

TUGAS AKHIR

**APLIKASI EDUKASI ADAB-ADAB ISLAM DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI BERBASIS MULTIMEDIA**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Strata-1 Teknik Informatika



Disusun oleh :

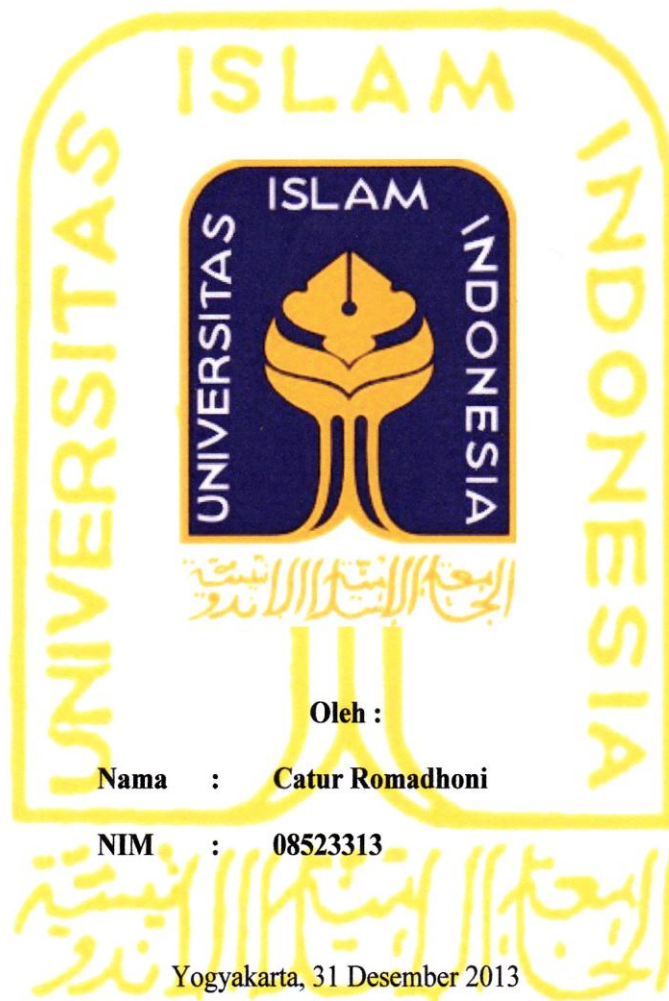
Nama : Catur Romadhoni

NIM : 08523313

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2014

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
APLIKASI EDUKASI ADAB-ADAB ISLAM DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI BERBASIS MULTIMEDIA
TUGAS AKHIR



Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ami Fauzijah'.

Ami Fauzijah, ST., MT.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Catur Romadhoni

No. Mahasiswa : 08 523 313

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Desember 2013



Catur Romadhoni

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
APLIKASI EDUKASI ADAB-ADAB ISLAM DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR

Disusun oleh :

Nama : Catur Romadhoni

No. Mahasiswa : 08523313

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 9 Januari 2014

Tim Penguji

Ami Fauziah, ST., MT.

Ketua

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

Anggota I

Ahmad Munasir Rafie Pratama S.T., M.I.T

Anggota II

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia



(Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kudedikasikan dan kupersembahkan kepada...

*Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang hanya karena
berkah dan limpahan rahmat-Nya lah tugas akhir ini dapat
diselesaikan.*

*Orang tuaku, saudara, dan juga seluruh keluarga besar yang
turut memberikan dukungan.*

*Teman – teman seperjuangan Teknik Informatika, VII. Juga
semua teman dan pihak yang turut membantu dalam
penyusunan tugas akhir ini.*

HALAMAN MOTTO

“ APA YANG MENIMPAMU BERUPA KEBAIKAN, ITULAH YANG DATANG DARI ALLAH SWT DAN APA YANG MENIMPAMU BERUPA KEJAHATAN (KEBURUKAN) ITU DATANG DARI DIRIMU SENDIRI ”.

(Q.S.An-Nisa 4:79)

“ SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN ITU ADA KEMUDAHAN, MAKA APABILA KAMU TELAH SELESAI (DARI SUATU URUSAN), KERJAKANLAH DENGAN SUNGGUH-SUNGGUH (URUSAN) YANG LAIN “.

(Q.S Alam Nasyrah ayat 6 & 7)

“... JADIKANLAH SABAR DAN SHALAT SEBAGAI PENOLONGMU, SESUNGGUHNYA ALLAH BESERTA ORANG-ORANG YANG SABAR ”.

(Q.S. Al Baqarah ayat 153)

“ TUHANMU SAMA SEKALI TAK AKAN MENINGGALKANMU DAN TAK AKAN MEMBENCIMU “.

(Q.S. Ad Dhuhaa : 3)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah Rabbil'alamin. Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, atas berkah, rahmat, karunia serta hidayah-Nya yang begitu besar kepada umat manusia. Juga tidak lupa pula shalawat serta salam yang senantiasa tercurah kepada Baginda Rasul, Muhammad SAW beserta para sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman, hingga tersusunlah tugas akhir dengan judul **“Aplikasi Edukasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari”**.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari saran, bimbingan, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan limpahan, berkah, rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis.
2. Baginda Rasul, Muhammad SAW beserta para sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.
3. Drs. Sumardjo, MA. (Ayah) dan Sami Rahayu (Ibu) selaku orang tua, terima kasih atas kasih sayang, doa tulus yang tak pernah lelah dipanjatkan dan dukungan yang telah menguatkan.
4. Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Yudi Prayudi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

6. Ibu Ami Fauziah ST., MT, selaku dosen pembimbing yang selalu memberi motivasi dan inspirasi yang sangat berharga bagi penulis.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia atas.
8. Teman kuliah satu angkatan informatika sekaligus teman melepas stres yaitu Wahyu, Budhi, Faisal, Rian, yang selalu bersama dari semester awal hingga akhir. Ayo cepat selesaikan skripsi kalian biar bisa keliling Indonesia bareng.
9. Teman satu angkatan informatika yang sudah lulus yaitu Arif Rahman Saleh, S.Kom terima kasih telah meluangkan waktunya untuk berbagi ilmu tentang FLASH.
10. Semua teman-teman informatika angkatan 2008, terima kasih atas kebersamaanya selama ini.
11. Semua teman-teman dan pihak yang mempunyai andil dan telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan, agar dapat menjadi perbaikan bagi penulis ke arah yang lebih baik. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi suatu karya yang bisa memberi dampak positif.

