

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN IBADAH
HAJI DI MA ASSALAFIYYAH MLANGI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CC**

SKRIPSI



disusun oleh

Eka Candra Prasetyo

13.12.7210

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN IBADAH
HAJI DI MA ASSALAFIYYAH MLANGI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Eka Candra Prasetyo

13.12.7210

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
IBADAH HAJI DI MA ASSALAFIYYAH MLANGI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Candra Prasetyo

13.12.7210

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
IBADAH HAJI DI MA ASSALAFIYYAH MLANGI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Candra Prasetyo

13.12.7215

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Arisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Maret 2017



Eka Candra Prasetyo

13.12.7210

MOTTO

Terbentur, Terbentur, Terbentur, Terbentuk

(Tan Malaka)

Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusaha menjadi manusia yang berguna

(Albert Einstein)

Jika ada hal lain yang sangat menakjubkan di dunia ini selain cinta, adalah Sepak Bola

(Andrea Hirata)

Harapan adalah mimpi dari seorang yang terjaga

(Aristoteles)

An eye for an eye will only make the whole world blind

(Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin, Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang sudah dengan tulus memberikan do'a dan dukungan yang tiada henti.

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
2. Keluarga dan Kedua orangtua, saya ucapkan terima kasih yang sebesar besarnya telah memberikan motivasi, dukungan dan do'anya dengan penuh keikhlasan serta begitu banyak kasih sayang yang telah beliau berikan
3. Kepala Sekolah dan guru guru di MA Assalafiyah Mlangi yang telah memberikan saya izin dan kesempatan untuk menjadikan MA Assalafiyah Mlangi sebagai objek penelitian.
4. Dosen Pembimbing, Bapak Hanif Al Fatta yang telah membimbing dan memberikan motivasi dengan baik pada saat proses pengerjaan skripsi.
5. Keluarga Besar 13.S1SI.02 terima kasih untuk beberapa tahun yang sangat berkesan baik dalam perkuliahan maupun tidak dan suka duka bersama, semoga sukses selalu buat kita semua, "*see you on top and together we're stronger,ALE!*"
6. Terima kasih untuk Tri yulianto,Fantri,Cahya,Adhib,Farid yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Terima kasih banyak semua teman teman saya yang telah memberikan support dan semangatnya dalam pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, *I love you all.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah –Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul ” Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Ibadah Haji Di MA Assalafiyah Mlangi Menggunakan Adobe Flash CC” dengan lancar. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta program studi Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati,S.Si, M.T selaku dekan fakultas ilmu komputer
3. Bapak Hanif Al Fatta.,S.Kom.,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini seesai dengan baik.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya sehingga penulis dapat memperoleh bekal yang bermanfaat.
5. Kepala sekolah dan Guru MA Assalafiyah Mlangi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk menjadikan MA Assalafiyah Mlangi sebagai objek penelitian.
6. Kedua Orangtua saya yang telah memfasilitasi,medoakan dan memberikan dukungan dalam setiap langkah saya untuk meraih harapan yang saya cita citakan.
7. Semua Pihak yang telah membantu dan mensupport kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

Penulis Menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi untuk menyempurnakan laporan serupa di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak pihak terkait dan pembaca pada umumnya. Serta dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi demi terciptanya peningkatan kualitas dan kesejahteraan bangsa di Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Eka Candra Prasetyo

