

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH  
TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**AZIZAH**

**10.18.020**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**

HAYALAH TUGAS DAN JAWABAN HARAJA KEMERAN ANEM  
MENA PERBELAJARAN PERUBAHAN INDIKUR HILAYAH  
ANEMILUM GIBAROR BASAG YANGAT

SKRIPSI



Disusun Oleh  
HASIA  
1018020

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH  
TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna  
mencapai Gelar Sarjana Teknik Komputer Strata Satu (S-1)*

**Disusun Oleh :**

**Azizah  
10.18.020**

**Diperiksa dan Disetujui,**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**  
**NIP. Y. 1018800189**

**Febriana Santi W, Skom, MKom**  
**NIP.P. 1031000425**

**Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua**

**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
**NIP. 197404162005031002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Azizah  
Nim : 10.18.020  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis  
Multimedia”**

Adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



**Azizah**

# MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

**AZIZAH**

**(10.18.020)**

Program Studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

Jl.Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang

Email : [azizah@gmail.com](mailto:azizah@gmail.com)

**Dosen Pembimbing : I. Ir.Yusuf Ismail Nakhoda,MT**

**II. Febriana Santi Wahyuni, Skom, MKom**

## *Abstrak*

*Era globalisasi memicu perkembangan disemua bidang, terutama pada Bidang Teknologi Informasi. Perkembangan Teknologi Informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat di lakukan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan Teknologi Informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi seperti e-commerce, e-education, e- government, dan lain-lain. Perkembangan Di bidang teknologi juga sangat berkaitan erat dengan dunia pendidikan, contohnya seperti penggunaan komputer dalam hal pendidikan.*

*Pendidikan agama harus di terapkan sejak dini, Karena akan membuat hidup lebih terarah. Salah satu pokok bahasan mengenai pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci. Dalam islam, yang menjadi pedoman hidup adalah Al Qur'an. Huruf yang digunakan dalam Al Qur'an adalah huruf arab, sehingga sebagai orang indonesia akan menemui kesulitan untuk mempelajarinya, kecuali apabila di ajarkan sejak dini. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.*

*Tujuan dari pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini menuntun anak-anak usia dini untuk belajar mengenal huruf hijaiyah sebelum melangkah ke jenjang yang lebih tinggi yaitu membaca Al-Qur'an. untuk menggunakan media yang lebih relevan dengan tuntutan zaman, agar anak-anak usia dini lebih termotivasi dalam belajar mengenal huruf hijaiyah. Media tersebut adalah berupa media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah tingkat dasar yang berbasis multimedia*

**Kata kunci :** Media pembelajaran, adobe flash

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA** sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak M.Tandi dan Ibu Sartini, yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
2. Tutik Wahyuni dan Suwarno yang merupakan saudara yang telah memberikan motifasi penulis dalam mengerjakan skripsi tugas akhir ini.
3. Ir.Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Ir.Yusuf Ismail Nakhoda, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
8. Febriana Santi Wahyuni, Skom, Mkom, selaku Dosen Pembimbing II
9. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
10. Rekan – rekan Fotografi Mahasiswa Teknik (FORMAT) yang memberikan dukungan serta pengalaman selama mengikuti perkuliahan di ITN Malang.
11. Rekan – rekan asisten Labolatorium Multimedia dan Pengolahan citra digital yang telah memberikan semangat dan motifasi sehingga terselesaikannya skripsi yang dibuat oleh penulis.

12. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, Februari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Penelitian .....	2
1.4. Batasan Masalah .....	2
1.5. Metodologi Penelitian .....	2
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Konsep Multimedia dalam pendidikan .....	5
2.2. Multimedia .....	5
2.2.1. Animasi .....	6
2.2.2. Perangkat Lunak Pembuatan (Software) .....	7
2.2.3. Area Kerja dan Tools pada Macromedia Flash 8 .....	8
2.3. Metode Iqro.....	18
2.3.1. Pencetus atau Penemu Metode Iqro .....	18
2.3.2. Perkembangan .....	20
2.3.3. Karakteristik .....	21
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
3.1. Analisa Kebutuhan .....	23
3.1.1. Hardware .....	23
3.1.2. Software .....	23
3.2. Perancangan Struktur menu .....	24
3.2.1. Struktur Aplikasi .....	24
3.2.2. Flowchart Perancangan .....	25
3.2.3. Flowchart Kuis .....	26
3.3. Perancangan Objek .....	27
3.3.1. Gambar Perancangan Objek .....	27
3.3.2. Animasi Awan dan Pesawat .....	27
3.4. Perancangan Halaman Aplikasi .....	28
3.4.1. Gambar Perancangan Objek .....	28
3.4.2. Halaman Huruf Hijaiyah .....	28
3.4.3. Halaman Video .....	29
3.4.4. Halaman Kuis .....	30
3.4.5. Halaman Profil .....	30

3.4.6.Halaman Tutorial .....	31
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI</b>	
4.1. Implementasi dan pengujian Sistem .....	32
4.1.1. Tampilan Home.....	32
4.1.2. Tampilan Huruf Hijaiyah .....	33
4.1.3. Tampilan Video.....	34
4.1.4. Tampilan Kuis.....	34
4.1.5. Tampilan Profil.....	35
4.1.6. Tampilan Tutorial .....	35
4.2. Pengujian .....	36
4.2.1. Pengujian Fungsional Sistem .....	36
4.2.2. Pengujian User .....	37
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	38
5.2 Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Pengujian Fungsional Sistem .....	36
Tabel 4.2. Tabel hasil Pengujian sistem pada User .....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan awal Macromedia Flash .....	9
Gambar 2.2. Menu Untuk Membuat Dokumen Baru .....	10
Gambar 2.3. Tampilan Area Kerja dari Flash 8.0 .....	10
Gambar 2.4. <i>Ruler</i> .....	11
Gambar 2.5. <i>Grid</i> .....	12
Gambar 2.6. <i>Tool Box</i> .....	12
Gambar 2.7. <i>View</i> .....	15
Gambar 2.8. <i>Colors</i> .....	15
Gambar 2.9. <i>Option</i> .....	15
Gambar 2.10. <i>Timeline</i> .....	16
Gambar 2.11. <i>Properties Panel</i> .....	17
Gambar 3.1. Struktur Menu .....	24
Gambar 3.2. Flowchart Perancangan .....	25
Gambar 3.3. Flowchart Kuis .....	26
Gambar 3.4. Objek Anak Lelaki dan Perempuan .....	27
Gambar 3.5. Animasi Awan dan Pesawat .....	27
Gambar 3.6. Halaman Home .....	28
Gambar 3.7. Halaman Huruf Hijaiyah .....	29
Gambar 3.8. Halaman Video .....	29
Gambar 3.9. Halaman Kuis .....	30
Gambar 3.10. Halaman Profil .....	30
Gambar 3.11. Halaman Tutorial .....	31
Gambar 4.1. Halaman Home .....	33
Gambar 4.2. Halaman Huruf Hijaiyah .....	33
Gambar 4.3. Halaman Video .....	34
Gambar 4.4. Halaman Kuis .....	34
Gambar 4.5. Halaman Profil .....	35
Gambar 4.6. Tutorial Materi .....	35

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi memicu perkembangan disemua bidang, terutama pada Bidang Teknologi Informasi. Perkembangan Teknologi Informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat di lakukan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan Teknologi Informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi seperti e-commerce, e-education, e-government, dan lain-lain. Perkembangan di bidang teknologi juga sangat berkaitan erat dengan dunia pendidikan, contohnya seperti penggunaan komputer dalam hal pendidikan.

Pendidikan agama harus di terapkan sejak dini, Karena akan membuat hidup lebih terarah. Salah satu pokok bahasan mengenai pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci. Dalam islam, yang menjadi pedoman hidup adalah Al Qur'an. Huruf yang digunakan dalam Al Qur'an adalah huruf arab, sehingga sebagai orang indonesia akan menemui kesulitan untuk mempelajarinya, kecuali apabila di ajarkan sejak dini.

Pada kenyataan masyarakat indonesia yang mayoritas beragama islam, banyak dari mereka yang buta Al Qur'an, tidak mengerti bagaimana membaca pedoman hidup mereka. Melihat permasalahan tersebut yang seiring dengan semakin meluasnya dunia teknologi informasi maka di butuhkan media pembelajaran yang efektif dengan media komputer. Sehingga sebelum kita membaca Al Qur'an kita harus memahami dan mengenal huruf-huruf Hijaiyah, Dengan mencoba menawarkan suatu sistem pembelajaran sederhana yang berbasis multimedia sebagai interaksinya, di harapkan pengguna dapat memahami dan mengenal huruf Hijaiyah sebagai kunci dasar untuk membaca Al Qur'an.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut:

Bagaimana membuat media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah berbasis multimedia sebagai dasar untuk membaca Al Qur'an

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah Berbasis multimedia

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah tingkat dasar berbasis multimedia adalah dimana media pembelajaran ini akan memperkenalkan kita huruf Hijaiyah tingkat dasar yaitu IQRO' 1 dan disertai pengucapan yang baik dan benar, sebelum kita melangkah ke tahap yang lebih tinggi yaitu membaca Al Qur'an.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Tahapan-tahapan pada metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain :

### **1. Analisa Kebutuhan**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan semua kebutuhan data dan metode yang akan digunakan berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun, Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisa dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

### **2. Desain Sistem**

Pada tahap ini merancang desain dan antar muka aplikasi, Proses desain system membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi system perangkat lunak atau perangkat keras, Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur sistem keseluruhan.

### 3. Pembuatan Program

Pada tahap ini, proses pembuatan program berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dan proses pembuatan animasi pada tiap topik materi media pembelajaran tersebut.

### 4. Pengujian

Pengujian terhadap program dilaksanakan setelah semua program aplikasi selesai dibuat. Pengujian diarahkan untuk menemukan kesalahan dan memastikan bahwa masukan yang diberikan menghasilkan keluaran yang sesuai.

### 5. Dokumentasi dan Penyusunan Laporan

Tahap ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pengerjaan proyek akhir. Di tahap ini dilakukan pengumpulan hasil kerja menjadi suatu dokumen untuk menjelaskan dari awal pembuatan aplikasi hingga menjadi aplikasi yang layak digunakan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam pembuatan Skripsi ini terdiri beberapa bagian, antara lain :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada pendahuluan diberikan gambaran umum tentang laporan yang berisikan :

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

#### 1.2 Perumusan Masalah

#### 1.3 Tujuan Penelitian

#### 1.4 Batasan Masalah

#### 1.5 Metodologi Penelitian

#### 1.6 Sistematika Penulisan

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan teori dalam Bab II adalah terdiri dari kerangka teori yang mendukung dalam penulisan skripsi ini yang terdiri dari pengenalan multimedia, pengenalan aplikasi yang berhubungan dengan multimedia, dan definisi media pembelajaran.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini memuat tentang analisa kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran dan analisis perancangan media pembelajaran yang akan dibuat.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini terdiri dari implementasi aplikasi beserta evaluasinya.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi sistem dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Konsep Multimedia dalam pendidikan

Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. merangkum berbagai media dalam satu wadah, sehingga memudahkan penyampaian bahan pembelajaran dan pengguna dapat terlibat dalam proses pembelajaran karena teknologi multimedia mempunyai kemampuan interaktivitas.

