

**KISAH NABI IBRAHIM AS DIBAKAR RAJA NAMRUD BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

KOSA CATUR YUNianto

NPM. 09111100041

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

2016

**KISAH NABI IBRAHIM AS DIBAKAR RAJA NAMRUD BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

KOSA CATUR YUNianto

NPM. 09111100041

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**KISAH NABI IBRAHIM AS DIBAKAR RAJA NAMRUD BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5**

Disusun Oleh:

KOSA CATUR YUNianto

NPM. 09111100041

Yogyakarta, Agustus 2016

Menyetujui,



Pembimbing I

Pembimbing II (penguji kompetensi)

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Wibawa'.

Wibawa, S.Si, M.Kom

NIS. 19690607 2012011 012

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Edi Purwanto'.

Edi Purwanto, S. Si

NIS.19730502 200204 1 005

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

KISAH NABI IBRAHIM AS DIBAKAR RAJA NAMRUD BERBASIS

MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5

Oleh:




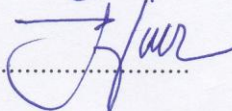
KOSA CATUR YUNianto
NPM. 09111100041

Telah diajukan di depan Dewan Penguji

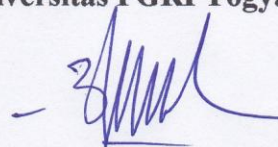
Pada Tanggal Agustus 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Marti Widya Sari, S.T., M.Eng		19/8/2016
Sekretaris	: Sunggito Oyama, M.T		20/8/2016
Penguji I	: Setya Wardani, S.Kom., M.Eng		19/8/2016
Penguji II	: Wibawa, S.Si., M.Kom		20/8/2016

Yogyakarta, Agustus 2016
Dekan Fakultas Teknik
Universitas PGRI Yogyakarta



M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom
NIS. 19740926 200204 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kosa Catur Yunianto
NPM : 09111100041
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Kisah Nabi Ibrahim as dibakar Raja Namrud Berbasis
Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS5

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Agustus 2016

Yang membuat pernyataan



Kosa Catur Yunianto

MOTTO

- ♣ **“Selalu berdoa dan berusaha, Lebih baik salah dalam tindakan, daripada diam tak melakukan apa-apa”. (Penulis)**

- ♣ **“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.(QS. Al Baqarah : 286)**

- ♣ **“Barang siapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan yang dalam”. (Ir. Soekarno)**

HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi Ini Kupersembahkan Kepada :

Kedua orang tua saya, Bapak (Karyadi) dan Ibu (Sarinah) yang selalu mendoakan, mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini.

Keluarga besar saya, Keluarga Pawiro Sarjono, Nenek tercinta (Poniyem), Budhe saya (Pariyem), Bulek saya dan suami (Suyat dan Glempo), Paman saya (Sarjiman dan Bejo Lasono), Kakak-kakak dan adik saya (Dedi, Henu, Hermawan, dan Wisnu), Saudara-saudara saya (Heni, Nandho, dan Happy) terimakasih atas dukungan, doa, semangat, cinta, dan kekeluargaannya yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat seperjuangan saya atas dukungan, motivasi, dan semangat kalian yang selalu bersama-sama dalam melewati semua rintangan.

Dan juga teman-teman SIRA (Serikat Islam Remaja Al-Ikhwan) Sonopakis Kidul yang selalu mendoakan dan memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan SKRIPSI yang berjudul “Kisah Nabi Ibrahim as dibakar Raja Namrud Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 5”. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan kelulusan pendidikan strata satu (S-1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik di Universitas PGRI Yogyakarta.

