



**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN
MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT (ASMAUL HUSNA)
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004**

Laporan Tugas Akhir

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Teknik Informatika**

Oleh:

**JUNAIDI ARIANSYAH
41507110056**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2009
LEMBAR PERSETUJUAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dari mahasiswa berikut ini:

NIM : 41507110056
Nama : JUNAIDI ARIANSYAH
Judul : **PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN
MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT
(ASMAUL HUSNA) MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH MX 2004**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA,

Devi Fitriannah, S.Kom., MTI
Pembimbing

Devi Fitriannah, S.Kom., MTI
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Abdusy Syarif, ST., MT
KaProdi Teknik Informatika

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa :

NIM : 41507110056
NIM : JUNAIDI ARIANSYAH
Judul : **PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN
MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT
(ASMAUL HUSNA) MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH MX 2004**

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

Jakarta, Februari 2010

Junaidi Ariansyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Mengenal Nama-Nama Allah SWT (Asmaul Husna) Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX 2004”**. Salawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan umat beliau.

Pada kesempatan ini tidak lupa penulis sampaikan rasa terima kasih yang teramat dalam kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan tugas akhir ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bpk Marhum D dan Ibu Thoyibah yang tiada henti memberikan doa restu, dukungan moril dan materil serta nasehat yang menyejukkan hati.
2. Ibu Devi Fitriannah, S.Kom., MTI selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh dosen khususnya dosen Jurusan Teknik Informatika yang telah banyak mengajarkan ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Seluruh staf dan pegawai Universitas Mercu Buana yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Seluruh rekan-rekan seangkatan Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
6. Seluruh rekan-rekan di BNI yang sudah banyak memberikan masukan serta dukungan demi selesainya penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Seluruh keluarga besar yang berada di Palembang, Tangerang serta pihak-pihak lain yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Meskipun tugas akhir ini masih banyak memiliki kekurangan, penulis tetap berharap bahwa tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi kita semua, amin.

Jakarta, Februari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Lembar persetujuan	ii
Lembar pernyataan.....	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan masalah	2
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan pembahasan	3
1.5 Metodologi penyelesaian masalah	4
1.6 Sistematika penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Asmaul Husna.....	6
2.2 Pengertian pembelajaran	6
2.3 Pengertian media pembelajaran	7

2.4	Pengertian multimedia	8
2.4.1	Objek multimedia	8
2.4.2	Penggunaan multimedia	9
2.4.3	Metodologi pengembangan multimedia	11
2.5	Pengertian rekayasa perangkat lunak	13
2.6	Pola pengembangan perangkat lunak <i>waterfall</i>	14
2.7	Pengenalan <i>database</i>	16
2.7.1	Jenjang data	17
2.7.2	Tipe <i>file</i>	17
2.8	Pengenalan <i>UML</i>	18
2.8.1	Sejarah singkat <i>UML</i>	19
2.8.2	Diagram <i>UML</i>	19
2.8.3	Diagram <i>use case</i>	22
2.8.3.1	Identifikasi <i>use case</i>	23
2.8.3.2	Pendokumentasian model <i>use case</i>	25
2.8.4	Diagram sekuensial	28
2.8.5	Diagram aktifitas	30
2.8.6	<i>Statechart diagram</i>	31
2.9	Interaksi manusia dan komputer	32
2.10	Pengertian program dan aplikasi	33
2.11	Mengenal <i>macromedia flash MX</i>	33

BAB III KONSEP, PERANCANGAN DAN PENGUMPULAN MATERIAL

3.1	Konsep aplikasi pembelajaran Asmaul Husna	34
3.1.1	Menentukan kebutuhan dasar pengguna	34

3.1.2 Menentukan tujuan pembuatan aplikasi	35
3.1.3 Mengidentifikasi pemakai (<i>user</i>)	35
3.2 Perancangan aplikasi	36
3.2.1 Diagram <i>use case</i>	36
3.2.2 Diagram aktifitas	41
3.2.2.1 Diagram aktifitas melihat dan mendengar	41
3.2.2.2 Diagram aktifitas proses pencarian	42
3.2.2.3 Diagram aktifitas latihan soal	44
3.2.3 Diagram sekuensial	45
3.2.4 <i>Statechart diagram</i>	49
3.3 Perancangan tampilan (<i>screen</i>)	50
3.4 Pengumpulan bahan	54
3.4.1 Perangkat keras dan perangkat lunak	54
3.4.2 Pengumpulan bahan untuk aplikasi	55