Multimedia dalam pendidikan adalah alat, kaedah dan pendekatan yang digunakan sebagai komunikasi di antara guru dengan pelajar selama proses pembelajaran. Pelajar yang terlibat dalam proses pembelajaran melalui paket multimedia boleh mempelajari ilmu yang ada di dalamnya sesuai dengan minat, kesukaan, keperluan, pengetahuan dan emosinya. [1]

#### 2.2 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Sesuai dengan penjelasan pada buku *American Heritage Dictionary*, sistem multimedia adalah sembarang sistem yang mendukung lebih dari satu jenis media. Menurut Furht (1996) dari *Atlantic University, Florida*, mendefinisikan multimedia sebagai gabungan dari berbagai media teks, grafik, animasi, *image*, dan video. Sedangkan Haffos Feldman (1994), mendefinisikan multimedia sebagai suatu komputer yang terdiri dari peralatan yang memberikan kemudahan mengolah video, fotografi, grafik, dan animasi yang dipadukan dengan suara, teks, data yang dikendalikan dengan program komputer. mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem yang menghubungkan teks, image, video, animasi, suara dan mempunyai kemampuan interaktivitas. Multimedia dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri. [3]

Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media pelatihan dalam sistem *e-learning* (id.wikipedia.org).

### 2.2.1 Animasi

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk ( yang dinamakan "*morphing*"). *Flash* mempunyai dua metode dalam membuat animasi, yaitu: [2]

#### a. Metode Animasi *Tween*

*Tween* berasal dari kata *between in* yang kalau diartikan ke dalam Bahasa Indonesia secara harfiah adalah di antara. Dalam *Flash*, *tween* digunakan. Metode animasi *tween* adalah metode yang paling sering digunakan dalam membuat animasi di *Flash* karena metode ini adalah metode paling mudah dan cepat dalam membuat animasi. Kita hanya perlu membuat atau menentukan objek di *frame* akhir. Kemudian otomatis *flash* akan membuat *frame* di antara (*between in/tween*) *frame* awal dan *frame* akhir tersebut sehingga terciptalah gerakan atau animasi.

#### b. Metode Animasi *Frame-by-Frame*

Metode animasi *frame-by-frame* merupakan metode pembuatan animasi dengan cara manual, yaitu kita diharuskan membuat setiap objek atau isi yang berbeda pada setiap *frame* untuk menghasilkan gerakan atau animasi. Meskipun animasi yang dihasilkan dengan metode ini terlihat lebih bagus dan halus daripada animasi yang dibuat dengan metode *tween*, metode ini jarang digunakan karena pembuatan animasi menggunakan metode ini memerlukan ketelitian dan memakan waktu yang lama serta ukuran *file* animasi pun lebih besar.

## 2.2.2 Perangkat Lunak Pembuatan (Software)

### a. Corel Draw

Corel Draw merupakan program untuk desain grafis yang sangat populer dan mudah untuk dioperasikan serta mempunyai fasilitas yang lengkap yang diciptakan oleh *Corel Corporation Kanada*. Dengan corelDraw bisa dibuat suatu karya grafis dengan kualitas tinggi dan profesional (Avelino,2006). <sup>[4]</sup>

### b. Adobe Photoshop

Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

### c. Smart Recorder

*Smart Recorder* adalah *software* untuk mengatur dan menampilkan rekaman dengan mudah. *Smart Recorder* dapat melakukan beberapa hal, antara lain :

1. Merekam analog kaset ke dalam *digital audio tracks* dalam format WMA atau WAV.
2. Menjadwalkan rekaman untuk dimulai pada tanggal dan waktu tertentu.
3. Membagi rekaman yang panjang ke dalam bagian-bagian kecil secara otomatis dengan menggunakan *silence detection technology*.
4. Mengatur level rekaman optimum dengan mudah dengan fitur analisis *automatic source level*.

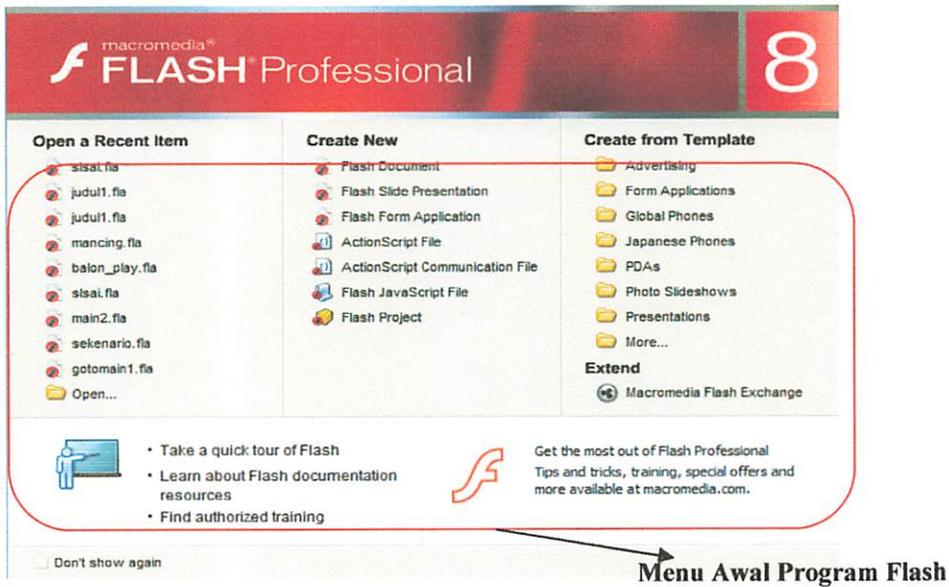
#### **d. Macromedia Flash**

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. [7]

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama Future Splash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Macromedia Flash*. *Flash* merupakan program animasi profesional yang mudah digunakan dan sangat berdaya guna untuk membuat animasi, dari animasi sederhana sampai animasi kompleks, meliputi multimedia dan aplikasi web yang dinamis dan interaktif seperti *e-commerce*. Beberapa kemampuan Flash lainnya adalah membuat animasi logo, presentasi multimedia, *game*, kuis interaktif, simulasi/visualisasi, pengaturan navigasi halaman web, dan sebagainya. [5]

#### **2.2.3 Area Kerja dan Tools pada Macromedia Flash 8 [6]**

Pertama kali menjalankan *Macromedia Flash 8* maka akan tampil antar muka *Flash 8* seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash

Terdapat beberapa menu di halaman awal *Macromedia Flash 8* diantaranya adalah sebagai berikut :

**a. *Open a Recent Item***

Merupakan kategori yang menampilkan semua *file/dokumen flash* yang sudah dibuat dalam *ekstension .fla*

**b. *Open***

Merupakan perintah untuk membuka dokumen yang sudah pernah dibuat namun tidak tercakup di *Open Recent Item* karena keterbatasan tempat.

**c. *Create New***

Merupakan perintah untuk membuat dokumen/*file flash* baru.

**d. *Create from Template***

Merupakan *template* yang disediakan oleh *Macromedia* dalam memudahkan pengguna menggunakan sistem *Interface* yang ada.

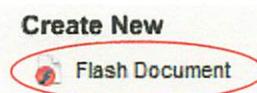
e. *Extend*

Perintah ini akan memanggil *situs web macromedia* untuk *session Exchange*.

f. *Learn*

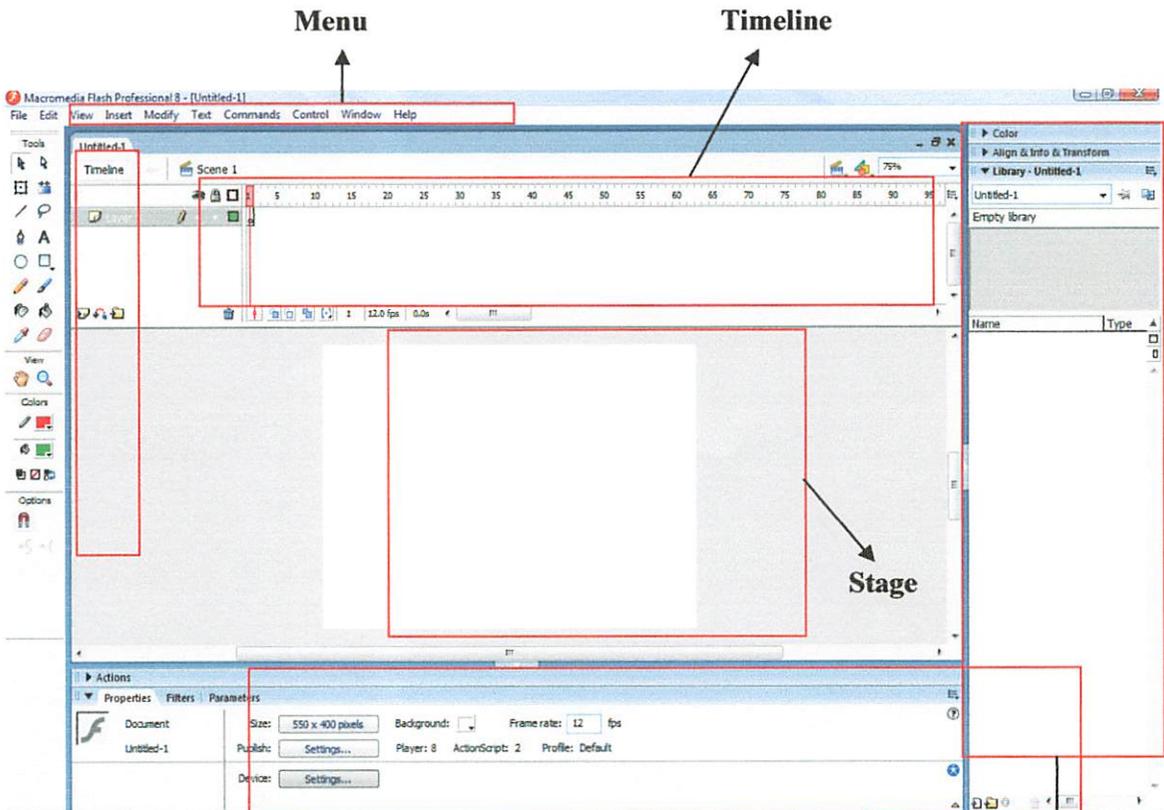
Merupakan perintah untuk menuju ke halaman bantuan *Flash (Help)*.

Untuk membuat dokumen baru di *Flash*, cukup mengklik menu pilihan "*Flash Document*" pada bagian "*Create New*".



Gambar 2.2 Menu untuk membuat dokumen baru

Selanjutnya akan muncul tampilan kerja (*pengguna interface*) *Flash 8* seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja dari Flash 8.0

Panel

**g. Menu**

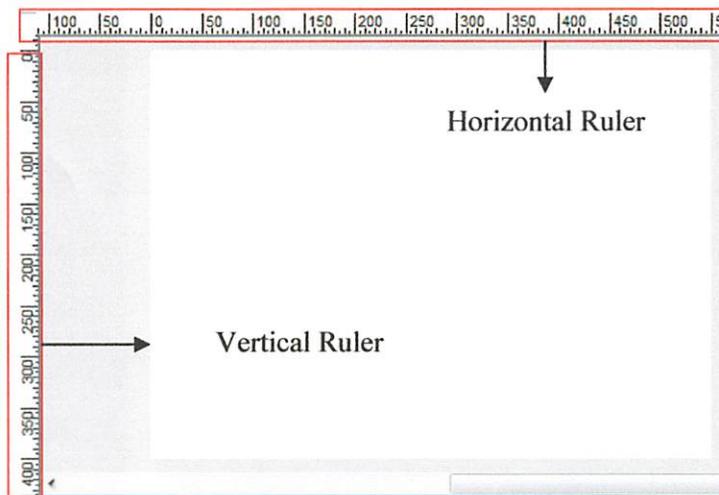
Merupakan kumpulan menu – menu dasar pada hampir seluruh aplikasi Windows, dan ditambah beberapa menu dasar *Flash*. Contoh, klik **File > New**, untuk membuat dokumen baru.