Yogyakarta, 26 Desember 2013

Catur Romadhoni

SARI

Pengertian adab adalah etiket atau tata cara yang baik dalam melakukan suatu tindakan, baik ibadah maupun muamalah. Karena itu, ulama menggariskan adab-adab tertentu dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan, selaras dengan tuntutan Al-Quran dan hadis. Adab tertentu itu misalnya, adab memberi salam, adab meminta izin memasuki sebuah rumah, adab berjabat tangan dan berpelukan, adab hendak tidur, adab bangun tidur, adab masuk masjid, adab keluar masjid, adab keluar rumah, dan lain-lain.

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan tiga metodologi penelitian, yaitu studi pustaka, analisis perancangan, dan analisis sistem. Pada studi pustaka menggunakan beberapa literatur dari internet, jurnal, dan media cetak lainnya untuk mengumpulkan informasi terkait tugas akhir. Lalu pada analisis perancangan antarmuka akan dibuat grafis yang menarik, mudah dijalankan dan dimengerti oleh pengguna. Sedangkan pada analisis sistem, batasan analisis yang diterapkan yaitu sistem yang membutuhkan sebuah masukan seperti, kebutuhan data, kebutuhan proses, dan kebutuhan keluaran (*output*).

Setelah melalui berbagai tahap-tahapan pembuatan aplikasi tugas akhir ini diperoleh hasil berupa aplikasi edukasi yaitu dengan adanya aplikasi ini, dapat memberikan edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan media komputer, kemudian dapat mempermudah siswa sekolah dasar dalam memahami pentingnya adab-adab Islam serta memberikan minat siswa agar dapat melatih dan menerapkan adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci : Aplikasi Edukasi, Adab Islam

TAKARIR

Aplikasi Edukasi
Adab Islam
Action Script
Application
Clipart

Coding
Coment
Design
File
Interface
Library
Maintenance
Multimedia

Property
Panels
Requirement
Stage
Storyboard
Timeline

Testing

Alat bantu pembelajaran.
Budi Pekerti Dalam Islam.
Bahasa Pemrograman Flash.
Aplikasi.
Tool Yang Digunakan Untuk
Menyisipkan Gambar Di Lembar
Kerja.
Kode Pemrograman
Komentar
Desain
Data
Tampilan Depan
Kumpulan Kode atau Fungsi
Perawatan
Kombinasi Suara, Gambar, Musik,
Animasi, dan video
Perlengkapan
Panel
Kebutuhan
Tahap
Alur Cerita
Mengontrol Objek Yang
Dianimasikan
Mencoba Menguji

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Adab Islam	8
2.2 Multimedia	8
2.3 Aplikasi Multimedia.....	9

2.3.1 Aplikasi Multimedia	9
2.3.2 Pengembangan Sistem Multimedia	9
2.4 Perangkat Lunak.....	10
2.4.1 Adobe Flash CS5	10
2.4.2 Adobe Photoshop CS6	12
2.4.3 Corel Draw X4.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	15
3.2 Metode Analisis.....	15
3.3 Hasil Analisis	15
3.4 Hasil Analisis Kebutuhan Sistem	15
3.4.1 Kebutuhan Data	16
3.4.2 Kebutuhan Proses (<i>Process</i>)	16
3.4.3 Kebutuhan Keluaran (<i>output</i>)	16
3.4.4 Kebutuhan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	16
3.5 Perancangan Perangkat Lunak	17
3.5.1 Metode Perancangan.....	17
3.5.2 Hasil Perancangan.....	17
3.5.3 Perancangan HIPO (Plus <i>Input Proses Output</i>)	17
3.5.4 Perancangan Diagram Ringkasan	20
3.5.5 Perancangan Antarmuka	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Implementasi Perangkat Lunak	24
4.1.1 Batasan Implementasi	24
4.1.2 Implementasi Pembuatan Aplikasi	24

4.2 Hasil Implementasi	26
4.2.1 Tampilan Halaman Utama	26
4.2.2 Tampilan Halaman Menu	27
4.2.3 Tampilan Halaman Tujuan	28
4.2.4 Tampilan Halaman Materi	29
4.2.5 Tampilan Halaman Video	30
4.3 Pengujian Aplikasi	37
4.4 Analisis Kinerja Aplikasi	37
4.5 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
DAFTAR SUMBER VIDEO	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Metode Waterfall.....	5
Gambar 2. 1 Tampilan <i>Interface</i> Adobe Flash CS5.....	12
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Interface</i> Adobe Photoshop	13
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Interface</i> Corel Draw X4	14
Gambar 3. 1 Hierarki HIPO Edukasi Adab Islam.....	18
Gambar 3. 2 Diagram Ringkasan	21
Gambar 3. 3 Rancangan Halaman Utama	22
Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Menu	22
Gambar 4. 1 Halaman Utama.....	27
Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama	28
Gambar 4. 3 Halaman Asma'ul Husna	28
Gambar 4. 4 Halaman Menu Materi	28
Gambar 4. 5 Halaman Adab Ketika Tidur	30
Gambar 4. 6 Halaman Adab Bangun Tidur	30
Gambar 4. 7 Halaman Adab Masuk Masjid.....	31
Gambar 4. 8 Halaman Adab Keluar Masjid.....	31
Gambar 4. 9 Halaman Adab Masuk Rumah	32
Gambar 4. 10 Halaman Menu Video	33
Gambar 4. 11 Halaman Doa Sebelum Tidur.....	33
Gambar 4. 12 Halaman Doa Bangun Tidur	34
Gambar 4. 13 Halaman Doa Masuk Rumah	34
Gambar 4. 14 Halaman Doa Keluar Rumah	35
Gambar 4. 15 Halaman Doa Masuk Masjid.....	35

