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 Pembelajar Baca Iqro' Berbasis Multimedia**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, ...

Devi Fitrianah, SKom., MTI

Pembimbing

Ida Nurhaida, ST., MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Devi Fitrianah, SKom., MTI

KaProdi Teknik Informatika

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 Fitrianah 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 Emelen-Elemen Multimedia 10

2.3 Metode Pengenbangan 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 Konsintensi 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 lojik 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 1qro'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