**h. Stage**

*Stage* adalah area kerja tempat membuat objek atau animasi. Beberapa hal yang bisa dilakukan berhubungan dengan *stage* antara lain mengaktifkan *Ruler* dan mengakhiri *Grid*.

**i. Ruler**

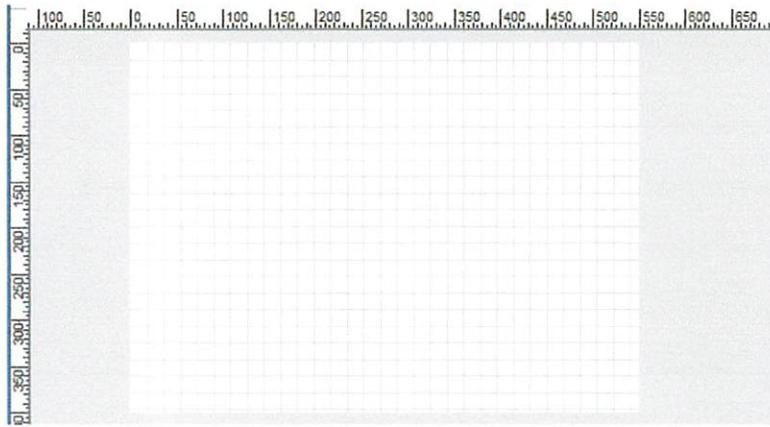
*Ruler* akan sangat membantu pembuatan ukuran dan peletakan objek atau animasi. Satuan ukuran ruler dalam *Flash* adalah pixel. *Ruler* dapat diaktifkan dengan cara memilih menu *View > Rulers (Ctrl+Alt+Shift+R)*.



Gambar 2.4 Ruler

**j. Grid**

Kotak *Grid* dapat membantu untuk meletakkan objek atau animasi yang dibuat. *Grid* dapat diaktifkan dengan cara memilih menu *View > Rulers (Ctrl+Alt+Shift+R)*



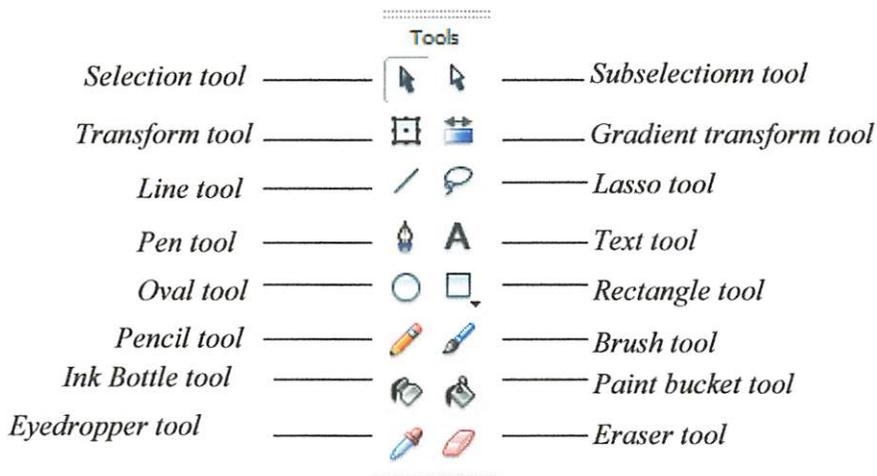
Gambar 2.5 Grid

**k. Toolbox**

*Toolbox* dibagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu : *Tools*, *View*, *Colors* dan *Options*.

**l. Tools**

*Tools* digunakan untuk memilih, membuat dan memanipulasi gambar atau objek.



Gambar 2.6 Tool Box

1. *Selection tool (V)*, digunakan untuk memilih, memindah, dan mengubah bentuk suatu objek.
2. *Subselection tool (A)*, digunakan untuk memindah dan mengubah bentuk objek.
3. *Line tool (N)*, digunakan untuk membuat garis gunakan tombol *shift* bila ingin mendapatkan garis lurus.
4. *Lasso tool (L)*, digunakan untuk memilih objek dengan cara menggambar pada objek yang ingin dipilih sehingga hasil pemilihannya dapat dilakukan pada sebagian atau bagian tertentu dari objek. *Lasso tool* menyediakan 3 pilihan *tool*, yaitu
  - a. *Magic Wand*, Jika pilihan *magic wand* diaktifkan maka daerah yang di *select* akan sesuai dengan aturan pada *magic wand properties*nya.
  - b. *Magic Wand Properties*, mengatur setingan dari *magic Wand* seperti apakah *edge* yang di *select* akan *smooth*, *Normal*, dan sebagainya.
  - c. *Poligon Mode*, jika pilihan *poligon* ini diaktifkan maka daerah di *deselect* dengan menggunakan batas-batas *edge* yang lurus.
5. *Pen tool (P)*, digunakan untuk menggambar garis lurus, garis bebas, dan garis kurva (melengkung).
6. *Text tool (T)*, digunakan untuk menuliskan teks.
7. *Oval tool (O)*, digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran maupun bentuk *elips*.
8. *Rectangle tool (R)*, digunakan untuk menggambar kotak atau persegi empat.
  - a. Gunakan tombol *shift* untuk membuat bujur sangkar.
  - b. Pilih *custom* pada *menu properties* untuk membuat *rectangle* lebih unik.
9. *Polystar tool*, digunakan untuk membuat objek gambar berupa bintang segi lima.

10. *Pencil tool (Y)*, digunakan untuk menggambar garis dan bentuk bebas seperti yang dilakukan ketika kita menggambar menggunakan pensil di buku gambar. *Pencil tool* menyediakan 3 pilihan *tool* untuk menentukan mode, yaitu
  - a. *Straighten*, semua garis yang digambar akan bersifat kaku.
  - b. *Smooth*, semua garis yang digambar akan bersifat lengkung.
  - c. *Ink*, semua garis yang digambar akan sesuai dengan pergerakan *mouse*.
11. *Brush tool (B)*, digunakan untuk mencat suatu objek atau membuat garis dalam bentuk cat seperti halnya mencat rumah menggunakan kuas.
12. *Free Transform tool (Q)*, digunakan untuk melakukan transformasi terhadap objek seperti memutar objek, memperbesar/memperkecil objek, memiringkan objek, dan lain-lain.
13. *Fill Transform tool (F)*, digunakan untuk memanipulasi warna fill objek yang terpilih.
14. *Bottle Ink tool (5)*, digunakan untuk memberi (mengisi) warna dan mengubah warna pada garis atau garis luar dari suatu objek (*stroke*).
15. *Paint Bucket tool (K)*, digunakan untuk memberi (mengisi) warna dan mengubah warna pada suatu bidang (*fill*). Pengisian warna bisa berupa warna solid, gradasi, dan bitmap.
16. *Eyedropper tool (I)*, digunakan untuk mengidentifikasi atau mengambil warna dari suatu objek atau gambar (bitmap). Warna yang teridentifikasi tersebut dapat dipakai pada objek lainnya.
17. *Eraser tool (E)*, digunakan untuk menghapus objek atau area tertentu dari suatu objek.

**a. View**

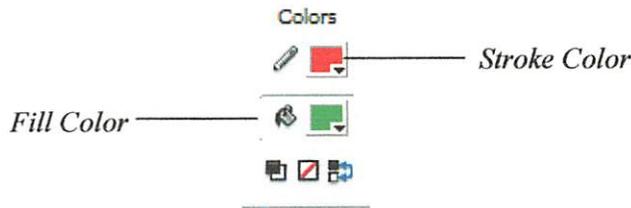
Bagian *view* menyediakan 2 tool pilihan, yaitu *tool hand* dan *tool zoom*. *Tool hand* bisa di gunakan untuk menggulung *stage* kesegala arah seolah-olah menggunakan *scroller* 360 derajat, sedangkan *tool zoom* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek.



Gambar 2.7 View

**b. Color**

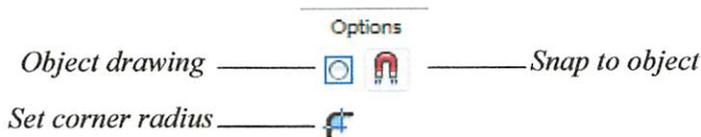
Bagian *colors* menyediakan *tool* untuk memodifikasi warna pada garis (*Stroke Color*), isi objek (*Fill Objek*), dan teks.



Gambar 2.8 Colors

**c. Option**

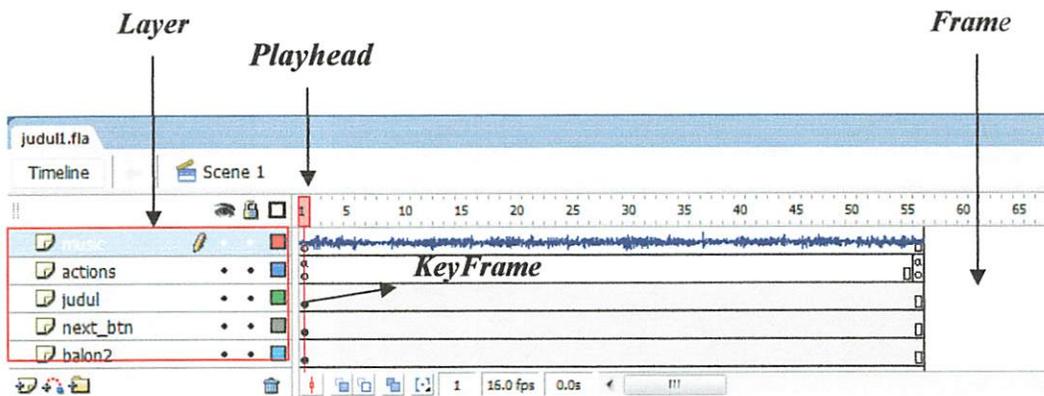
Bagian *option* menyediakan *tool setting* yang menyediakan *tool* yang sedang aktif. Misalnya, jika di klik *tool Rectangle*, pada bagian *options* akan memperlihatkan *tool Round Rectangle Radius* yang merupakan *tool Setting* yang berguna untuk mengatur sudut-sudut kotak yang dibuat dengan *tool Rectangle*.



Gambar 2.9 Option

**d. Timeline**

*Timeline* terdiri atas *Layer*, *Frame*, dan *Playhead*. Fungsi utamanya adalah sebagai tempat pengaturan *timing* atau waktu animasi dan penggabungan objek-objek dari masing-masing *layer*. Beberapa hal yang perlu diketahui berkaitan dengan penggunaan *timeline* adalah *Playhead*, *frame*, *keyframe*, dan *layer*.



Gambar 2.10 *Timeline*

**e. Playhead**

*Playhead* dapat digunakan untuk menjalankan animasi yang bisa langsung dilihat pada stage. *Playhead* dilambangkan dengan warna merah yang terletak di atas frame atau pada angka-angka frame.