Gambar 4. 16 Halaman Doa Keluar Masjid.....	36
Gambar 4. 17 Halaman Kuis.....	36
Gambar 4. 18 Halaman Profil	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 3 Tabel Pertanyaan Responden	38
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Responden Guru	38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adab menurut ensiklopedia Islam, secara harfiah berarti “kesopanan, perilaku yang pantas dan baik kehalusan tutur kata, dan kesusastraan”. Kosakata ini telah dikenal bangsa Arab sebelum Islam. Pada masa jahiliah, kosakata ini berarti undangan makan dan juga berarti perilaku yang baik dan mulia. Sementara pada permulaan perkembangan Islam, selain berarti akhlak yang baik, kosakata ini juga berarti pengajaran dan pendidikan yang baik. Dengan bergulirnya waktu, semenjak masa pemerintahan Dinasti ‘Abbasiyah di Bagdad, kosakata adab selain berarti ilmu pengetahuan, juga berarti tata cara yang mesti diikuti dalam suatu disiplin ilmu atau pekerjaan. Dengan kata lain, sama artinya dengan etiket pada masa kini. Misalnya saja adab memberi salam, adab meminta izin memasuki sebuah rumah, adab hendak tidur, adab menata buku, dan seterusnya.

Pengertian adab adalah etiket atau tata cara yang baik dalam melakukan suatu tindakan, baik ibadah maupun muamalah. Karena itu, ulama menggariskan adab-adab tertentu dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan, selaras dengan tuntutan Al-Quran dan hadis. Adab tertentu itu misalnya, adab memberi salam, adab meminta izin memasuki sebuah rumah, adab berjabatan tangan dan berpelukan, adab hendak tidur, adab bangun tidur, adab masuk masjid, adab keluar masjid, adab keluar rumah, dan lain-lain.

Dalam hal ini Rasulullah adalah orang pertama dan teladan bagi setiap umat Muslim. Beliau mengaplikasikan semua ajaran Islam tersebut dari yang kecil hingga yang besar dalam bentuk adab-adab syar’i sehingga dipuji oleh Allah sebagai orang yang berbudi pekerti agung.

Allah berfirman memuji beliau :

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

“*Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung.*” (QS. Al-Qalam: 4)

Allah juga berfirman :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pula (diri) Rasulullah suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.” (QS. Al-Ahzab: 21)

Islam itu sempurna, mencakup segala aspek kehidupan. Namun sungguh disayangkan, kaum muslimin di masa sekarang sangat jauh dari adab dan akhlaq Islami. Mereka lebih suka mengadopsi etika dan norma dari Barat yang justru banyak yang bertentangan dengan ajaran Islam. Oleh sebab itu jika adab-adab Islam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mulai diterapkan sejak dini diharapkan kedepannya akan merubah perilaku anak-anak saat ini.

Pendidikan agama Islam bagi anak-anak usia dini sangatlah penting, sama halnya dengan adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari yang jika dikenalkan sejak usia dini dapat melatih serta membiasakan anak melakukan aktifitas kesehariannya dengan mengikuti ajaran baginda Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam. Pada masa ini, anak-anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap benda-benda, kata-kata, tingkah laku yang ada dilingkungan sekitar. Anak-anak mulai meniru dan bertanya kepada orang tua, tentang apa saja yang dilihat dan dengar. Pada saat inilah merupakan proses pembelajaran alami seorang anak. Hal ini tidak terlepas dari peran orang tua untuk memberikan pelajaran adab-adab yang pernah dilakukan baginda Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam.

Mengajari anak melakukan adab-adab dalam kehidupan sehari-hari bukanlah hal yang mudah bagi orang tua, ini dikarenakan banyak orang tua berfikir bahwa proses belajar harus dilaksanakan dengan cara serius, dengan alasan bahwa dengan cara yang serius anak dapat berkonsentrasi secara maksimal sehingga dapat menyerap dan mempraktekannya dengan baik dan cepat.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, komputer merupakan alat elektronik yang memiliki banyak fungsi dan dapat di pergunakan berbagai kalangan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu fungsi komputer adalah sebagai media edukasi. Penulis ingin memanfaatkan dan membuat aplikasi tentang adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari dan dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak dapat belajar tentang adab Islam. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan yang terpenting tidak membosankan. Sehingga tanpa disadari anak-anak merasa tertarik dan ingin belajar lebih banyak lagi. Berdasarkan hal di atas penulis ingin mengangkat tema “Aplikasi Edukasi Adab-adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut, bagaimana membangun suatu aplikasi edukasi adab untuk meningkatkan minat dalam memahami dan membiasakan, pada kehidupan sehari-hari.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas kahir ini adalah :

1. Ditujukan untuk anak sekolah dasar.
2. Aplikasi ini hanya menampilkan beberapa adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari yaitu
 - a. Adab ketika tidur
 - b. Adab bangun dari tidur
 - c. Adab masuk masjid
 - d. Adab keluar masjid
 - e. Adab ketika masuk rumah

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pengerjaan Tugas Akhir ini adalah untuk mengenalkan tentang adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari dengan membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia agar dapat menarik minat anak untuk bisa lebih mengenal dan memahami apa itu adab-adab yang terdapat didalam Islam serta diharapkan dapat melatih dan membiasakan anak menerapkan adab Islam dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Anak-anak bisa lebih tahu tentang adab-adab yang ada pada Islam, diharapkan bisa memberi pengaruh yang lebih baik dalam kehidupan berperilaku sehari-hari.
2. Mempermudah dalam menerangkan dan dapat menarik minat anak untuk mempelajarinya. Dan dapat memberikan pengetahuan dan gambaran yang lebih jelas tentang adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menjalankan perilaku sehari-hari sesuai sunnah Rasulullah.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul tugas akhir.