Terimakasih yang tak terhingga atas segala bimbingan, bantuan dan dukungan penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd, selaku Rector Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Bapak M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Ibu Meilany Nonsi Tentua, S.Si, MT, selaku Wakil Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Ibu Marti Widya Sari, M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta.
5. Bapak Wibowo, S.Si, M.Kom, selaku pembimbing I dan Edy Purwanto, S.Si selaku pembimbing II.
6. Orang tua penulis Ibu dan Ayah, yang senantiasa memberikan do'a restu, dukungan dan dorongan semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa sebagai manusia biasa tentunya tidak akan luput dari kekurangan dan keterbatasan. Maka dengan segenap kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat dan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR MODUL	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah.....	4

E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Penulisan	5
H. Jadwal Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Kisah Nabi Ibrahim as.....	10
2. Storyboard	19
3. Multimedia	37
4. Komponen Multimedia	38
5. Macromedia Flash	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	52
A. Obyek Penelitian	52
B. Bahan Penelitian.....	52
C. Alat Penelitian.....	53
D. Metode Pengumpulan Data	54
E. Analisis Data	55
F. Rancangan Sistem	56

G. Rancangan Antar Muka.....	58
H. Perancangan Uji Coba Sistem	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Implementasi.....	63
B. Pengujian Sistem.....	73
C. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran-saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area Kerja Adobe Flash CS 5	44
Gambar 3.1 Struktur HIPO Diagram	56
Gambar 3.2 Halaman Intro Menu Utama.....	58
Gambar 3.3 Halaman Menu Utama	59
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Animasi Kisah Nabi Ibrahim as dibakar Raja Namrud.....	59
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Teks	60
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Kuis	61
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Profil.....	61
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Judul	64
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Menu Utama	66
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Kisah Animasi	69
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Teks Kisah Nabi Ibrahim as	70
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Kuis	71
Gambar 4.6. Tampilan halaman profil	72
Gambar 4.7. Grafik Hasil Pengetesan Tampilan Aplikasi	76
Gambar 4.8. Grafik Hasil Pengetesan Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.9. Grafik Kesesuaian Metode Buku Panduan.....	77
Gambar 4.10. Grafik Hasil Pengetesan Terhadap Suara Animasi	78

Gambar 4.11. Grafik Hasil Pengetesan Kesesuaian Menu Tombol.....	78
Gambar 4.12. Proses masuk Menu Pilihan	79
Gambar 4.13. Proses tombol Menu Pilihan	80
Gambar 4.14. Proses menampilkan kisah Nabi Ibrahim as	81
Gambar 4.15. Proses teks kisah Nabi Ibrahim as.....	81
Gambar 4.16. Proses tombol Main.....	82
Gambar 4.17. Proses tampilan kuis.....	83
Gambar 4.18. Proses tampilan profil.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	7
Tabel 2.1 Tabel Storyboard.....	19
Tabel 4.1. Pengujian Fungsi Cek Halaman	74
Tabel 4.2. Tabel Kesimpulan Pengujian Fungsi	74
Tabel 4.3. Pengujian Menu Tombol dan login administrator	74
Tabel 4.4. Tabel Kesimpulan Pengujian Fungsi	75

DAFTAR MODUL

Modul 4.1. Kode Program Halaman Judul.....	65
Modul 4.2. Kode Tombol Halaman Menu Utama	68
Modul 4.3. Kode Tombol Halaman Kisah Animasi	69
Modul 4.4. Kode Tombol Halaman Teks Kisah Nabi Ibrahim as	70
Modul 4.5. Kode Tombol Halaman Kuis.....	72
Modul 4.6. Kode Tombol Halaman Profil	73

KISAH NABI IBRAHIM AS DIBAKAR RAJA NAMRUD BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5

ABSTRAK

Kosa Catur Yuniarto, Kisah Nabi Ibrahim as dibakar Raja Namrud Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS5, Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, Mei 2016.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurang menarik dan interaktifnya dalam pembelajaran kisah Nabi. Pembelajaran kisah Nabi yang biasa menggunakan buku cerita, hal ini membuat pembelajaran yang terasa jenuh. Oleh karena itu penulis berupaya membuat aplikasi yang menarik dan interaktif bagi seluruh masyarakat yang ingin mempelajari kisah Nabi Ibrahim as.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah system aplikasi kisah Nabi Ibrahim as dibakar Raja Namrud berbasis multimedia menggunakan adobe flash cs5. Penelitian diawali dengan melihat obyek permasalahan yang kemudian dilanjutkan dengan metode pengumpulan data, perancangan sistem yang meliputi perancangan diagram hipo dilanjutkan dengan pembuatan desain tampilan dengan menggunakan Macromedia Flash CS5, pengolahan gambar digunakan Corel Draw dan untuk pengolahan suara digunakan WavePad.

