

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“RIDHO ALLAH ADALAH RIDHO ORANG TUA”

Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam telah bersabda, “*Ridha Rabb terletak pada ridha kedua orang tua dan murka-Nya terletak pada kemurkaan keduanya.*” (Riwayat Ath Thabarani, dishahihkan oleh Al Hafidz As Suyuthi)

“*Aku bertanya kepada Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam tentang amal-amal paling utama dan dicintai Allah? Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam menjawab, ‘pertama Shalat pada awal waktu (tepat waktu, kedua berbakti kepada kedua dua orang tua, ketiga jihad di jalan Allah.’*” (HR. Bukhari I/134, Muslim No. 85, Fathul Bari 2/9)

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik,
2. Baginda Nabi Muhammad Shallallahu’alaihi Wa Salam, yang tak pernah lupa akan umatnya.
3. Kedua Orang Tua yaitu Ibunda dan Ayahanda serta Adik dan Abang tercinta yang selalu ridho dalam memberi dukungan berupa materi, tenaga, pemikiran, Semangat dan do’a.
4. Agama Islam, semoga skripsi ini bermanfaat bagi umat Islam dan membawa keberkahan di dunia serta akhirat.

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat, nikmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul.

“PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MAKHORIJUL HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANIMASI”

Penyusunan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) jurusan Teknologi Informasi, Program Sarjana Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan pemilihan kata, susunan penulisan, dan sistematika pembahasan. Skripsi ini diharapkan memiliki manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih atas semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Ir.M Helmi Zain Nuri, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr.Ir Dwijoko Purbohadi, M.T. selaku dosen pembimbing I.
3. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing II.
4. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji ujian pendadaran skripsi.
5. Segenap dosen dan pengajar Jurusan Teknologi Informasi fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Segenap Staff Tata Usaha Jurusan Teknologi Informasi fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

7. Rekan seperjuangan Jurusan Teknologi Informasi Rahmat, Bahresi, Wedar, Wesi, Alpin, Beni, Iqbal, Uul, Faisal, Fauri, Nopan, Adit, Yusuf, Nopan, Hasan, Krsno, Kidung, Nanda, Kresno, Kresnadi dan teman –teman TI angkatan 2013 lainnya yang bersedia menemani dalam keadaan suka dan duka selama 4 tahun.
8. Teman teman TI kelas D rombongan ibu-ibu PKK Aina, Anggun, Sefni, Dela, Intan, Diva, Aya, Indah dan Amel yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat dalam keadaan suka maupun duka selama 4 tahun.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis bisa berkarya lebih baik lagi kedepannya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini dibuat tanpa ada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Agustus 2017

Dian Adriansyah Saputra

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MAKHORIJUL HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANIMASI.....	i
PENGESAHAN I	i
PENGESAHAN II.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
PRAKATA	iv
PERNYATAAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Pengertian <i>Makhorijul</i> Huruf.....	10
2.2.2 Perincian <i>Makhorijul</i> Huruf.....	11

2.2.3 Multimedia.....	15
2.2.4 Elemen Multimedia.....	16
2.2.5 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi..	17
2.2.6 Adobe Photoshop CC 2015.....	20
2.2.7 Audacity.....	20
2.2.8 Adobe Flash Professional CC2015.....	20
2.2.9 CorelDRAW X7.....	21
2.2.10 Camtasia Studio 8.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Langkah Penelitian	23
3.2 Konsep (Concept).....	25
3.3 Perancangan (Design).....	27
3.3.1 Perancangan Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.3.2 Perancangan Kebutuhan Fungsional.....	30
3.3.3 Perancangan Antarmuka.....	35
3.4 Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	40
3.4.1 File Gambar	40
3.4.2 File Suara	42
3.4.3 File Vidio	43
3.4.5 File Animasi.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	45
4.2 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	53
4.2.1 Tahap Pengujian <i>Expert Test</i>	53
4.2.2 Pengujian <i>User Test</i>	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan Multimedia Luther	18
Gambar 3. 1 Huruf <i>Hijaiyah</i>	27
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	30
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Menu Huruf <i>Hijaiyah</i>	31
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Menu <i>Makhroj Hijaiyah</i>	32
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Kuis <i>Hijaiyah</i>	33
Gambar 3. 6 <i>Activity</i> Diagram Menu Latihan	34
Gambar 3. 7 Perancangan Antar Muka Menu Utama	35
Gambar 3. 8 Perancangan Antar Muka Menu <i>Huruf Hijaiyah</i>	36
Gambar 3. 9 Perancangan Antarmuka <i>Makhroj</i> huruf <i>Hijaiyah</i>	37
Gambar 3. 10 Perancangan Antarmuka Kuis <i>Hijaiyah</i>	38
Gambar 3. 11 Menu Latihan Pengucapan	39
Gambar 4. 1 Halaman Menu Utama.....	46
Gambar 4. 2 Halaman Menu Huruf <i>Hijaiyah</i>	47
Gambar 4. 3 Halaman Animasi Gerak Mulut Huruf <i>Hijaiyah</i>	48
Gambar 4. 4 Halaman Vidio Gerak Mulut Huruf <i>Hijaiyah</i>	48
Gambar 4. 5 Halaman Kuis <i>Hijaiyah</i>	49
Gambar 4. 6 Tampilan Jawaban Benar.....	50
Gambar 4. 7 Tampilan Jawaban Salah	51
Gambar 4. 8 Tampilan Kuis <i>Hijaiyah</i> Selesai	52
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Latihan	53
Gambar 4. 10 Grafik Nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	58
Gambar 4. 11 <i>User</i> Sedang Menggunakan Aplikasi	63
Gambar 4. 12 Beberapa <i>User</i> Menggunakan Aplikasi.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras pada Dekstop (developer).....	28
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras Pada Dekstop (<i>User</i>).....	28
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Developer</i>).....	29
Tabel 3. 4 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>User</i>).....	29
Tabel 3. 5 Deskripsi Komponen Aplikasi	41
Table 4. 1 Deskripsi Pengujian 10 Huruf <i>Hijaiyah</i>	55
Table 4. 2 Hasil Pengujian <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	57
Table 4. 3 Paired Samples Test	59