b. Observasi

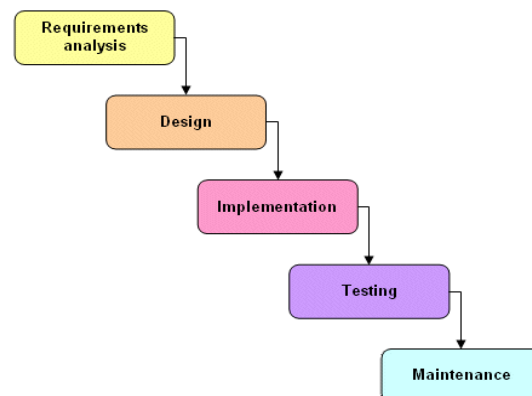
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode waterfall. Metode waterfall adalah metode yang digunakan dalam pendekatan yang sistematis dan sequential melalui tahapan-tahapan yang ada untuk membangun sebuah aplikasi.

Metode waterfall menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan sebuah aplikasi. Dalam metode waterfall, satu fase harus selesai terlebih dahulu sebelum fase berikutnya dimulai. Suatu fase dapat dinyatakan selesai apabila output dari fase tersebut sesuai dengan kebutuhan yang didefinisikan pada fase sebelumnya.

Gambar 1.1 dari metode waterfall :



Gambar 1.1 Diagram Metode Waterfall

Berikut penjelasan dari fase-fase yang terdapat dalam metode waterfall :

a. *System Engineering*

Merumuskan program yang akan dibuat. Hal ini bertujuan agar dapat memahami program yang akan dibuat dan langkah-langkah yang berkaitan dengan pembuatan program tersebut.

b. *Requirement Analysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. *Design*

Membuat rancangan program aplikasi yang memenuhi kebutuhan user.

d. *Coding*

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil ke dalam kode atau bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal program aplikasi yang memastikan semua pernyataan sudah disetujui dan memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau belum.

f. *Maintenance*

Menangani program aplikasi yang sudah selesai agar dapat dipergunakan dan terhindar dari gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang tugas akhir yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. *Menjalankan Aplikasi*

Metode pengujian aplikasi edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari berbasis multimedia ini dikhususkan hanya untuk anak sekolah dasar. Pada metode tahap ini dilakukan pengujian aplikasi dengan cara menjalankan aplikasi yang dibuat, dengan tujuan untuk mengetahui kinerja aplikasi, apakah aplikasi tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

b. Analisis Kinerja Aplikasi

Metode analisis dilakukan oleh pembuat, dengan cara menyebarkan kuisioner kepada siswa/siswi Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang Aplikasi Edukasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas berbagai konsep dan teori tentang adab-adab Islam dan tinjauan perangkat lunak yang digunakan khususnya Adobe flash CS 5, dan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang analisis masalah, analisis kebutuhan sistem yang mencakup kebutuhan perangkat keras, membuat rancangan aplikasi, dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memuat dokumentasi mulai dari perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi, kemudian dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman selama penulisan laporan tugas akhir dan berisi saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang ditemukan untuk pengembangan aplikasi yang dibangun.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Adab Islam

Pengertian adab adalah etiket atau tata cara yang baik dalam melakukan suatu tindakan, baik ibadah maupun muamalah. Karena itu, ulama menggariskan adab-adab tertentu dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan, selaras dengan tuntutan Al-Quran dan hadis. Adab tertentu itu misalnya, adab memberi salam, adab meminta izin memasuki sebuah rumah, adab berjabatan tangan dan berpelukan, adab hendak tidur, adab bangun tidur, adab masuk masjid, adab keluar masjid, adab keluar rumah, dan lain-lain. (Ahmad Rofi' Usmani, 2007).

2.2 Multimedia

Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan di mana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dan dalam bentuk digital. (Darma, Jarot S., Shenita Ananda, 2009)

Banyak orang mempresentasikan mengenai pengertian dari multimedia itu sendiri. Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks. Di sisi lain, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, di mana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. (M. Suyanto, 2003).

2.3 Aplikasi Multimedia

2.3.1 Aplikasi Multimedia

Multimedia dimanfaatkan menggunakan aplikasi multimedia (*multimedia application*). Perangkat-perangkat lunak tersebut secara umum bekerja mengolah data digital agar dapat diterjemahkan dan ditampilkan, sehingga *user* dapat melihat dan memahami isi dari informasi yang terdapat dari multimedia tersebut. Perangkat lunak ini bermacam-macam, tergantung dari jenis multimedia itu sendiri, karena sangat berkaitan dengan format data yang digunakan. Aplikasi multimedia umumnya dipisahkan lagi menjadi aplikasi yang digunakan untuk membuat, yang hanya digunakan untuk menampilkan saja dan aplikasi pengaturan. (Darma, Jarot S., Shenita Ananda, 2009).

2.3.2 Pengembangan Sistem Multimedia

Ada enam tahap yang bisa dilakukan untuk mengembangkan multimedia, antara lain :

1. Tahap Konsep

Tahap konsep terdiri dari penentuan tujuan, identifikasi pemakai, macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi secara umum. Didalamnya ditemukan pula dasar aturan untuk perancangan, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Selain itu, perlu juga pemahaman dan karakteristik pengguna.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan adalah tahap yang membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap perancangan. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi yang ditambah, dihilangkan, atau diubah pada awal pengerjaan proyek multimedia. Terdapat tiga macam tipe perancangan, yaitu :

a. Perancangan berbasis multimedia

Metode perancangan ini dikembangkan dari metode perancangan pembuatan film menggunakan *storyboard*.

b. Perancangan struktur navigasi

Struktur navigasi memberikan gambaran hubungan dari halaman satu ke halaman yang lainnya.

c. Perancangan berorientasi objek

Pada metode perancangan ini multimedia dinyatakan sebagai objek

3. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti gambar atau grafik animasi, audio, *clipart*, foto, video, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus dilakukan oleh pihak luar. Bila digunakan komponen yang berasal dari sumber internal atau eksternal tidak perlu *tool* untuk pembuatannya konversi *file* sehingga dapat digunakan dalam proyek.