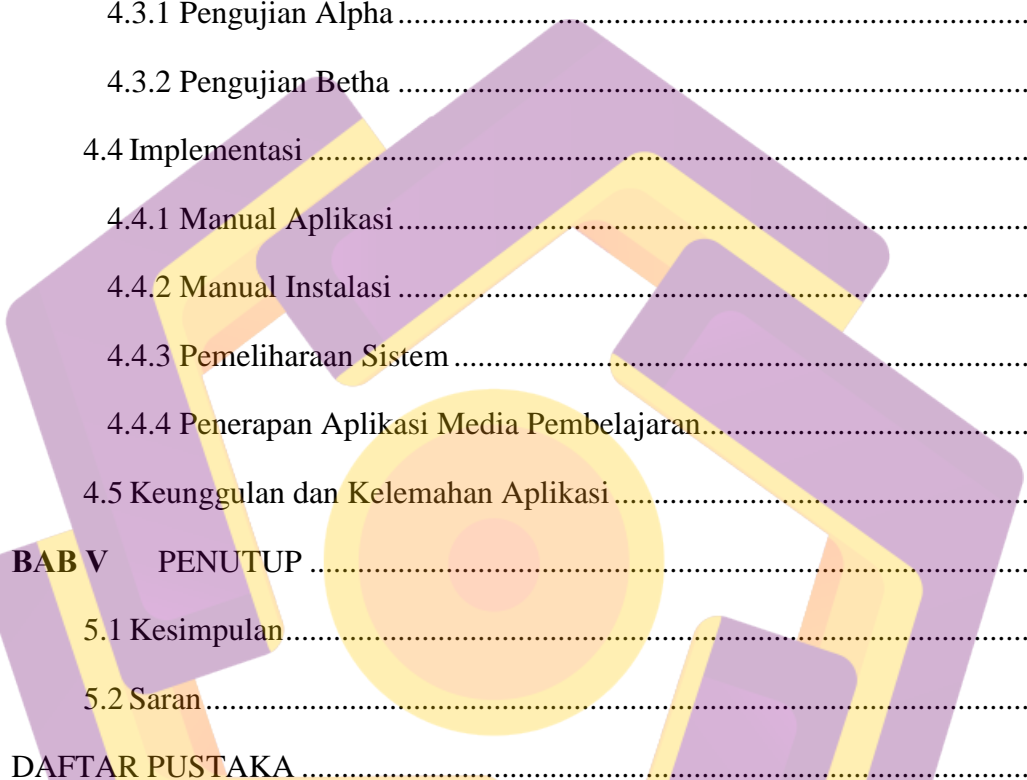
13.12.7210

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9

2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia.....	13
2.3 Media Pembelajaran	14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.3.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.3.3 Ciri – Ciri Media Pembelajaran	16
2.3.4 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.3.5 Peranan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran.....	18
2.3.6 Desain Dan Navigasi Multimedia Interaktif	18
2.4 Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia.....	20
2.5 <i>Software</i> Yang Digunakan.....	23
2.5.1 Adobe Professional CC	23
2.5.1.1 Komponen Kerja Adobe Flash CC	24
2.5.2 CorelDraw X7	26
2.5.3 Adobe Photoshop CS6	26
2.5.4 Adobe Audition CS6.....	27
2.6 Metode Analisis.....	28
2.6.1 Analisis SWOT	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisis	30
3.1.1 Definisi Analisis Sistem.....	30
3.1.2 Analisis Masalah	30
3.1.3 Analisis SWOT	30

3.1.4 Analisis Kebutuhan Aplikasi Media Pembelajaran	33
3.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.1.6 Analisis Kelayakan Media Pembelajaran.....	36
3.2 Perancangan Media Pembelajaran.....	38
3.2.1 Merancang Konsep.....	38
3.2.2 Merancnag Isi.....	38
3.2.3 Merancang Naskah.....	40
3.2.4 Merancang Naskah.....	41
3.2.4.1 Tampilan Halaman <i>Intro</i>	42
3.2.4.2 Tampilan <i>Entry Name</i>	42
3.2.4.3 Tampilan Menu Utama.....	43
3.2.4.4 Tampilan Materi	43
3.2.4.5 Tampilan Isi Materi	44
3.2.4.6 Tampilan Soal.....	44
3.2.4.7 Tampilan Bantuan.....	45
3.2.4.8 Tampilan Tentang.....	45
3.2.4.9 Tampilan Menu Keluar.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHSAN	47
4.1 Memproduksi <i>Sistem</i>	47
4.2 Menggabungkan Elemen Elemen Multimedia di Adobe Flash CC	48
4.2.1 Pembuatan Dokumen Baru	48
4.2.2 Membuat dan <i>Import</i> Gambar.....	49
4.2.3 Membuat dan <i>Import</i> Tombol.....	52
4.2.4 Membuat dan Mengolah Suara dengan Adobe Audition CS6.....	53
4.2.5 Pembuatan Animasi	54