**f. Frame**

*Frame* dapat diumpamakan seperti *film*. *Film* merupakan kumpulan gambar yang dimainkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga gambar tersebut terlihat bergerak. Misalnya di *frame* 1 terdapat objek di sebelah kiri layar dan di *frame* 10 terdapat objek di sebelah kanan layar, maka ketika kumpulan *frame* tersebut digerakkan secara berurutan akan terlihat seolah-olah objek tersebut bergerak dari kiri ke kanan layar.

**g. Keyframe**

*Keyframe* merupakan *frame* yang berisi objek. Ada perintah *Insert Keyframe* yang artinya apabila di *frame* 1 sudah terdapat objek lingkaran, kemudian kita masukkan *keyframe* di *frame* 10, maka di *frame* 10 pun terdapat objek lingkaran yang sama dengan *Frame* 1. *Keyframe* dilambangkan dengan titik bulat hitam pada *frame*.

**h. Layer**

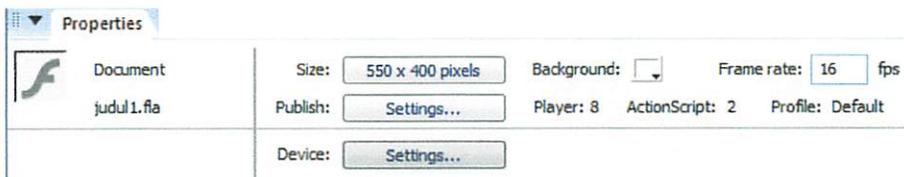
*Layer* adalah lapisan-lapisan yang digunakan untuk meletakkan objek animasi atau *frame*. *Layer* biasanya bersifat transparan. Objek yang berada paling atas akan menutupi *objek* yang paling bawah.

**i. Panel**

*Panel* merupakan kotak dialog yang berguna untuk melihat, mengatur dan mengubah elemen-elemen atau objek didalam *Flash*. Dalam panel terdapat pilihan-pilihan kontrol fungsi symbol, warna, teks, *frame* dan elemen-elemen lain sesuai dengan *panel* yang digunakan. Dengan *panel*, pembuatan animasi akan menjadi lebih jelas dan cepat dibandingkan dengan penggunaan menu yang bertumpuk.

*Flash* memiliki beberapa panel, diantaranya :

1. *Property Inspector*, digunakan untuk mengatur *setting* dokumen *flash* serta *property* objek dalam objek.



Gambar 2.11 *Properties Panel*

2. *Panel Library*, berisi semua jenis symbol yang berfungsi sebagai media penyimpanan baik yang dibuat dari *field*-nya sendiri atau yang di-import dari *field* lain.

### **2.3 Metode Iqro <sup>[8]</sup>**

Metode iqro adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang menekankan langsung pada latihan membaca. Adapun buku panduan iqro terdiri dari 6 jilid di mulai dari tingkat yang sederhana, tahap demi tahap sampai pada tingkatan yang sempurna.

Metode iqro ini dalam prakteknya tidak membutuhkan alat yang bermacam-macam, karena ditekankan pada bacaannya (membaca huruf Al-Qur'an dengan fasih). Bacaan langsung tanpa dieja. Artinya diperkenalkan nama-nama huruf hijaiyah dengan cara belajar siswa aktif (CBSA) dan lebih bersifat individual.

Metode pembelajaran ini pertama kali disusun oleh H. As'ad Humam di Yogyakarta. Buku metode Iqro' ini disusun/dicetak dalam enam jilid sekali. Di mana dalam setiap jilidnya terdapat petunjuk mengajar dengan tujuan untuk memudahkan setiap peserta didik (santri) yang akan menggunakannya, maupun ustadz/ustadzah yang akan menerapkan metode tersebut kepada santrinya. Metode iqro; ini termasuk salah satu metode yang cukup dikenal dikalangan masyarakat, karena metode ini sudah umum digunakan ditengah-tengah masyarakat Indonesia.

#### **2.3.1 Pencetus atau Penemu Metode Iqro**

Metode Iqro' ini disusun oleh Ustadz As'ad Human yang berdomisili di Yogyakarta. Kitab Iqro' dari ke-enam jilid tersebut di tambah satu jilid lagi yang berisi tentang doa-doa. Dalam setiap jilid terdapat petunjuk pembelajarannya dengan maksud memudahkan setiap orang yang belajar maupun yang mengajar Al-Qur'an.

Bagi kebanyakan umat Islam Indonesia, nama K.H. As'ad Humam sudah tidak asing lagi karena karyanya berupa metode praktis membaca Al-Qur'an serta lembaga pendidikan TKA (Taman Kanak-kanak Alqur'an) dan TPA (Taman

Pendidikan AlQur'an) telah menyebar keseluruh Indonesia, ke Malaysia dan mancanegara lainnya. Bahkan di Malaysia metode Iqro ditetapkan sebagai kurikulum wajib di sekolah.

Pria yang lahir tahun 1933 yang cacat fisik sejak remaja ini ternyata sebagai penemu Metode Iqro yang menghebohkan banyak kalangan. Banyak para penguji mencoba mengadakan pengujian terhadap keakuratan metode ini. Ternyata karena selain sererhana dengan metode iqro sangat mudah mempelajari Al-Qur'an.

Menurut Meneg, K.H. As'ad Humam yang hanya lulusan kelas 2 Madrasah Mualimin Muhammadiyah Yogyakarta (Setinggi SMP) ini juga bisa disebut "pahlawan", yakni pahlawan penjaga kelestarian Al-Qur'an dan pahlawan yang telah membebaskan jutaan anak Indonesia dari buta Al-Qur'an. Berkat hasil karyanya ini jutaan anak muslim Indonesia dengan mudah mempelajari Al-Qur'an.

Sebelum K.H. As'ad Humam meluncurkan metode Iqro' memang sudah ada metode membaca Al-Qur'an yang dimanfaatkan oleh umat islam Indonesia antara lain dalam metode Juz Amma, methode Al-Banjary, methode Al-Barqy dan banyak methode lainnya. K.H. As'ad Humam dalam menyusun karyanya ini juga berdasarkan metode yang sudah ada sebelumnya. Tetapi begitu metode Iqro muncul, sekitar tahun 1988 langsung mendapat sambutan hangat masyarakat. Sebab metode yang digunakan juga praktis dan membuat anak kecil bisa cepat membaca Al-Qur'an dengan fasih dan tartil, padahal sebelumnya anak-anak seusia TK umumnya belum bisa membaca Al-Qur'an.

Pada awal Februari tahun 1996 dalam usia 63 tahun sang penemu metode ini K.H. As'ad Humam telah dipanggil Allah SWT. Dan menghembuskan nafas terakhirnya di Bulan Suci Ramadhan hari Jum'at(2/2) sekitar Pukul 11:30 memang, dimana sejak 14 Desember tahun 1995 ia telah sakit dan pernah diopname di Rumahsakit Muhammadiyah Yogyakarta sekitar 2 bulan. Jenazah KH. As'ad Humam dishalatkan di mesjid Baiturahman Selokraman Kota Gede Yogya tempat ia mengabdikan.

Pada saat pelepasan menuju tempat peristirahatan terakhir jenazah bapak 6 anak dan kakek 10 benar-benar dikenang masyarakat luas baik masyarakat Indonesia maupun mancanegara.

Hal ini terbukti pada sambutan Menteri Agama RI yang saat itu Dr. H. Tarmizi Taher yang dibacakan Kakanwil Daerah Istimewa Yogyakarta Muhda Hadisaputro SH pada saat upacara pemakaman. Ia menjelaskan dalam pidatonya bahwa Hasil karya K.H. As'ad Humam benar-benar sudah go internasional. Lebih lanjut oleh Menag RI dijelaskan Metode Iqro selain sudah diterapkan di beberapa negara tetangga, semacam Malaysia, Singapura dan Brunai Darusalam, juga sudah diterjemahkan kedalam berbagai bahasa, bahkan dilakukan penjagaan penggunaannya oleh kalangan muslimin di Amerika Serikat.

### **2.3.2 Perkembangan**

Tak mengherankan kalau metode iqro berkembang pesat. Sampai saat ini (data penulis tahun 2007) tercatat 30 ribu TKA/ TPA. Dengan santri mencapai 6 juta lebih menerapkan metode ini. Bulan Juli tahun 1995 Presiden Soeharto mewisuda ribuan santri TKA/TPA. Wakil persiden juga melakukan hal yang serupa di Yogya dalam berbagai even misalnya MTQ juga acap menampilkan santri TKA yang mendemonstrasikan kemampuan mereka membaca Al-Qur'an.

Metode Iqro memang sudah diakui dan dimanfaatkan banyak orang. Pemerintah sendiri juga telah menganugrahkan penghargaan kepada K.H. As'ad Humam atas hasil karyanya ini. Tahun 1991 Mentri Agama RI (waktu H Munawir Sjadzali MA. Menjadikan TKA /TPA yang didiriakn K.H. As'ad Humam di kampung Selokraman Kotagede Yogya sebagai balaii litbang LPTQ Nasional, yang berfungsi sebagai Balai Latihan dan pengembangan dan lembaga pengembangan Tilawatil Qur'an.

Dari waktu kewaktu metode Iqro semakin memasyarakat. Bukan saja masyarakat sekitar yang memanfaatkannya, tetapi merembet masyarakat pelosok di DIY, berbagai daerah di luar YID, bahkan akhirnya merembet ke seluruh Indonesia. Yang mempermudah persebaran metode ini antara lain karena keihklasan K.H.

As'ad Humam dan para anak buahnya di sekretariat Team Tadarus AMM Kota Gede, yang merupakan markas dan cikal bakal TKA/TPA sebagai realisasi pengajaran metode Iqro terhadap masyarakat yang datang dan ingin memanfaatkan metode ini.

### **2.3.3 Karakteristik**

Metode Iqro' terdiri dari 6 jilid dengan variasi warna cover yang memikat perhatian anak TK Al-Qur'an. Selain itu, didalam masing-masing jilid dari buku panduan Iqro' ini sudah dilengkapi dengan bagaimana cara membaca dan petunjuk mengajarkan kepada santri.

Ada 10 macam sifat-sifat buku Iqro' yaitu :

- a. Bacaan langsung.
- b. CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)
- c. Prifat
- d. Modul
- e. Asistensi
- f. Praktis
- g. Sistematis
- h. Variatif
- i. Komunikatif
- j. Fleksibel.

Bentuk-bentuk pengajaran dengan metode Iqro' antara lain :

1. TK Al-Qur'an
2. TP Al-Qur'an
3. Digunakan pada pengajian anak-anak di masjid/musholla
4. Menjadi materi dalam kursus baca tulis Al-Qur'an
5. Menjadi program ekstra kurikuler sekolah
6. Digunakan di majelis-majelis taklim

Adapun kelemahan dan kelebihan metode Iqro' adalah:

a. Kelebihan:

1. Menggunakan metode CBSA, jadi bukan guru yang aktif melainkan santri yang dituntut aktif.
2. Dalam penerapannya menggunakan klasikal (membaca secara bersama) privat, maupun cara eksistensi (santri yang lebih tinggi jilid-nya dapat menyimak bacaan temannya yang berjilid rendah).
3. Komunikatif artinya jika santri mampu membaca dengan baik dan benar guru dapat memberikan sanjungan, perhatian dan penghargaan.
4. Bila ada santri yang sama tingkat pelajaran-nya, boleh dengan sistem tadarrus, secara bergilir membaca sekitar dua baris sedang lainnya menyimak.
5. Bukunya mudah di dapat di toko-toko.

b. Kekurangan

1. Bacaan-bacaan tajwid tak dikenalkan sejak dini.
2. Tak ada media belajar
3. Tak dianjurkan menggunakan irama *muottal*.