4. Tahap Pembuatan

Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh elemen-elemen multimedia diintegrasikan menjadi satu dan dibuat menjadi sebuah multimedia. Pembuatan aplikasi ini sesuai dengan perancangan yang sudah dibuat sebelumnya dalam tahap perancangan.

5. Tahap Pengujian

Pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan pengujian untuk memastikan apakah hasil aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan keinginan.

2.4 Perangkat Lunak

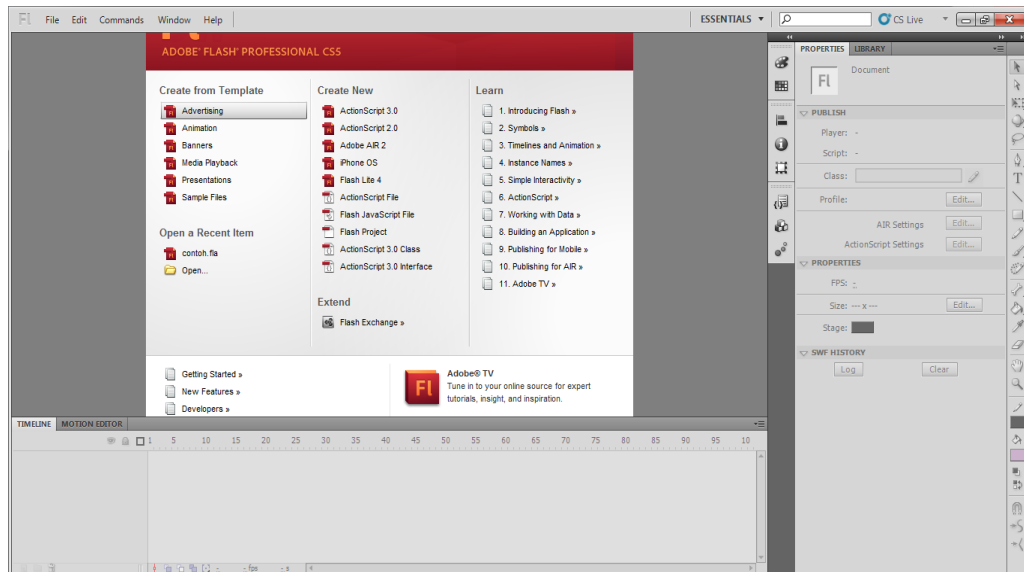
2.4.1 Adobe Flash CS5

Adobe Flash Professional adalah salah satu aplikasi pembuatan animasi yang cukup terkenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *adobe flash CS5 Professional* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tools* yang sangat lengkap, sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Adobe Flash Professional CS5 adalah sebuah *software* editor professional yang digunakan untuk mendesain secara visual dan mengelola aplikasi dengan basis format “*fla*”. Adobe flash membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan *tools* yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman dalam mendesain aplikasi *flash*. Aplikasi inilah yang akan digunakan dalam pembuatan seluruh aplikasi ini.

Dalam memulai animasi pada *adobe flash CS5 Professional*, ada bagian-bagian yang penting untuk diketahui dalam *flash document* yaitu :

- a. *Tools*, bagian ini berfungsi untuk membuat dan mengedit objek.
- b. *Timeline*, bagian ini terdapat garis waktu pengaturan animasi dan kontrol objek yang berisi *layer frame*.
- c. *Stage*, bagian ini merupakan ruangan tempat pembuatan dan pengeditan objek.
- d. *Property*, bagian ini merupakan *panel* informasi dari objek yang ada di *stage*.
- e. *Panels*, bagian ini ada beberapa *panel* yang berfungsi untuk pengaturan objek, diantaranya *color mix*, *library panel*, dan lain-lain.
- f. *Actions script*, bagian ini berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam Flash Movie. (Andi, 2004)



Gambar 2.1 Tampilan *interface* Adobe Flash CS5

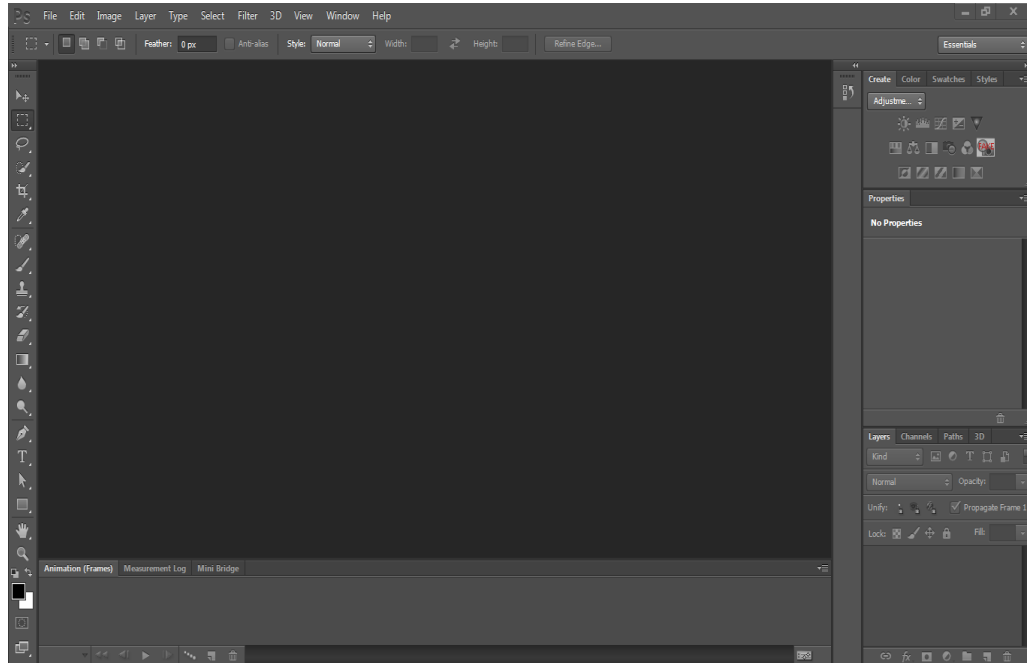
2.4.2 Adobe Photoshop CS 6

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

Photoshop memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis gambar berformat raster dan vektor seperti .png, .gif, .jpeg, dan lain-lain. Photoshop juga memiliki beberapa format file khas seperti :