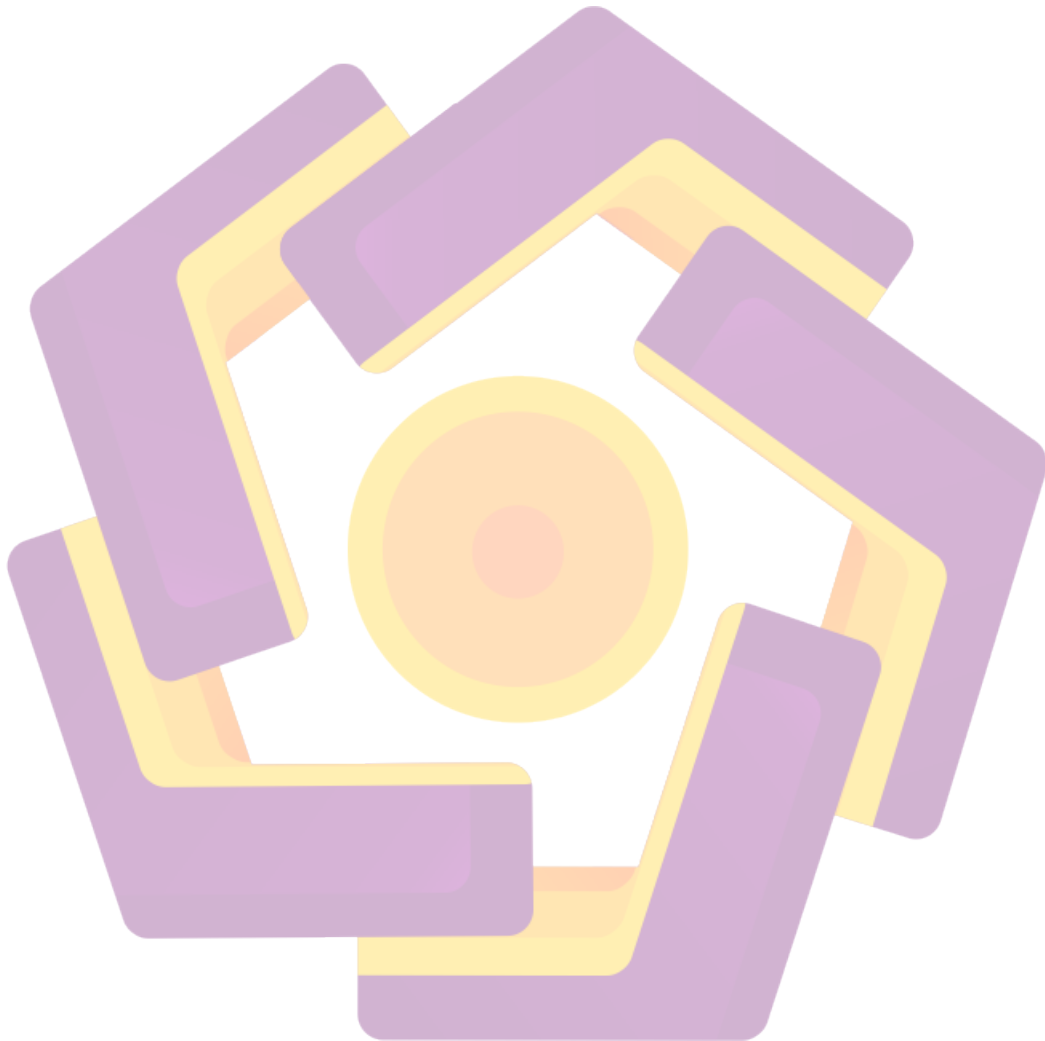
4.2.6 Penggunaan <i>Action Script</i> dan <i>Import Video</i>	55
4.2.6.1 Penggunaan <i>Action Script</i>	55
4.2.6.2 Mempublish Atau Membuat <i>File .exe</i>	59
4.3 Pengujian Sistem	59
4.3.1 Pengujian Alpha	59
4.3.2 Pengujian Beta	61
4.4 Implementasi	64
4.4.1 Manual Aplikasi	64
4.4.2 Manual Instalasi	70
4.4.3 Pemeliharaan Sistem	71
4.4.4 Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran.....	72
4.5 Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	i

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier	19
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hierarkis	19
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non Linier	19
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Komposit	20
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	21
Gambar 2.6 Tampilan Awal Flash CC	24
Gambar 2.7 Panel <i>Toolbox</i>	24
Gambar 2.8 <i>Timeline</i>	25
Gambar 2.9 <i>Stage</i>	25
Gambar 2.10 Tampilan Utama CorelDraw X7	26
Gambar 2.11 Tampilan Utama Photoshop CS6	27
Gambar 2.12 Tampilan Utama Adobe Audition CS6	27
Gambar 2.13 Tabel Analisis SWOT	29
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Hierarki	40
Gambar 3.2 Perancangan Naskah	41
Gambar 3.3 Halaman <i>Intro</i>	42
Gambar 3.4 Halaman <i>Entry Name</i>	42
Gambar 3.5 Halaman Menu Utama	43
Gambar 3.6 Halaman Materi	43
Gambar 3.7 Halaman Isi Materi	44
Gambar 3.8 Halaman Latihan Soal	44
Gambar 3.9 Halaman Bantuan	45
Gambar 3.10 Halaman Tentang	45
Gambar 3.11 Halaman Keluar	46
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Media Pembelajaran	48
Gambar 4.2 New Document Flash File Action Script 3.0	49
Gambar 4.3 Pengaturan <i>Size Stage</i>	49