## **BAB III**

### **DESAIN DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Analisa Kebutuhan**

Alat penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi dibagi menjadi 2, yaitu *hardware* dan *software*. Alat yang digunakan sebagai berikut.

##### **3.1.1 Hardware**

a. Seperangkat komputer dengan spesifikasi :

Processor : Intel(R) Pentium(R) Dual CPU E2140 @1.60Ghz

Memory : 2 GB

Resolusi : 1024 X 768

Harddisk : 120 Gb

OS : Microsoft Windows XP Service Pack 2, Windows 7

##### **3.1.2 Software**

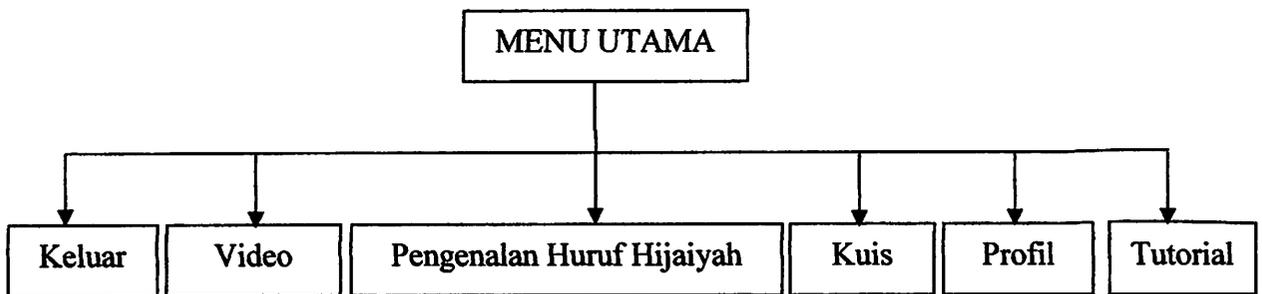
Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut:

1. Corel Draw
2. Adobe Photoshop CS6

## 3.2 Perancangan Struktur menu

### 3.2.1 Struktur Aplikasi

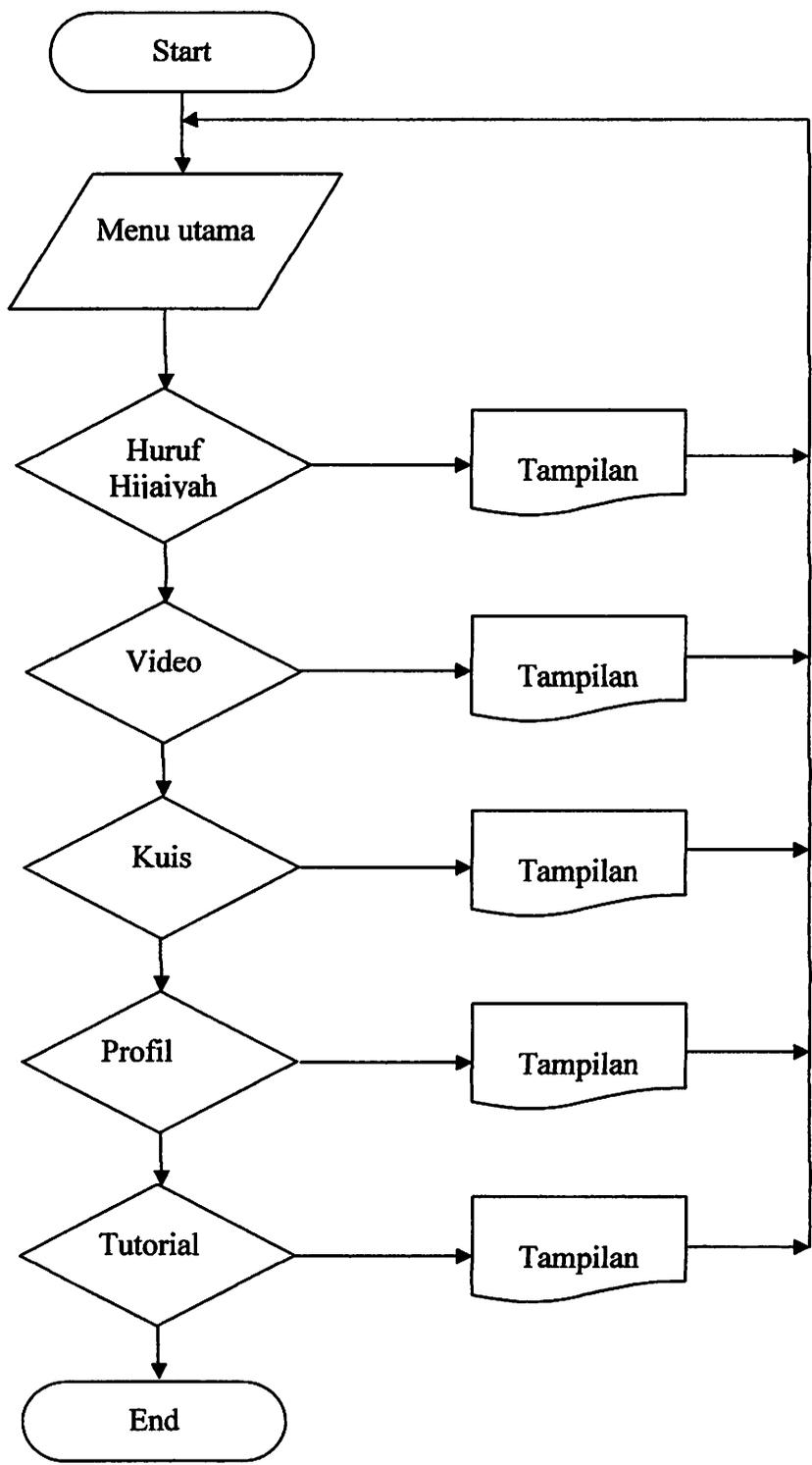
Struktur aplikasi meliputi struktur menu yang di sajikan dalam aplikasi.



Gambar 3.1 Struktur Menu

Pada struktur menu terdiri dari beberapa Menu yaitu Pengenalan Huruf Hijaiyah, Profil, Video, Kuis, Keluar. Pengenalan Huruf Hijaiyah adalah salah satu menu utama yang berfungsi sebagai pengenalan huruf dasar hijaiyah dengan disertai audio di tiap hurufnya. Menu Video adalah menu yang berisi tentang penjelasan huruf hijaiyah dan pembacaan huruf hijaiyah dari Alif sampai Ya. Menu Kuis adalah menu yang mempunyai fungsi mengetahui perkembangan user dengan cara menjawab beberapa pertanyaan. Menu Profil adalah menu yang berisi tentang data pembuat program, Menu Keluar berfungsi untuk menutup program.

### 3.2.2 Flowchart Perancangan

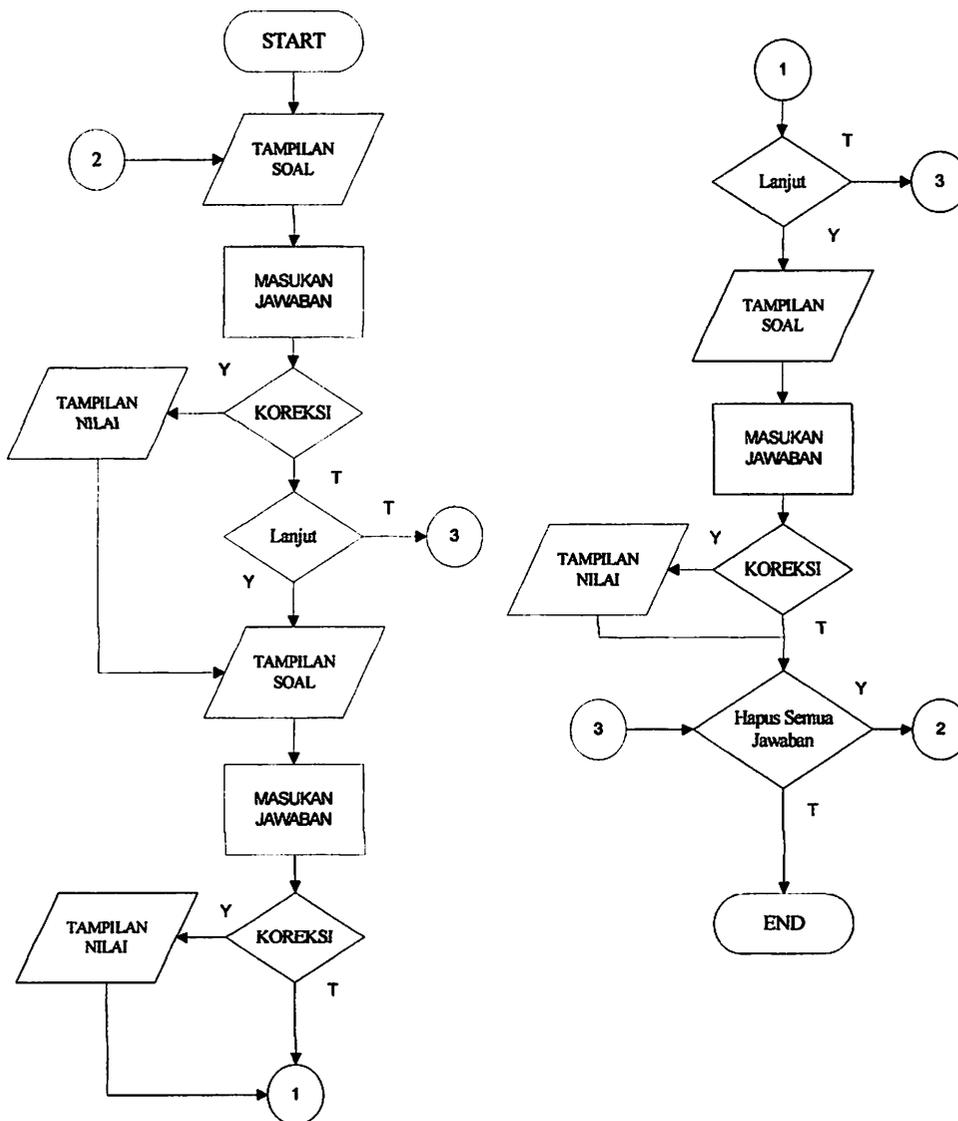


Gambar 3.2 Flowchart Perancangan

Flowchart pada Gambar 3.2 ini berisikan empat menu utama yaitu menu Huruf Hijaivah, Menu Video, Menu Kuis, dan Menu Profil. Jika masuk ke Menu Huruf

Hijaiyah maka user akan disuguhkan tampilan gambar Huruf Hijaiyah. Jika memilih Menu Video maka user akan disuguhkan dengan tampilan video mengenai penjelasan dan cara pembacaan Huruf Hijaiyah. Lalu jika user memilih Menu Kuis maka user akan disuguhkan dengan tampilan pertanyaan guna mengevaluasi perkembangan user. Pada Menu Profil user akan disuguhkan dengan tampilan biodata pembuat program

### 3.2.3 Flowchart Kuis



Gambar 3.3 Flowchart Kuis

### 3.3 Perancangan Objek

#### 3.3.1 Gambar Perancangan Objek

Gambar karakter di buat menggunakan photoshop, gambar karakter di dapat dari hasil browsing internet kemudian di edit menggunakan photoshop.