- a. **.PSD** (*Photoshop Document*) format yang menyimpan gambar dalam bentuk *layer*, termasuk teks, *mask*, *opacity*, *blend mode*, channel warna, channel alpha, *clipping paths*, dan *setting duotone*. Kepopuleran photoshop membuat format file ini digunakan secara luas, sehingga memaksa programer program penyunting gambar lainnya menambahkan kemampuan untuk membaca format PSD dalam perangkat lunak mereka.
- b. **.PSB** adalah versi terbaru dari PSD yang didesain untuk file yang berukuran lebih dari 2GB.

- c. **.PDD** adalah versi lain dari PSD yang hanya dapat mendukung fitur perangkat lunak *PhotoshopDeluxe*.

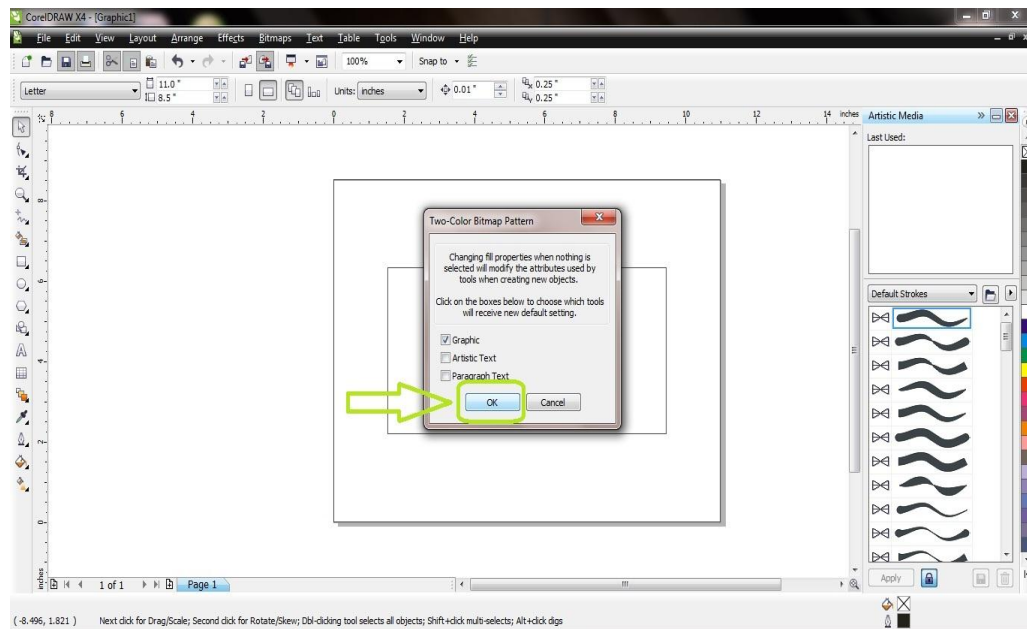


Gambar 2.2 Tampilan *interface* Adobe Photoshop CS6

2.4.3 Corel Draw X4

Corel Draw adalah aplikasi grafis vektor dua dimensi yang dibuat oleh corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di ottawa, kanada. Versi terakhirnya versi 14 yang dinamai X4 dirilis pada tahun 2008, CorelDraw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi coreldraw untuk linux dan mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah. Versi coreldraw X4 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada coreldraw versi sebelumnya.

Beberapa aplikasi terbaru yang ada di antaranya *quick start*, *table*, *smart drawing tool*, *save as template*, dan lain-lain sebagainya.



Gambar 2.3 Tampilan *interface CorelDraw X4*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan pada pembuatan perangkat lunak sangat diperlukan untuk memperoleh data-data yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja yang akan diperlukan oleh sistem yang nantinya akan dikembangkan. Dengan adanya analisis sistem ini diharapkan dapat membantu pembuatan aplikasi edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai alternatif sistem pembelajaran yang mudah difahami dan fleksibel.

3.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk menguraikan sistem menjadi komponen-komponen yang kemudian diidentifikasi dan dievaluasi permasalahannya. Dari metode analisis ini nantinya akan memudahkan dalam menganalisis sistem yang akan dibuat, dengan menentukan masukan *input*, *output* dan proses yang akan diperlukan dalam aplikasi ini.

3.3 Hasil Analisis

Metode analisis dilakukan untuk menguraikan sistem menjadi komponen-komponen yang kemudian diidentifikasi dan dievaluasi permasalahannya. Dari metode analisis ini nantinya akan memudahkan dalam menganalisis sistem yang akan dibuat, dengan menentukan masukan *input*, *output* dan proses yang akan diperlukan dalam aplikasi ini.

3.4 Hasil Analisis Kebutuhan Sistem

Aplikasi edukasi adab-adab Islam ini merupakan sebuah sistem yang membutuhkan sebuah masukan seperti, kebutuhan data, kebutuhan proses, dan kebutuhan keluaran (*output*), sehingga sistem dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Adapun kebutuhan aplikasi adalah :

3.4.1 Kebutuhan Data

Kebutuhan data untuk perangkat lunak yang akan dibangun yaitu sebagai berikut :

1. Data-data mengenai adab-adab Islam.
2. Gambar atau animasi yang berkaitan dengan adab-adab Islam.
3. Kombinasi warna yang sesuai dan menarik untuk tampilan program.
4. Suara sebagai narasi untuk penjelasan *coment*.

3.4.2 Kebutuhan Proses (*Process*)

Dalam kebutuhan proses aplikasi edukasi adab Islam ini antara lain untuk memindahkan dari satu halaman ke halaman lain, memproses penampilan daftar menu dan data tentang adab Islam, serta memproses animasi.