Hasil dari penelitian ini adalah system aplikasi kisah Nabi Ibrahim as yang meliputi animasi, gambar, teks dan suara. Sistem yang telah dihasilkan ini kemudian telah diuji dengan menggunakan dua pendekatan yaitu pengujian kotakhitam (black box test) dan pengujian alfa (alpha test). Penelitian ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran Kisah Nabi lainnya.

Kata Kunci : *Kisah Nabi Ibrahim as, Teknik Informatika, Macromedia Flash.*

**THE STORY OF PHROPHET IBRAHIM AS WHO WAS BURNED BY
NAMRUD KING BASE ON MULTIMEDIA USING THE ADOBE FLASH
CS5 PROGRAM**

ABSTRACT

Kosa Catur Yuniarto, The Story Of Prophet Ibrahim AS who was burned by King Namrud based on Multimedia using the adobe flash cs5 program, Faculty of Technique, PGRI Yogyakarta University, May 2016.

The background of the research is that learning story of the prophets is not attractive nor interactive. Learning story of prophets that commonly use a story book, it is getting bored. Because of that problem the writer tries to make an interesting and attractive application to the audience who wants to learn about the story of prophet Ibrahim.

The objectives of the research is to make a system of application story of prophets Ibrahim as was burned by king Namrud base on multimedia using adobe flash cs 5 program. The method of research are finding the object problem, collect the data, and designing a system including of space data diagram which is continued by making a design of hipo display with macromedia flash CS5, picture management used Corel Draw and for sound management used WavePad.

The result of the research was a application system of Ibrahim as prophet which is include animation, picture, text, and sound. The system product, had been examined with two approach, there were black box test and alpha test. This research could be developing for other prophets stories.

Key words : story of Ibrahim as prophet, teknik informatika, Macromedia Flash.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi khususnya teknologi multimedia kini kian terasa penggunaannya, bahkan penggunaannya mulai merambah ke berbagai bidang. Awalnya multimedia sering digunakan dalam bidang hiburan. Namun kini multimedia dimanfaatkan juga dalam pendidikan. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, baik di dalam kelas maupun sendiri-sendiri. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Dari penjelasan tentang manfaat multimedia di atas maka penulis memiliki tujuan untuk mencoba membuat suatu aplikasi pembelajaran kisah Nabi Ibrahim as yang berbasis multimedia yang dapat memberikan kemudahan bagi umat dalam mempelajari kisah Nabi Ibrahim as. Dikarenakan pada buku-buku cerita hanya terdapat gambar dan tulisan.

Untuk memahami lebih jelas permasalahan-permasalahan umat terhadap media pembelajaran yang sudah ada seperti, buku cerita dan untuk memahami kebutuhan umat terhadap aplikasi yang akan di buat ini, penulis

telah melakukan pengamatan dalam mempelajari atau mengajarkan tentang kisah Nabi Ibrahim as. Sistem pembelajaran kisah Nabi Ibrahim as dengan menggunakan buku cerita atau guru agama juga memiliki beberapa kelemahan :

1. Sistem pembelajaran menggunakan buku cerita kurang efektif. Buku cerita tidak menggunakan gambar gerak untuk menuju langkah berikutnya. Buku tersebut hanya berbentuk gambar dan teks.
2. Sistem pembelajaran cerita kisah nabi oleh guru agama dilakukan di tempat-tempat pendidikan atau ditempat ibadah seperti sekolah, pondok pesantren dan masjid. Pembelajaran tidak bisa dilakukan dimana dan kapan saja, seperti waktu istirahat kerja atau dirumah. Peserta didik harus datang sendiri ketempat pendidikan.
3. Guru agama sangat menentukan aktivitas belajar mengajar. Pada saat guru agama berhalangan hadir seperti sakit atau ada kepentingan keluarga lainnya, aktivitas belajar mengajarpun tidak dapat dilakukan.
4. Kondisi cuaca sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, misalnya hujan deras atau angin topan. Peserta didik dan guru agama tidak dapat berangkat ketempat proses belajar mengajar dilaksanakan.
5. Waktu pembelajaran antara guru agama dan peserta didik yang berbeda disebabkan kegiatan masing-masing. Penjadwalan harus disesuaikan dengan kesempatan guru agama dan peserta didik, oleh karena itu tidak bisa dilaksanakan setiap waktu.