Gambar 3.4 Objek Anak Lelaki dan Perempuan

#### 3.3.2 Animasi Awan dan Pesawat

Pembuatan gambar karakter animasi awan dan pesawat di buat menggunakan photoshop yang kemudian di gerakkan dengan menggunakan tools yang ada pada Macromedia flash 8 sehingga tampilan awan dan pesawat dapat bergerak.



Gambar 3.5 Animasi Awan dan Pesawat

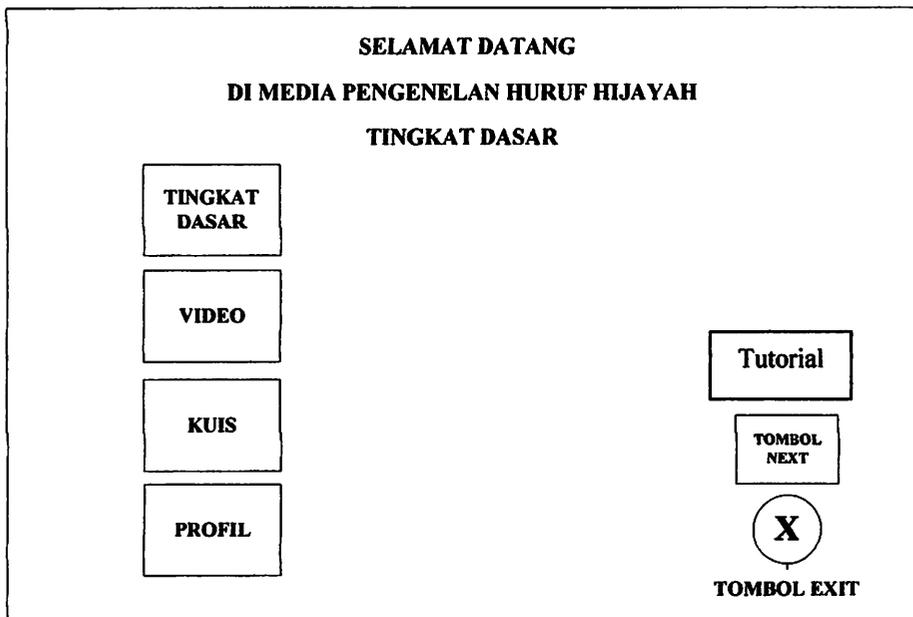
### 3.4 Perancangan Halaman Aplikasi

Perancangan Halaman aplikasi berfungsi untuk menampilkan menu-menu dari aplikasi dan menampilkan informasi dari menu-menu yang sudah tersedia. Berikut ini adalah rancangan/desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi :

#### 3.4.1 Halaman Home

Halaman Home adalah halaman utama pada aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, yang nantinya akan menghubungkan ke halaman berikutnya dengan memilih menu-menu yang tersedia.

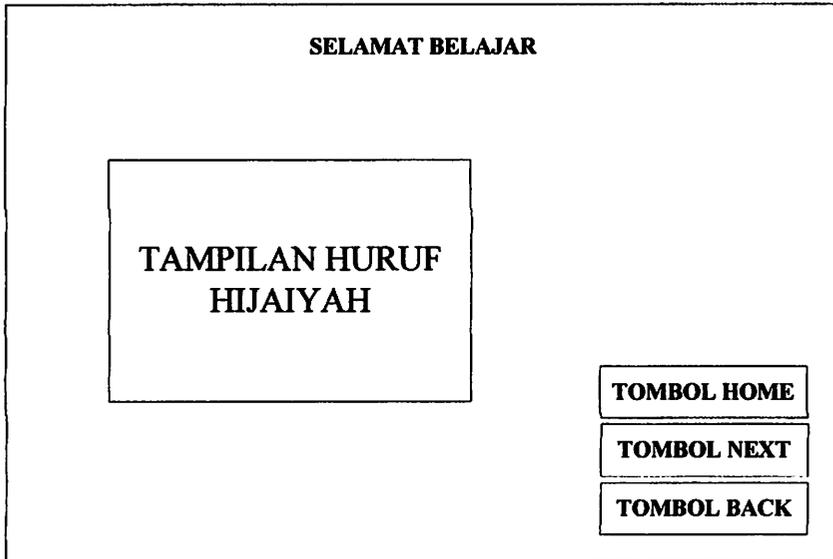
Desain halaman menu utama di tunjukan pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Halaman Home

#### 3.4.2 Halaman Huruf Hijaiyah

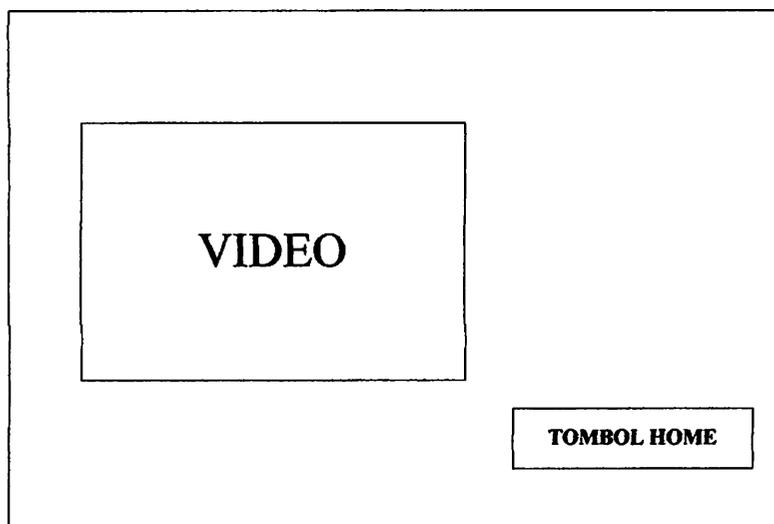
Halaman huruf hijaiyah adalah halaman menu dimana user akan di tunjukan dengan tampilan halaman huruf hijaiyah yang apabila pengguna mengklik salah satu huruf hijaiyah, maka suara dari huruf tersebut akan keluar.



Gambar 3.7 Halaman Huruf Hijaiyah

### 3.4.3 Halaman Video

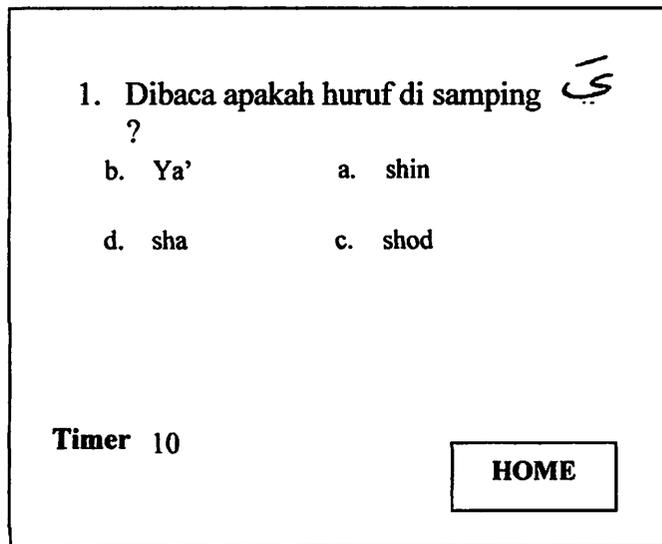
Halaman video adalah halaman yang akan menampilkan tampilan sebuah video tutorial cara belajar dan mengenal huruf hijaiyah.



Gambar 3.8 Halaman Video

### 3.4.4 Halaman Kuis

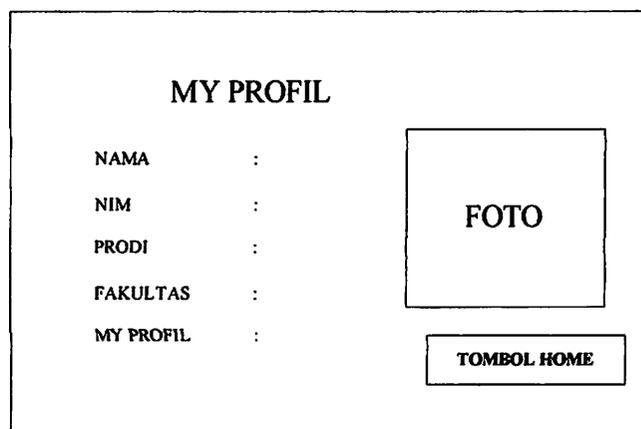
Halaman kuis adalah halaman dimana pengguna akan di suguhkan sebuah kuis yang akan mencoba pemahaman kita setelah belajar huruf hijaiyah. Kuis yang akan di berikan merupakan kuis pilihan ganda, dengan jumlah kuis yaitu 10 nomor dan di beri waktu untuk menjawabnya.



Gambar 3.9 Halaman Kuis

### 3.4.5 Halaman Profil

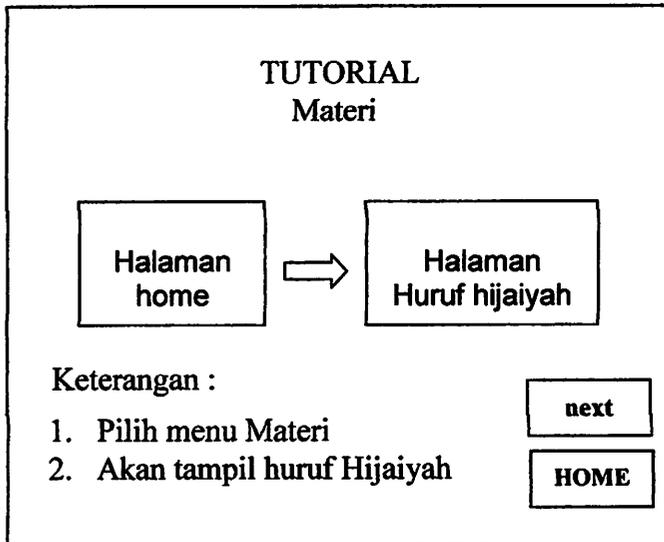
Halaman Profil adalah halaman yang berisikan profil dari penulis sendiri.



Gambar 3.10 Halaman Profil

### 3.4.6 Halaman Tutorial

Halaman Tutorial adalah halaman yang berisikan penggunaan dari media pengenalan huruf hijaiyah, sehingga dapat membantu dan mempermudah pengguna (user) dalam menggunakan media huruf hijaiyah.s



Gambar 3.11 Halaman Tutorial

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

#### 4.1 Implementasi dan Pengujian Sistem

Implementasi sistem adalah proses penerapan rancangan sistem yang telah dibuat menjadi suatu aplikasi yang bisa dijalankan pada kenyataannya. *Implementasi* sistem berfungsi untuk menerapkan sistem sesuai dengan tujuan sistem. Disamping *implementasi* berfungsi untuk menerapkan sistem, fungsi lainnya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari rancangan yang telah dibuat.

Pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan.