3.4.3 Kebutuhan Keluaran (*Output*)

Untuk kebutuhan *output* dari aplikasi ini berupa informasi dan deskripsi dari edukasi adab Islam yang dibutuhkan oleh *user*. Informasi tersebut berisi mengenai penjelasan singkat dari setiap jenis adab Islam, dan simulasi cara berperilaku sesuai adab Islam. Dengan informasi tersebut *user* mendapatkan gambaran dan keterangan tentang edukasi adab Islam yang diharapkan dengan menekan (meng-*click*) pilihan tombol yang disediakan.

3.4.4 Kebutuhan Antarmuka (*Interface*)

Kebutuhan antarmuka atau *interface* dari aplikasi edukasi adab-adab Islam ini ditekankan pada *interface* yang bersifat *user friendly* yang berarti tidak sulit untuk digunakan atau memudahkan pengguna. Adapun antarmuka yang dibangun yaitu :

1. Menu Halaman Utama, dimana menu ini merupakan halaman utama dari aplikasi ini.
2. Menu Adab Ketika Tidur, menu ini memuat informasi dan animasi tentang cara ketika hendak tidur sesuai dengan Al-quran dan hadits.

3. Menu Adab Bangun Tidur, menu ini memuat informasi dan animasi tentang cara ketika bangun dari tidur sesuai dengan Al-quran dan hadits.
4. Menu Adab Masuk Masjid, menu ini memuat informasi dan animasi tentang cara ketika hendak memasuki sebuah masjid, sesuai dengan Al-quran dan hadits.
5. Menu Adab Keluar Masjid, menu ini memuat informasi dan animasi tentang cara sebelum keluar masjid sesuai adab Islam.
6. Menu Adab Ketika Masuk Rumah, menu ini memuat informasi dan animasi ketika memasuki sebuah rumah sesuai adab Islam.

3.5 Perancangan Perangkat Lunak

3.5.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi edukasi adab Islam ini tidaklah terlalu rumit karena sistem ini bersifat statis dan tanpa hak akses, sehingga tidak ada menu menambah, mengedit, dan menghapus.

3.5.2 Hasil Perancangan

Setelah analisis dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah perancangan perangkat lunak. Agar aplikasi yang dibuat dapat sesuai dengan apa yang diharapkan maka dalam aplikasi ini menggunakan beberapa metode perancangan yang berupa :

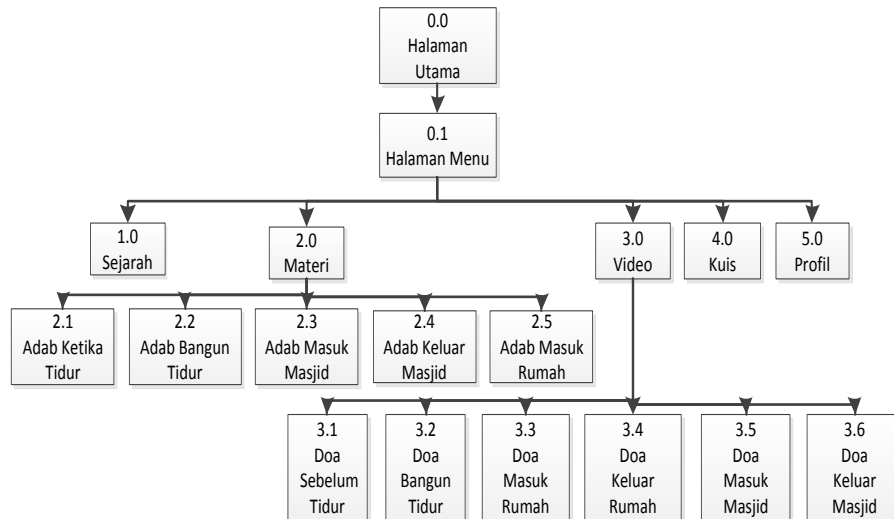
1. Perancangan Hierarki HIPO (*Plus Input Proses Output*).
2. Perancangan Antarmuka.
3. Perancangan Audio.
4. Perancangan Animasi.

3.5.3 Perancangan HIPO (Hierarki Plus *Input Proses Output*)

HIPO (*Hierarki Plus Input Proses Output*) digunakan sebagai alat bantu untuk merancang dan mendokumentasikan siklus pengembangan sistem. Dengan menggunakan HIPO, akan diketahui struktur program induk dan program lebih rinci, yang terdiri dari berbagai bagian aplikasi. HIPO telah dikembangkan dan

dirancang khusus untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi dari modul-modul suatu sistem.

HIPO pada aplikasi edukasi adab Islam dalam kehidupan sehari-hari, dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Hierarki HIPO Edukasi Adab Islam

Penjelasan mengenai hierarki proses pada edukasi adab Islam adalah sebagai berikut :

1. Skenario halaman 0.0
Menampilkan halaman selamat datang di aplikasi adab-adab Islam.
2. Skenario menu adab Islam 0.1
Menampilkan halaman menu aplikasi adab Islam diantaranya menu sejarah, materi, video, kuis, profil.
3. Skenario menu sejarah 1.0
Menampilkan halaman tentang adab Islam.
4. Skenario menu materi 2.0
Menampilkan halaman menu adab-adab Islam diantaranya menu adab ketika tidur, adab bangun tidur, adab masuk masjid, adab keluar masjid, adab masuk rumah

5. Skenario menu video 3.0

Menampilkan halaman menu tentang doa diantaranya menu doa sebelum tidur, doa bangun tidur, doa masuk rumah, doa keluar rumah, doa masuk masjid, dan menu doa keluar masjid.

6. Skenario menu kuis 4.0

Menampilkan halaman kuis adab-adab Islam.

7. Skenario menu profil 5.0

Menampilkan halaman tentang profil perancang aplikasi.

8. Skenario menu adab ketika tidur 2.1

Menampilkan halaman tentang informasi-informasi yang berhubungan dengan adab ketika tidur. Menampilkan informasi penjelasan berbentuk teks dan menampilkan animasi, serta suara sebagai narasi penjelasan dari adab ketika tidur.