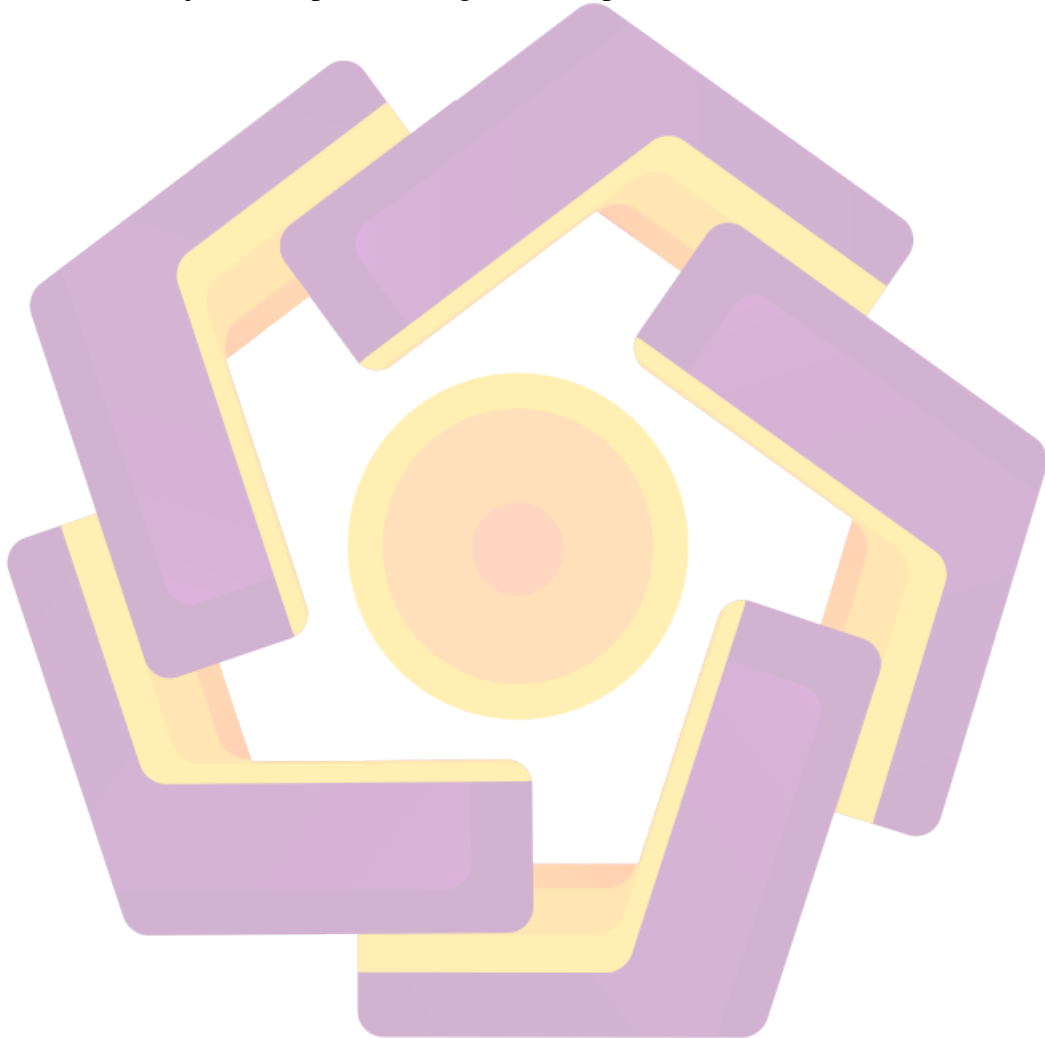
Gambar 4.4 <i>Background</i>	50
Gambar 4.5 <i>Button</i>	50
Gambar 4.6 Gambar Animasi	51
Gambar 4.7 Tampilan <i>Import Image</i>	51
Gambar 4.8 Tampilan <i>Convert To Symbol</i>	52
Gambar 4.9 <i>Timeline Button</i>	53
Gambar 4.10 <i>Action Script Login</i>	55
Gambar 4.11 <i>Action Script Menuju Materi</i>	56
Gambar 4.12 <i>Action Script Sub Materi</i>	56
Gambar 4.13 <i>Action Script Isi Materi</i>	56
Gambar 4.14 <i>Action Script Soal</i>	56
Gambar 4.15 <i>Action Script Score</i>	57
Gambar 4.16 <i>Action Script Bantuan dan Tentang</i>	57
Gambar 4.17 <i>Action Script Keluar</i>	57
Gambar 4.18 <i>Import Video</i>	58
Gambar 4.19 <i>Skinning</i>	58
Gambar 4.20 Video Berhasil di <i>Import</i>	58
Gambar 4.21 <i>Script Back Button</i> Pada Video	59
Gambar 4.22 Penulisan <i>Script</i> yang Salah	60
Gambar 4.23 Tampilan <i>Compile Error</i>	60
Gambar 4.24 Tampilan <i>Script</i> yang salah	60
Gambar 4.25 Tampilan <i>Loading</i>	65
Gambar 4.26 Tampilan <i>Login</i>	66
Gambar 4.27 Tampilan <i>Home</i>	66
Gambar 4.28 Tampilan Sub Menu Materi	67
Gambar 4.29 Tampilan Isi Materi	68
Gambar 4.30 Tampilan Video	68
Gambar 4.31 Tampilan Soal Pilihan Ganda	69
Gambar 4.32 Tampilan Score Akhir	69
Gambar 4.33 Tampilan Menu Bantuan	70
Gambar 4.34 Tampilan Meni Tentang	70