##### 4.1.1 Tampilan Home

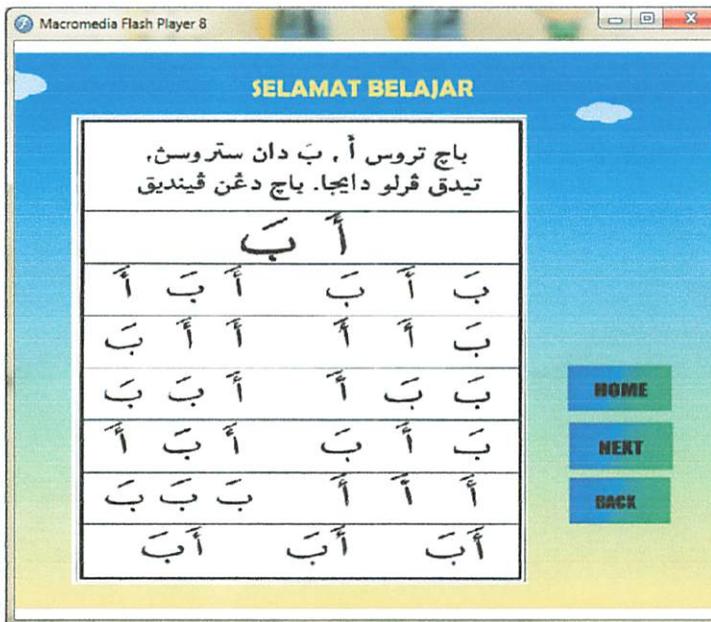
Tampilan Home atau menu utama merupakan tampilan yang keluar setelah *splash screen* selesai dijalankan. Didalam tampilan menu terdapat beberapa tombol menu diantaranya tombol Huruf hijaiyah, Tombol Video, tombol kuis dan tombol Profil seperti ditunjukkan pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman Home

#### 4.1.2 Tampilan Huruf Hijaiyah

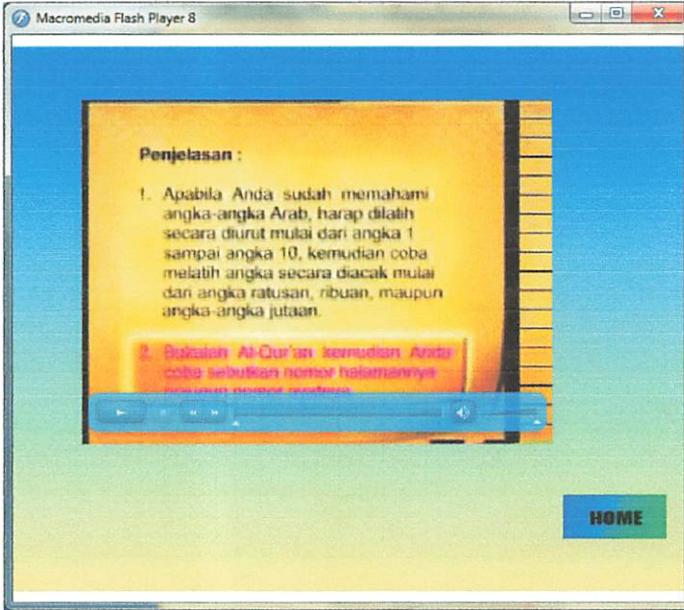
Tampilan Huruf Hijaiyah disini akan menampilkan halaman pertama pengenalan huruf hijaiyah apabila salah satu tombol kita klik maka akan keluar suara dari huruf yang kita klik tadi, klik next untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya pada menu ini, terdapat 31 halaman seperti yang terliha pada gambar 4.2



Gambar 4.2 halaman Huruf Hijaiyah

### 4.1.3 Tampilan Video

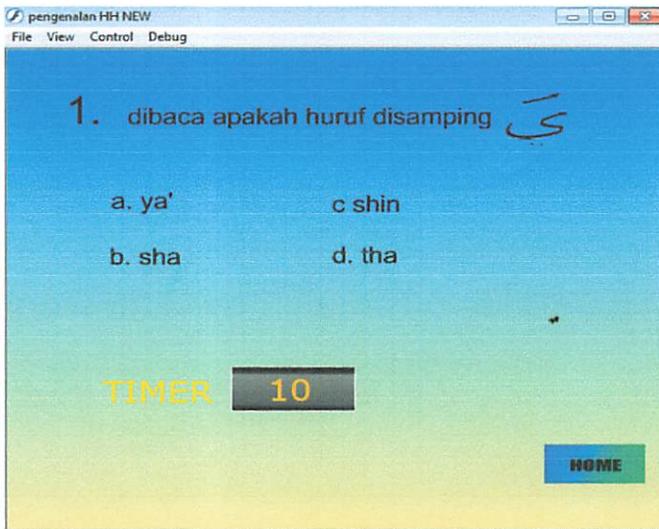
Tampilan video disini akan menampilkan video tutorial belajar mengenal huruf hijaiyah, seperti yang di tunjukkan pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman Video

### 4.1.4 Tampilan Kuis

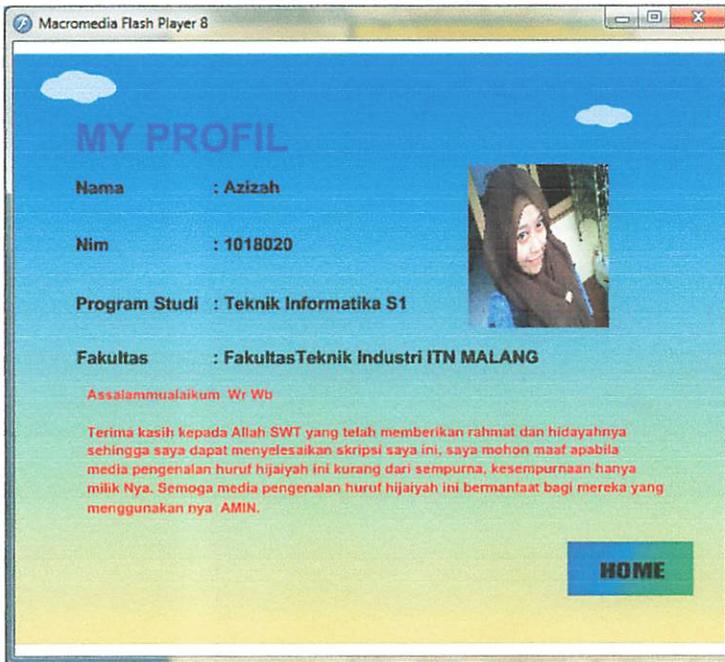
Pada halaman atau menu kuis terdapat 10 soal pilihan ganda setiap pertanyaan yang kita jawab akan di hitung benar salahnya pada saat kita menyelesaikan soal terakhir. Kuis pilihan ganda juga di lengkapi dengan timer.



Gambar 4.4 Halaman Kuis

#### 4.1.5 Tampilan Profil

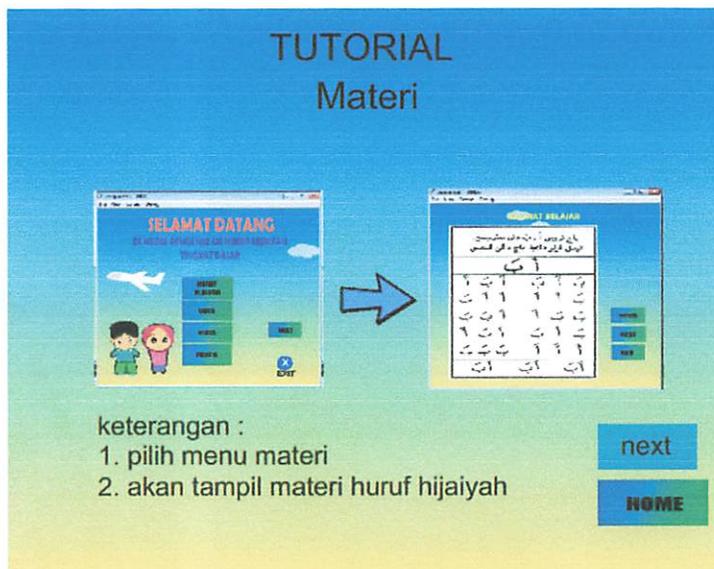
Pada menu ini berisikan biodata dari penulis itu sendiri, seperti yang di tunjukkan pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Halaman Profil

#### 4.1.6 Tampilan Tutorial

Pada halaman ini berisikan penggunaan dari media pengenalan huruf hijaiyah.



Gambar 4.6 Tutorial Materi

## 4.2 Pengujian

### 4.2.1 Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian fungsional sistem merupakan proses untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada aplikasi, sebelum aplikasi tersebut diberikan kepada *user*. Selain itu pengujian ini sangatlah diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan aplikasi media pembelajaran yang dirancang. Pengujian dikatakan baik .

Pengujian Kesesuaian Fungsi Dalam Sistem Operasi			
No	Menu	Proses	Hasil
1.	Splash screen	Menu utama	✓
2.	Button huruf hijaiyah	Link to huruf hijaiyah	✓
3.	Button Video	Link to Video	✓
4.	Button Kuis	Link to Kuis	✓
5.	Button Profil	Link to Profil	✓
6.	Button Tutorial	Link to Tutorial	✓
7.	Button Keluar	Link to keluar	✓

Tabel 4.1. Hasil Pengujian fungsional sistem aplikasi media pembelajaran dalam sistem operasi

Keterangan simbol:

✓ =bisa

X =tidak bisa

#### 4.2.2 Pengujian User

Pengujian *user* pada Aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian sistem aplikasi Pengujian *user* ini dilakukan kepada 10 orang responden untuk memberikan penilaian terhadap pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia. Adapun hasil dari pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2. Hasil Pengujian sistem kepada pengguna (*user*)

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan	40%	60%	-
2	Tentang aplikasi	50%	50%	-
3	Kinerja Aplikasi	70%	30%	-
4	Tingkat Kemudahan Aplikasi	90%	10%	-
5	Fungsi Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran	80%	20%	-

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pengujian fungsional sistem aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dalam sistem operasi menunjukkan bahwa 5 dari 5 pengujian pada sistem Operasi berhasil, sehingga memperoleh prosentase 100 %
2. Aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini 3 dari 3 *Operating system* pada Windows dapat berjalan di semua *Operating system* dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.
3. Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat di tarik kesimpulan Aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia menggunakan macromedia flash 8 menggunakan action scirpt 2.0 dapat diterima anak – anak maupun orang dewasa yang ingin belajar mengenal huruf hijaiyah.

#### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan Aplikasi media pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah multimedia ini masih jauh dari sempurna. Karena masih banyaknya kekurangan - kekurangan yang perlu untuk ditambahkan antara lain :

1. Aplikasi yang telah dibuat dapat dikembangkan lagi supaya media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang di tampilkan lebih banyak dari Iqra 1 sampai dengan Iqra 6 berdasarkan Buku Iqra.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi supaya aplikasi dapat dioperasikan selain di Operating System windows juga dapat di operasikan di Operating System Android.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soehartono, Multimedia dalam pendidikan : PT Gramedia. 1992
- [2] Jayan, 2006, Animasi Kartun Lucu dan Interaktif Flash, Palembang. Jhonsen, 2003, Membuat Berbagai Efek dengan FLASH MX, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [3] Hendi H., 2006, *The Magic of Macromedia Director*, Bandung : Informatika.
- [4] Avellino, Andreas, 2005, Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan CorelDRAW 12, Teknomedia, Yogyakarta.
- [5] F.Sofyan, Amir dan Agus Purwanto, 2008, *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, & Video Editing*, Yogyakarta : Andi Offset.
- [6] Suyanto, M, 2004, *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia* , Yogyakarta :Andi Offset.
- [7] Eka Prasetya Adhy *Action Script 2.0*  
<http://news.palcomtech.com/2014/03/mengenal-action-script-2-0/> (diakses pada tanggal 28 Maret 2014 ).
- [8] AS'AD HUMAM pengasuh Team Tadarus AMM, Buku IQRO cara cepat membaca AL – QUR'AN

# LAMPIRAN



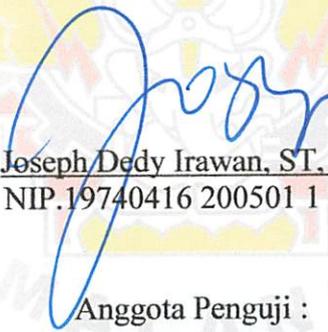
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Azizah  
NIM : 10.18.020  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis Multimedia

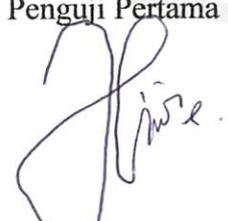
Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)  
pada:  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 22 Februari 2014

Panitia Ujian Skripsi  
Ketua Majelis Penguji

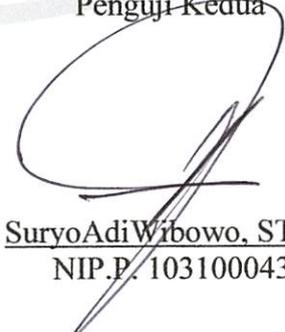
  
Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP.19740416 200501 1 022

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

  
Ali Mahmudi, B.Eng, PhD  
NIP.P. 1031000429

Penguji Kedua

  
Suryo Adi Wibowo, ST, MT  
NIP.P. 1031000438



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Azizah  
NIM : 10.18.020  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis Multimedia

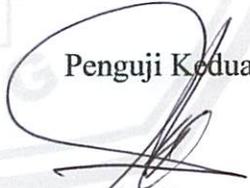
DosenPenguji 1	1. Ukuran kertas A4, bukan kwarto.
	2. Area kerja tools- tools N o 1 lagi.
	3. Rapiakan penomoran bab,sub bab pada bab 2,agar tidak membingungkan.
	4. Setelah mengerjakan, 5 Quiz, tampilkan nilainya.
	5. Halaman video tak jalan.
	6.Tambahkan daftar pustaka.
	7.Pengujian user,kepada beberapa orang,tampilkan quistionere revisi
DosenPenguji 2	1. Pengujian terhadap flas player.
	2. Proses hidup video.
	3. Tutorial untuk program.
	4. Ganti halaman quiz .
	5. Nilai akhir harus ada
	6. Setiap gentian halamn transisi.
	7. Daftar pustaka
	8. Pengujian untuk target

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

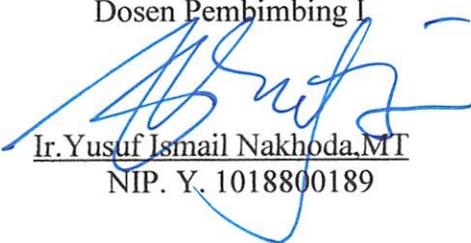
  
Ali Mahmudi, B.Eng, PhD  
NIP.P. 1031000429

Penguji Kedua

  
Suryo Adi Wibowo, ST,MT  
NIP.P. 1031000438

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

  
Ir. Yusuf Ismail Nakhoda,MT  
NIP. Y. 1018800189

Dosen Pembimbing II

  
Febriana Santi W, Skom, MKom  
NIP.P. 1031000425

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas  
Perihal : Kesiadaan sebagai Pembimbing Skripsi  
Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

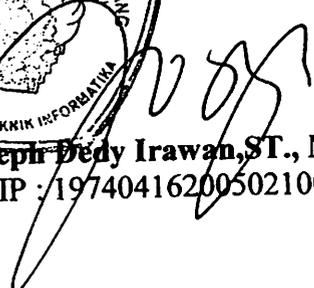
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AZIZAH  
Nim : 1018020  
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ \*), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

### **Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis Multimedia**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1  
Ketua,  
  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

  
AZIZAH

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : AZIZAH  
NIM : 1018020  
Program Studi : Teknik Informatika

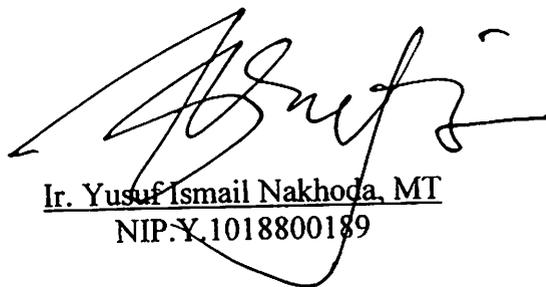
Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~\*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis Multimedia**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 30-4-2014

Hormat Kami,



Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT  
NIP. X.1018800189

Catatan :  
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
yang bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
\*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas  
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi  
Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Febriana S.W.S.Kom.M.Kom**  
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AZIZAH  
Nim : 1018020  
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing  
~~Utama~~ / Pendamping \*), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

### **Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis Multimedia**

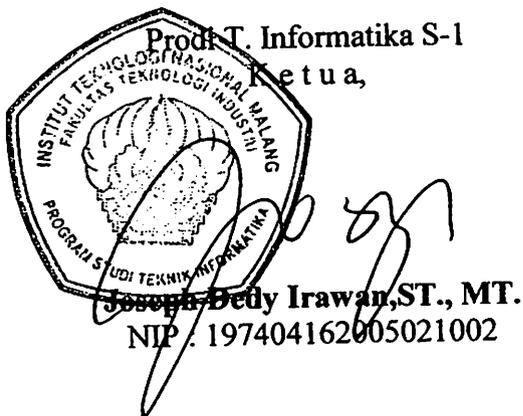
Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.  
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1  
Ketua,

Hormat Kami,

AZIZAH

Form S-3a



PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

kuai permohonan dari mahasiswa/i :

ma : AZIZAH

m : 1018020

ogram Studi : Teknik Informatika

ngan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia \*) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut  
ngan judul :

**Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Tingkat Dasar Berbasis  
Multimedia**

emikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 30 APRIL 2014

Hormat Kami,



Febriana S.W.S.Kom.M.Kom  
NIP.P.1031000425

atatan :  
etelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i  
g bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
) coret yang tidak perlu

Form S-3b



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Azizah

NIM : 1018020

Masa Bimbingan :

Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	14 Mei 2014	BAB I II III Revisi BAB IV ok	<i>hni</i>
2	1 Juni 2014	Revisi program 190'	<i>hni</i>
3	17 Juli 2014	Revisi program ker 2	<i>hni</i>
4	27 Juli 2014	Revisi program semua	<i>hni</i>
5	14 Agustus 2014	Revisi Laporan BAB IV	<i>hni</i>
6	21 Agustus 2014	Revisi Laporan BAB V	<i>hni</i>
7			
8			
9			
10			

Malang, 18 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,

Febriana Santi W, S.Kom, M.Kom

NIP.P. 1031000425



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Azizah  
NIM : \_\_\_\_\_  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

- Penyajian file Flash Player
- Proses link video
- tutorial dan program
- ganti header keis search baris reset
- nilai akhir harus ada
- setiap gambar label fungsi
- Daftar pustaka
- kerangka untuk fungsi

Malang, \_\_\_\_\_

( Suryo Adi M. )



## FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Azizah.  
NIM : 10 10 020 -  
Perbaikan Meliputi : \_\_\_\_\_

- 1) Ukuran kertas A4, bukan kwartor
- 2) Akta Kerja & tools - tools ... No 1 (ag) ? hal 11
- 3) Rapikan penomoran bar sub-bab pd bab 2.  
agar tidak membingungkan. 1, 1, 3, 4.  
a, b, c, d
- 4) Setelah mengerjakan 15 Quiz, tampilkan nilainya berapa ?
- 5) Halaman video. baik jalan
- 6) Tambahkan Daftar pustaka.
- 7) Pengujian user → kpd berapa orang.  
→ Lampirkan questionnaire terisi

Malang, \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : Nurul Hidayati

UMUR : 9 Tahun

HOBBI : Membaca

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : NOVIA. Putri

UMUR : 10 tahun

HOBBI : membaca

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : Rina

UMUR : 9 thn

HOBBI : membaca

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : Amelia Puspa Ningrum

UMUR : 10 thn

HOBBI : Membaca

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : Claraesta Chiesadelia Farrelin

UMUR : 8 thn

HOBBI : badminton

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : RISAY BINTA PERATAMA

UMUR : 27 th

HOBI : BERENANG

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
B) Baik  
C)  Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
A) Sangat baik  
B) Baik  
C)  Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
B)  Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
B)  Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : SASA

UMUR : 8 tahun

HOBI : membaca

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
B) Baik  
 C) Cukup  
D) Kurang



## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

NAMA : Dita Tri wahyu

UMUR : 10

HOBBI : mumsak

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
 A) Sangat baik  
B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

## ANGKET SKRIPSI

### JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH TINGKAT DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

**NAMA** : Fedia ECEL Prestica

**UMUR** : 7 tahun

**HOBBI** : Berenang

#### TANDA TANGAN



1. Bagaimana menurut anda tampilan dari aplikasi ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
2. Bagaimana menurut anda kinerja dari dari aplikasi ini ketika dijalankan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
3. Bagaimana menurut anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang
4. Bagaimana menurut anda fungsi dari aplikasi media pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini?  
A) Sangat baik  
 B) Baik  
C) Cukup  
D) Kurang

**Source code menghentikan aktivitas tombol menu yang bergerak**

```
stop();  
fscommand("showmenu", "false");
```

**source code untuk mengklik tombol menu**

```
on (release) {  
    gotoAndStop(26);  
}
```

**Source code untuk tombol huruf hijaiyah**

```
on (release) {  
    gotoAndStop(61);  
}
```

**Source code untuk tombol video**

```
on (release) {  
    gotoAndStop(62);  
    loadMovie("kuis.swf","kuis");  
}
```

**Source code untuk tombol kuis**

```
on (release) {  
    gotoAndStop(57);  
}
```

**Source code untuk tombol profil**

```
on (release) {
```

```
gotoAndStop(63);
```

```
}
```

### **Source code untuk tombol tutorial**

```
on (release) {
```

```
    gotoAndStop(26);
```

```
}
```

### **Source code untuk membuat tombol exit atau keluar dari program**

```
on (release) {
```

```
    fscommand("quit",true);
```

```
}
```

### **Source code untuk tombol back**

```
on (release) {
```

```
    gotoAndStop(65);
```

```
}
```

### **Source code untuk tombol home**

```
on (release) {
```

```
    gotoAndStop(25);
```

```
}
```

Alhamdulillah... Terima kasih atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah pada saya ,,sehingga menyelesaikan Skripsi ini. Terima kasih juga buat Bapak Ibu atas doanya yang tak pernah putus untuk saya. Terima kasih juga buat mas Nono, mba Marti, mba Yuni, mas Kamto, Amel, Bintang, wildan, kalo gak ada dukunan dan doa dari keluarga tercinta skripsi ini tidak akan selesai. Dan buat My kandaq (FIRMAN) sungguh istimewa karena selalu menemani susah, sedih, senang dalam pengerjaan selama skripsi... Dan juga buat Bu Febri ma Pak Yusuf yang selalu membimbing dengan sabar saya ucapkan banyak terima kasih karena saran dan masukannya sangat berguna dalam pembuatan skripsi ini, Terima kasih juga buat teman yang membantu dan menemani dalam suka duka yaitu kak Amar, kak Rusman, ILham, Deki, Wahyu. Terima kasih juga atas dosen penguji saya Pak Ali dan Pak Adi karena adanya revisi jadi selesai pengerjaan skripsi ini dengan baik. Dan tidak lupa juga masakan dari ibu Lumintu ibu warung yang baik hati kalo gak makan di situ tidak bias lanjut ngerjain skripsi ini... hohoho all the best..

