



RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BACA IQRO'

BERBASIS MULTIMEDIA

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Persyaratan

Menyelesaikan Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh :

ACHMAD ZULFIKAR FAUZI

41507010029

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKART

2011



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BACA IQRO’
BERBASIS MULTIMEDIA**

ACHMAD ZULFIKAR FAUZI

41507010029

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41507010029

Nama : ACHMAD ZULFIKAR FAUZI

Judul Skripsi : **Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Baca Iqro'
Berbasis Multimedia**

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, July 2011

Achmad Zulfikar Fauzi

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41507010029
Nama : **ACHMAD ZULFIKAR FAUZI**
Judul Skripsi : **Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Baca Iqro'
Berbasis Multimedia**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA OLEH

JAKARTA,

Devi Fitriyah, SKom., MTI

Pembimbing

Ida Nurhaida, ST., MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Devi Fitriyah, SKom., MTI

Kaprodi Teknik Informatik

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, ridho, dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Baca Iqro’ Berbasis Multimedia**” tepat pada waktunya. Maksud dan tujuan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 (Strata 1) di Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan selesai tepat pada waktunya tanpa dukungan, bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Devi Fitriana Skom., MTI., selaku Pembimbing serta Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana dan juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
2. Ibu Ida Nurhaida ST., MTI., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Teknik Informatika yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
4. Orang tua tercinta yaitu Irwansya Husein dan Lely Herawaty yang telah memberikan dorongan semangat moril dan materi.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini. *Tak ada gading yang tak retak* begitu pula dengan penulisan tugas akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan untuk itu dengan rendah hati penulis menerima saran dan masukan dari semua pihak.

Jakarta, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode penelitian	3
1.6 Sistematika penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat	7
2.1.2 Beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media ...	8
2.2 Multimedia.	9
2.2.1 Elemen-Elemen Multimedia	10
2.3 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia (LUTHER)	17

2.4 Metodologi Perancangan Aplikasi	19
2.4.1 UML	19
2.4.2 Use Case Diagram	20
2.4.3 Activity Diagram	22
2.4.4 Sequence Diagram	24
2.5 IMK (Interaksi Manusia dan Komputer)	26
2.5.1 Konsistensi	27
2.5.2 Kesesuaian Dengan Harapan Pengguna	27
2.5.3 Kontrol dan Fleksibilitas	27
2.5.4 Susunan Eksplisit Antar Muka	28
2.5.5 Umpan balik yang informative dan berkesinambungan	28
2.5.6 Pencegah dan Perbaikan Kesalahan	29
2.5.7 Pendukung dan Dokumentasi Pengguna	29
2.5.8 Kejelasan visual secara logik dan relevan	30
2.6 Qiro'ati	31

BAB III ANALISIS, KONSEP DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis	32
3.2 Konsep	33
3.3 Perancangan	34
3.3.1 Perancangan aplikasi	35
3.3.2 Perancangan activity diagram	41
3.3.3 Perancangan sequence diagram	48
3.3.4 Perancangan antar muka	51

BAB IV PENGUMPULAN BAHAN DAN PEMBUATAN

4.1 Pengumpulan bahan	58
-----------------------------	----

4.2 Pembuatan	62
4.2.1 Implementasi Aplikasi Pembelajaran Baca Iqro' 1-6 Berbasis Multimedia	62
4.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	62
4.2.3 Langkah-langkah pembuatan	63
BAB V PENGUJIAN DAN DISTRIBUSI	
5.1 Pengujian	78
5.2 Distribusi	88
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	89
6.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	L1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.2 Contoh use case diagram.....	22
Gambar 2.3 Contoh activity diagram	24
Gambar 2.4 Contoh sequence diagram	25
Gambar 2.5 Konteks Aksi dan Fungsi	26
Gambar 2.6 Huruf-huruf hijaiyah	31
Gambar 3.1 use case diagram aplikasi pembelajaran baca iqro'	35
Gambar 3.2 Actifity diagram pengenalan huruf hijaiyah	41
Gambar 3.3 Activity diagram memilih materi iqro'	42
Gambar 3.4 Actifity diagram memilih iqro'	43
Gambar 3.5 Actifity diagram memilih latihan.....	46
Gambar 3.6 Activity diagram memilih ujian.....	45
Gambar 3.7 Actifity diagram latihan menjawab pertanyaan	46
Gambar 3.8 Actifity diagram menampilkan about	47
Gambar 3.9 Sequence diagram pengenalan huruf hijaiyah	48
Gambar 3.10 Sequence diagram memilih iqro'	49
Gambar 3.11 Sequence diagram latihan menu iqro'	49
Gambar 3.12 Sequence diagram memilih menu ujian	50
Gambar 3.13 Sequence diagram menu latihan	50
Gambar 3.14 Perancangan antarmuka menu utama.....	51
Gambar 3.15 Perancangan antarmuka huruf hijaiyah	52
Gambar 3.16 Perancangan antarmuka memilih iqro'	52
Gambar 3.17 Perancangan antarmuka memilih materi iqro'	53
Gambar 3.18 Perancangan antarmuka menjawab latihan	54
Gambar 3.19 Perancangan antarmuka menjawab ujian	55
Gambar 3.20 Perancangan antarmuka lulus ujian	56
Gambar 4.1 Panel document properties	63
Gambar 4.2 Tampilan pembuatan menu utama	64
Gambar 4.3 Dialog box convert to symbol	65
Gambar 4.4 Dialog box convert to symbol	65

Gambar 4.5 Tampilan pembuatan menu huruf hijaiyah.....	66
Gambar 4.6 memasukkan suara kedalam tombol	67
Gambar 4.7 Panel action script	68
Gambar 4.8 Tampilan menu menu materi-materi iqro'	70
Gambar 4.9 Tampilan menu menu materi lqro'1.....	71
Gambar 4.10 Tampilan menu latihan.....	73
Gambar 4.11 Tampilan menu ujian kenaikan level iqro'	75
Gambar 4.21 Tampilan exporting	76
Gambar 4.22 Tampilan publish	76
Gambar 5.1 Latihan iqro'	86
Gambar 5.2 Pengecekan jawaban	87
Gambar 5.3 Hasil akhir	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Formatan gambar pada komputer.....	13
Tabel 2.2 Format beberapa video pada komputer.....	12
Tabel 2.3 Tabel diagram UML	20
Tabel 2.4 Notasi use case	21
Tabel 2.5 Notasi use case	19
Tabel 2.6 Notasi activity diagram.....	23
Tabel 2.7 Notasi sequence diagram	25
Tabel 3.1 Use case pengenalan huruf hijaiyah	36
Tabel 3.2 Use case memilih materi iqro'	37
Tabel 3.3 Use case menjawab iqro'	38
Tabel 3.4 Use case memilih latihan	38
Tabel 3.5 Use case menjawab pertanyaan pilihan ganda	39
Tabel 3.6 Use case memilih ujian kenaikan level iqro'	40
Tabel 3.7 Use case memilih about	40
Tabel 4.1 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri	58
Tabel 4.2 Pengumpulan bahan yang diunduh.....	61
Tabel 4.3 Fungsi tampilan menu utama	64
Tabel 4.4 Fungsi tampilan pengenalan huruf hijaiyah	66
Tabel 4.5 Fungsi tampilan menu materi iqro'	69
Tabel 4.6 Fungsi tampilan menu materi iqro' 1	71
Tabel 4.7 Fungsi tampilan menu ujian kenaikan level iqro'	74
Tabel 5.1 Skenario pengujian menu-menu	120
Tabel 5.2 Hasil pengujian menu-menu	124