Gambar 4.35 Tampilan Keluar 71
Gambar 4.36 Proses Penggunaan Aplikasi 74
Gambar 4.37 User Media Pembelajaran 74



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Uji Coba Tombol Pada Aplikasi	63
Tabel 4.2 Uji Coba Aplikasi Dengan Beberapa OS	65



INTISARI

Haji adalah rukun islam yang kelima setelah syahadat,sholat,puasa dan zakat. Menunaikan ibadah haji adalah bentuk ibadah tahunan yang dilaksanakan kaum muslim sedunia yang mampu dengan berkunjung dan melaksanakan beberapa kegiatan di beberapa tempat di Arab Saudi pada suatu waktu yang dikenal sebagai musim haji (bulan Dzulhijjah). Mengingat pentingnya pengetahuan tentang ibadah haji bagi umat muslim khususnya di MA Assalafiyah Mlangi santri santri sejak dini juga diajarkan pengetahuan mengenai ibadah haji, namun proses penyampaian pembelajaran masih kurang inovatif sehingga santri kesulitan dalam memahaminya.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi dalam bidang multimedia mendorong manusia untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Para orang tua ataupun guru dituntut agar mampu menggunakan media yang sudah ada sehingga tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dan siswa belajar dengan menyenangkan sehingga dapat mengetahui dan memahami ilmu yang ditransformasikan oleh guru. Berbagai macam media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran terhadap anak anak.

Media pembelajaran interaktif dasar dasar shalat ini bertujuan untuk anak anak dan pemula terutama mualaf (orang yang baru masuk agama islam) guna mempermudah dalam mempelajari gerakan dan bacaan shalat,dalam perancangan aplikasi ini penulis juga menyertakan fitur fitur gambar gerakan saat melakukan ibadah haji,bacaan saat melakukan ibdah haji dan suara.

Kata kunci : Haji, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Adobe Flash CC

ABSTRACT

Hajj is the fifth Islamic tenets setelah creed, prayer, fasting and Almsgiving. Hajj is the annual form of worship performed the Muslims worldwide who are capable of with visit and carry out some activities in several places in Saudi Arabia at a time known as the season of Hajj (the month of Dzulhijjah). Given the importance of the knowledge of the Hajj for Muslims especially in MA Assalaftiyah Mlangi Naat Naat early on also taught knowledge mengenai the Hajj, but the process of delivery of learning still less innovative so that students understand the difficulty in.

Interactive learning media is one result of the advancement of information technology in the field of the human urge to develop multimedia media learning which can be used whenever and wherever. Parents or teachers are required in order to be able to use existing media so there is no possibility that these media in accordance with the development and the demands of the times and students learn with fun so it can know and understand the science that is transformed by the teacher. A variety of instructional media is one of the factors that are important in supporting the process of improving the quality of learning of children.

Interactive learning media basic prayer is aimed at children and beginners especially converted (people who just entered the religion of islam) in order to facilitate the study of movement and prayer readings, in designing this application writers also include a feature motion picture feature when performing the Hajj, Hajj ibadah while performing reading and sound.

Keywords : Hajj, Learning media, Multimedia Interactive, Adobe Flash CC