Perkembangan ilmu dan teknologi komputer yang pesat membawa dampak positif bagi dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan yang merupakan aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, teknologi informasi akan membawa perubahan yang berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan. Komputer multimedia merupakan salah satu perkembangan dari teknologi komputer. Komputer multimedia memungkinkan penggabungan teks, suara, grafik, serta animasi untuk media penyampaian informasi yang lebih menarik. Perkembangan selanjutnya adalah memberikan pemakai untuk berinteraksi dengan program multimedia, sehingga dengan software tertentu, pemakai dapat melakukan eksperimen.

Adobe Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang professional. Adobe Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi multimedia yang akan ditampilkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran, sistem informasi geografis dan lain sebagainya. Adobe Flash merupakan program yang paling fleksibel untuk keperluan-keperluan tersebut, sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Saat para desainer membuat sebuah desain animasi maupun desain sistem informasi, desainer sering menggabungkan program Adobe Flash dengan program-program lain seperti Macromedia Dreamweaver, Frontpage, Adobe Photoshop, CorelDraw, dan lain-lain guna menghasilkan sebuah desain yang baik dan menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini mengambil judul “Kisah Nabi Ibrahim as dibakar Raja Namrud Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 5”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Kisah nabi yang disampaikan masih menggunakan buku cerita.
2. Penyampaian materi kisah nabi yang kurang menarik.
3. Materi kisah nabi yang disampaikan hanya di tempat-tempat pendidikan agama.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah membuat rancang bangun multimedia kisah Nabi Ibrahim as dengan menggunakan Abobe Flash CS5.
2. Aplikasi kisah nabi seperti apa yang dibuat agar informasi yang akan disampaikan jadi lebih menarik ?

D. Batasan Masalah

Mengingat luas penelitian tentang multimedia pembelajaran aplikasi kisah Nabi Ibrahim as dengan menggunakan Adobe Flash, maka peneliti membatasi permasalahan pada :

- a. Materi kisah Nabi Ibrahim as dibuat dalam bentuk animasi interaktif dengan tambahan kuis random pilihan ganda.
- b. Aplikasi ini di buat dengan perpaduan text, gambar, suara dan animasi.
- c. Aplikasi ini diperuntukkan untuk masyarakat umum.
- d. Aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Flash CS5, Corel Draw dan Wave Pad.*

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi berbasis multimedia yang dapat memfasilitasi umat muslim dalam mempelajari kisah Nabi Ibrahim as.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain :

1. Sebagai alat bantu yang mampu memberikan pengetahuan tentang kisah Nabi Ibrahim as.
2. Membantu umat islam dalam pembelajaran kisah Nabi Ibrahim as secara interaktif dan menarik.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi sebagai laporan akhir penelitian ini disusun menurut sistematika penulisan berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjelaskan beberapa pengertian, konsep dasar serta beberapa hal yang berhubungan dengan judul yang penulis angkat.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Membahas tentang metodologi penelitian yang dipergunakan oleh penulis pada saat melakukan penelitian terhadap permasalahan yang diangkat.

BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi sistem, implementasi dan penyajian program lalu dianalisis untuk diambil kesimpulan dari hasil penelitian.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dalam pengoperasian program serta pengembangan program berikutnya.

H. Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah dibuat dalam bentuk matrik kerja penelitian sebagai acuan kerja bagi peneliti:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Jadwal kegiatan	2016															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis dan desain sistem (Konsep)	■	■														
2	Pengumpulan data			■	■	■											
3	<i>Programing</i>					■	■	■	■								
4	Uji coba Aplikasi Program									■	■	■					
5	Penyelesaian laporan													■	■	■	■