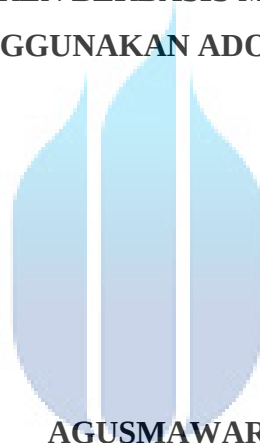




**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA BELAJAR IQRA DENGAN
METODE TEILEREN BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**



AGUSMAWARDI

41809010242

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2014



**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA BELAJAR IQRA DENGAN
METODE TEILEREN BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

Laporan Tugas Akhir

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

MERCU BUANA

AGUSMAWARDI

41809010242

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2014

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : AGUSMAWARDI

NIM : 41809010242

Fakultas : ILMU KOMPUTER

Program Studi : SISTEM INFORMASI

Judul : PERANCANGAN APLIKASI MEDIA BELAJAR IQRA
DENGAN METODE TEILEREN BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya saya sendiri dibuat dengan sebenar – benarnya tanpa ada menyalin atau plagiat dari Tugas Akhir orang lain. Apabila ternyata di laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 12 Februari 2019



(Agusmawardi)

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Mahasiswa : AGUSMAWARDI

NIM : 41809010242

Fakultas : ILMU KOMPUTER

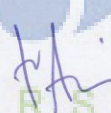
Program Studi : SISTEM INFORMASI

Judul : PERANCANGAN APLIKASI MEDIA BELAJAR IQRA
DENGAN METODE TEILEREN BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH

TUGAS AKHIR INI TELAH DIPRIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, 19/2/2014

Menyetujui,


Nur Ani, ST, MMSI

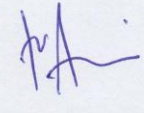
Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Mengetahui,


Bagus Priambodo, ST., M.TI

Kordinator Tugas Akhir


Nur Ani, ST., MMSI

Ka. Prodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI MEDIA BELAJAR IQRA DENGAN METODE TEILEREN BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH “.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua beserta keluarga penulis yang telah memberikan doa kepada penulis serta bantuan baik moril maupun materil..
2. Ibu Nur Ani, ST., MMSI selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan serta kritik membangunnya.
3. Bapak Bagus Priambodo, ST., M.TI selaku Kordinator Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Universitas Mercu Buana.
5. Teman-teman seperjuangan kelas reguler angkatan 2009 Universitas Mercu Buana Fakultas Ilmu Komputer baik jurusan Sistem Informasi maupun Teknik Informatika yang membantu dan memberi dukungan kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi masukan baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesainya penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mengharapakan tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Penulis menyadari bahwa tulisan ini tidak lepas dari kekurangan. Atas saran dan kritik yang membangun penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta,.....

Agusmawardi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Multimedia.....	7
2.1.1. Definisi Multimedia	7
2.1.2. Sejarah Perkembangan Multimedia	7
2.1.3. Elemen - Elemen Multimedia	8
2.1.4. Penggunaan Multimedia dalam Bidang Pendidikan	10
2.2. Metode Pengembangan Multimedia	10
2.3. Pengenalan Iqra	12
2.4. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).....	14
2.4.1. Definisi RPL	14
2.4.2. Karakteristik Perangkat Lunak (<i>Software Carachteristic</i>)	16
2.5. Interaksi Manusia dan Komputer.....	16
2.5.1. Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer.....	16
2.5.2. Asek-aspek Interaksi Manusia dan Komputer	17