BAB IV PEMBUATAN APLIKASI, PENGUJIAN DAN DISTRIBUSI

4.1 Pembuatan aplikasi	57
4.1.1 Skenario aplikasi	65
4.1.1.1 Halaman pembuka	65
4.1.1.2 Menu utama	65
4.1.1.3 Sub menu Asmaul Husna	66
4.1.1.4 Sub menu pencarian	67
4.1.1.5 Sub menu latihan soal	68
4.2 Pengujian	68
4.2.1 Metode <i>block box testing</i>	69

4.2.1.1 Hasil pengujian	70
4.2.2 Metode <i>white box testing</i>	70
4.2.3 Analisa hasil pengujian	73
4.3 Distribusi	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	76
----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan pengembangan multimedia	11
Gambar 2.2	Lapisan rekayasa perangkat lunak	14
Gambar 2.3	Model <i>waterfall</i>	15
Gambar 2.4	<i>Use case model</i>	23
Gambar 2.5	Aktor dan <i>use case</i> transaksi di ATM	25
Gambar 2.6	Contoh diagram sekuensial	29
Gambar 2.7	Contoh diagram aktifitas	31
Gambar 2.8	Contoh diagram <i>statechart</i>	32
Gambar 3.1	Diagram <i>use case</i> aplikasi pembelajaran Asmaul Husna	38
Gambar 3.2	Diagram aktifitas melihat dan mendengar	43
Gambar 3.3	Diagram aktifitas proses pencarian	44
Gambar 3.4	Diagram aktifitas latihan soal	45
Gambar 3.5	Diagram sekuensial melihat dan mendengar	46
Gambar 3.6	Diagram sekuensial proses pencarian	47
Gambar 3.7	Diagram sekuensial latihan soal	48
Gambar 3.8	<i>Statechart diagram</i> melihat dan mendengar	49
Gambar 3.9	<i>Statechart diagram</i> proses pencarian	49
Gambar 3.10	<i>Statechart diagram</i> latihan soal	50
Gambar 3.11	Rancangan tampilan menu utama	51
Gambar 3.12	Rancangan tampilan Asmaul Husna	52
Gambar 3.13	Rancangan tampilan pencarian	52

Gambar 3.14	Rancangan tampilan latihan soal	53
Gambar 4.1	<i>Scene</i> menu utama	58
Gambar 4.2	<i>Scene</i> menu Asmaul Husna	59
Gambar 4.3	<i>Scene</i> menu pencarian	61
Gambar 4.4	<i>Scene</i> menu latihan soal	63
Gambar 4.5	Tampilan halaman pembuka	65
Gambar 4.6	Tampilan menu utama	66
Gambar 4.7	Tampilan menu Asmaul Husna	66
Gambar 4.8	Tampilan menu pencarian	67
Gambar 4.9	Tampilan menu latihan soal	68
Gambar 4.10	<i>Graph matrix</i> pada grafik alir	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis-jenis diagram <i>UML</i>	21
Tabel 2.2	Notasi pemodelan diagram <i>use case</i>	26
Tabel 2.3	Notasi pemodelan diagram sekuensial	28
Tabel 2.4	Simbol-simbol diagram aktifitas	30
Tabel 2.5	Notasi-notasi dalam <i>statechart diagram</i>	31
Tabel 3.1	Kebutuhan sistem, aktor dan <i>use case</i>	37
Tabel 3.2	Aktifitas proses melihat dan mendengar Asmaul Husna	41
Tabel 3.3	Aktifitas proses pencarian	43
Tabel 3.4	Aktifitas proses latihan soal	44
Tabel 3.5	Daftar <i>image</i> untuk aplikasi	56
Tabel 4.1	Fungsi <i>layer</i> pada <i>scene</i> pembuka	58
Tabel 4.2	Fungsi <i>layer</i> pada <i>scene</i> Asmaul Husna.....	60
Tabel 4.3	Fungsi <i>layer</i> pada <i>scene</i> pencarian.....	61
Tabel 4.4	Fungsi <i>layer</i> pada <i>scene</i> latihan soal	64
Tabel 4.5	Tabel skenario pengujian	69
Table 4.6	Tabel hasil pengujian	70
Tabel 4.7	Diagram alir dan <i>flow graph</i>	71
Tabel 4.8	Jalur pengujian <i>white box</i>	72