2.6.UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	17
2.6.1. Pengenalan UML	17
2.6.2. Diagram UML.....	18
2.6.3. <i>Use Case</i>	19
2.6.4. <i>Activity Diagram</i>	22
2.6.5. <i>Sequence Diagram</i>	23
2.7. Adobe Flash Profesional.....	25
2.7.1. Pengenalan Adobe Flash Profesional	25
2.7.2. Istilah - istilah dalam Adobe Flash	26
2.7.3. Panel Tools Adobe Flash	27
2.8. <i>Storyboard</i>	29
2.9.Pengujian / <i>Testing</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1. Analisis	32
3.2. Perancangan.....	34
3.2.1. Perancangan Peta Navigasi.....	35
3.2.2. Pemodelan <i>Use Case Diagram</i>	36
3.2.3. Pemodelan <i>Activity Diagram</i>	38
3.2.3.1. <i>Activity Diagram</i> Untuk Menu Iqra	38
3.2.3.2. <i>Activity Diagram</i> Untuk Menu Kumpulan Doa	39
3.2.3.3. <i>Activity Diagram</i> Untuk Menu Latihan	40
3.2.4. Pemodelan <i>Sequence Diagram</i>	42
3.2.4.1. <i>Sequence Diagram</i> Menu Iqra	42
3.2.4.2. <i>Sequence Diagram</i> Menu Kumpulan Doa	43
3.2.4.3. <i>Sequence Diagram</i> Menu Latihan	43
3.3. <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	44
3.3.1. <i>Storyboard</i> Halaman Awal	44
3.3.2. <i>Storyboard</i> Halaman Info Pengembang.....	45
3.3.3. <i>Storyboard</i> Halaman Menu.....	46
3.3.4. <i>Storyboard</i> Halaman Submenu Iqra	47
3.3.5. <i>Storyboard</i> Halaman Submenu Kumpulan Doa	49
3.3.6. <i>Storyboard</i> Halaman Submenu Latihan.....	50

3.3.7. <i>Storyboard</i> Halaman Iqra.....	52
3.3.8. <i>Storyboard</i> Halaman Doa	53
3.3.9. <i>Storyboard</i> Halaman Masukan Nama.....	54
3.3.10. <i>Storyboard</i> Halaman Pertanyaan	55
3.3.11. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil.....	56
3.3.11.1. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil Sangat Memuaskan.....	56
3.3.11.2. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil Memuaskan.....	57
3.3.11.3. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil Mengecewakan	57
3.3.12. <i>Storyboard</i> Kotak Pesan Untuk Keluar	58
3.4. Pengumpulan Bahan.....	59
3.4.1. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	59
3.4.2. Pengumpulan Bahan Untuk Aplikasi	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	61
4.1. Implementasi.....	61
4.2. Implementasi Tampilan Aplikasi Media Belajar Iqra.....	61
4.2.1. Implementasi Tampilan Awal.....	61
4.2.2. Implementasi Tampilan Profil Pengembang.....	65
4.2.3. Implementasi Tampilan Menu	66
4.2.4. Implementasi Tampilan Submenu Iqra	68
4.2.5. Implementasi Tampilan Submenu Doa.....	70
4.2.6. Implementasi Tampilan Submenu Latihan	74
4.2.7. Implementasi Tampilan Iqra.....	76
4.2.8. Implementasi Tampilan Doa.....	80
4.2.9. Implementasi Tampilan Latihan	81
4.2.9.a. Tampilan Input Nama	81
4.2.9.b. Tampilan Halaman Pertanyaan.....	83
4.2.9.c. Tampilan Halaman Hasil	85
4.2.10. Implementasi Tampilan Pesan Keluar	87
4.3. Pengujian Aplikasi	88
4.3.1. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Awal.....	88
4.3.2. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Pengembang.....	89
4.3.3. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Menu	89

4.3.4. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Submenu Iqra....	90
4.3.5. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Submenu Doa ...	91
4.3.6. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Submenu Latihan	91
4.3.7. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Iqra.....	92
4.3.8. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Doa.....	93
4.3.9. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Latihan	93
4.3.10. Pengujian Fungsi Yang Ada Pada Tampilan Pesan Keluar ...	95
4.4. Kesimpulan Hasil Pengujian.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1. Kesimpulan	97
5.2. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Perkembangan Multimedia	8
Gambar 2.2. IMSDD	11
Gambar 2.3. Aspek-aspek Interaksi Manusia dan Komputer	17
Gambar 2.4. Diagram UML	19
Gambar 2.5. <i>Panel Tools</i>	27
Gambar 2.6. ContohPengujianKotakPutih.....	31
Gambar 3.1. Peta Navigasi Aplikasi Media Belajar Iqra	35
Gambar 3.2. <i>Use Case</i> Aplikasi Belajar Iqra Secara Umum	36
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> Menu Iqra	39
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Menu Kumpulan Doa	40
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Menu Latihan.....	41
Gambar 3.6. <i>Sequence Diagram</i> Menu Iqra.....	42
Gambar 3.7. <i>Sequence Diagram</i> Menu Kumpulan Doa	43
Gambar 3.8. <i>Sequence Diagram</i> Menu Latihan.....	44
Gambar 3.9. <i>Storyboard</i> Halaman Awal.....	45
Gambar 3.10. <i>Storyboard</i> Halaman Info Pengembang	46
Gambar 3.11. <i>Storyboard</i> Halaman Menu	47
Gambar 3.12. <i>Storyboard</i> Halaman Submenu Iqra.....	48
Gambar 3.13. <i>Storyboard</i> Halaman Submenu Kumpulan Doa.....	50
Gambar 3.14. <i>Storyboard</i> Halaman Submenu Latihan.....	51
Gambar 3.15. <i>Storyboard</i> Halaman Iqra	53
Gambar 3.16. <i>Storyboard</i> Halaman Doa.....	54
Gambar 3.17. <i>Storyboard</i> Halaman Masukan Nama	55
Gambar 3.18. <i>Storyboard</i> Halaman Pertanyaan.....	55
Gambar 3.19. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil Sangat Memuaskan.....	56
Gambar 3.20. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil Memuaskan	57
Gambar 3.21. <i>Storyboard</i> Halaman Hasil Mengecewakan.....	58
Gambar 3.22. <i>Storyboard</i> Kotak Pesan Untuk Keluar	59
Gambar 3.22. <i>Storyboard</i> Kotak Pesan Untuk Keluar	59
Gambar 4.1. Tampilan Awal.....	62

Gambar 4.2. Tampilan Profil Pengembang.....	65
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Menu.....	67
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Submenu Iqra	68
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Submenu Doa 1	71
Gambar 4.6. Tampilan Halaman Submenu Doa 2	71
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Submenu Doa 3	72
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Submenu Latihan.....	74
Gambar 4.9. Tombol Pada Jilid ⁿ MC.....	79
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Doa	80
Gambar 4.11. Tampilan Input Nama	82
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Latihan.....	84
Gambar 4.13. Tampilan Hasil Sangat Memuaskan.....	86
Gambar 4.14. Tampilan Hasil Memuaskan.....	86
Gambar 4.15. Tampilan Hasil Mengecewakan.....	86
Gambar 4.16. Tampilan Pesan Keluar	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Materi yang disediakan tiap jilid yang ada pada buku iqra.....	13
Tabel 2.2. Deskripsi Simbol Pada <i>Use Case</i>	20
Tabel 2.3. Deskripsi Simbol Pada Diagram Aktivitas	23
Tabel 2.4. Deskripsi Simbol Diagram Sekuen	24
Tabel 2.5. Istilah dalam Flash	26
Tabel 2.6. Fungsi Tombol pada <i>Panel Tool</i>	27
Tabel 3.1. Jenis-jenis file yang digunakan	60
Tabel 4.1. <i>Layer</i> tampilan awal	62
Tabel 4.2. <i>Layer</i> tampilan profil pengembang	65
Tabel 4.3. <i>Layer</i> tampilan menu	66
Tabel 4.4. <i>Layer</i> tampilan submenu iqra	68
Tabel 4.5. <i>Layer</i> tampilan submenu doa	70
Tabel 4.6. <i>Layer</i> tampilan submenu latihan	74
Tabel 4.7. <i>Layer</i> tampilan iqra	76
Tabel 4.8. Tampilan halaman pertama tiap jilid	77
Tabel 4.9. <i>Layer</i> tampilan doa	80
Tabel 4.10. <i>Layer</i> tampilan input nama	81
Tabel 4.11. <i>Layer</i> tampilan halaman pertanyaan	83
Tabel 4.12. <i>Layer</i> tampilan halaman hasil	85
Tabel 4.13. Pengujian dan hasil terhadap tampilan awal	88
Tabel 4.14. Pengujian dan hasil terhadap tampilan pengembang	89
Tabel 4.15. Pengujian dan hasil terhadap tampilan menu	90
Tabel 4.16. Pengujian dan hasil terhadap tampilan submenu iqra	90
Tabel 4.17. Pengujian dan hasil terhadap tampilan submenu doa	91
Tabel 4.18. Pengujian dan hasil terhadap tampilan submenu latihan	92
Tabel 4.19. Pengujian dan hasil terhadap tampilan iqra	92
Tabel 4.20. Pengujian dan hasil terhadap tampilan doa	93
Tabel 4.21. Pengujian dan hasil terhadap tampilan latihan	94
Tabel 4.22. Pengujian dan hasil terhadap tampilan keluar	96