9. Skenario menu adab bangun tidur 2.2

Menampilkan halaman tentang informasi-informasi yang berhubungan dengan adab bangun tidur. Menampilkan informasi penjelasan berbentuk teks dan menampilkan animasi, serta suara sebagai narasi penjelasan dari adab bangun tidur.

10. Skenario menu adab masuk masjid 2.3

Menampilkan halaman tentang informasi-informasi yang berhubungan dengan adab masuk masjid. Menampilkan informasi penjelasan berbentuk teks dan menampilkan animasi, serta suara sebagai narasi penjelasan dari adab masuk masjid 2.3.

11. Skenario menu adab keluar masjid 2.4

Menampilkan halaman tentang informasi-informasi yang berhubungan dengan adab keluar masjid. Menampilkan informasi penjelasan berbentuk teks dan menampilkan animasi, serta suara sebagai narasi penjelasan dari adab keluar masjid.

12. Skenario menu adab masuk rumah 2.5

Menampilkan halaman tentang informasi-informasi yang berhubungan dengan adab masuk rumah. Menampilkan informasi

penjelasan berbentuk teks dan menampilkan animasi, serta suara sebagai narasi penjelasan dari adab masuk rumah.

13. Skenario menu doa sebelum tidur 3.1

Menampilkan halaman tentang doa sebelum tidur, berbentuk teks dan animasi, serta suara sebagai narasi dari doa sebelum tidur.

14. Skenario menu doa bangun tidur 3.2

Menampilkan halaman tentang doa bangun tidur, berbentuk teks dan animasi, serta suara sebagai narasi dari doa bangun tidur.

15. Skenario menu doa masuk rumah 3.3

Menampilkan halaman tentang doa masuk rumah, berbentuk teks dan animasi, serta suara sebagai narasi dari doa masuk rumah.

16. Skenario menu doa keluar rumah 3.4

Menampilkan halaman tentang doa keluar rumah, berbentuk teks dan animasi, serta suara sebagai narasi dari doa keluar rumah.

17. Skenario menu doa masuk masjid 3.5

Menampilkan halaman tentang doa masuk masjid, berbentuk teks dan animasi, serta suara sebagai narasi dari doa masuk masjid.

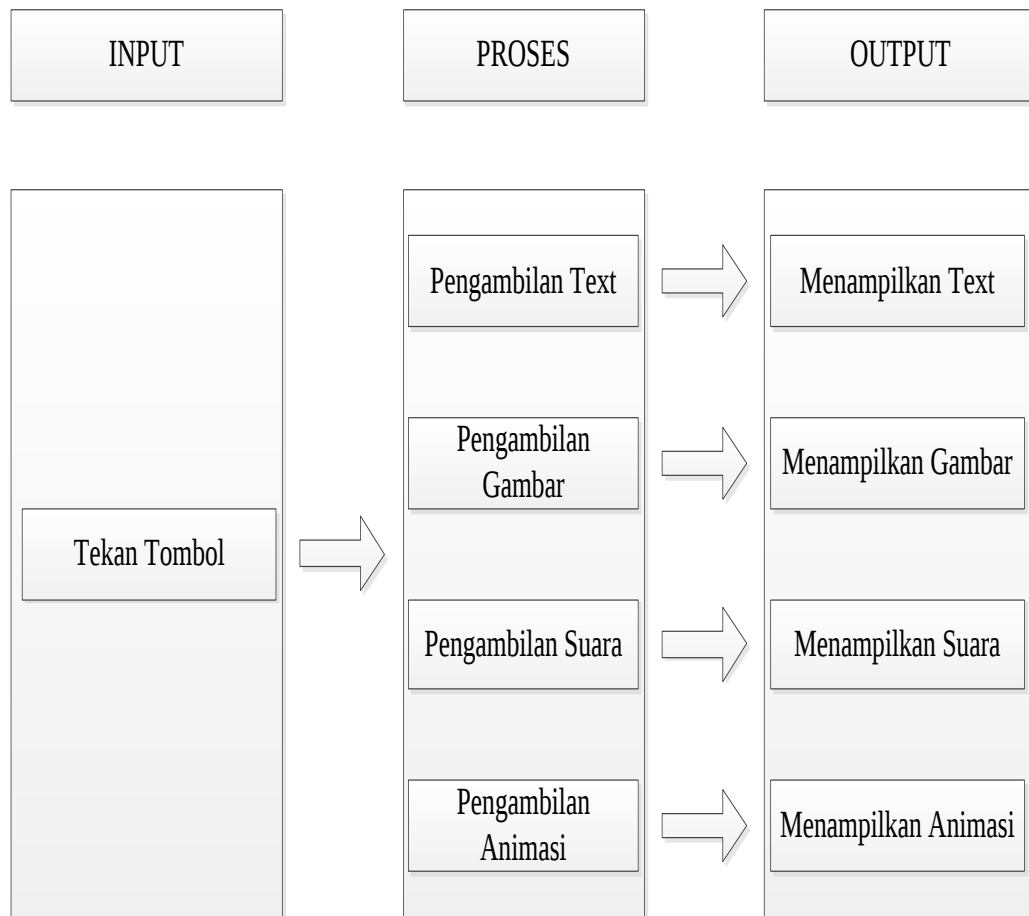
18. Skenario menu doa keluar masjid 3.6

Menampilkan halaman tentang doa keluar masjid, berbentuk teks dan animasi, serta suara sebagai narasi dari doa keluar masjid.

3.5.4 Perancangan Diagram Ringkasan

Pada Gambar 3.2 dapat dilihat gambar yang merupakan diagram ringkas dan aplikasi edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan secara garis besar hubungan antara *input*, proses dan *output*. Bagian *input* menunjukkan data atau masukan-masukan yang dibutuhkan oleh aplikasi. Proses berisi langkah-langkah yang menggambarkan kerja dari fungsi atau modul, dan *output* menunjukkan keluaran dari fungsi-fungsi.



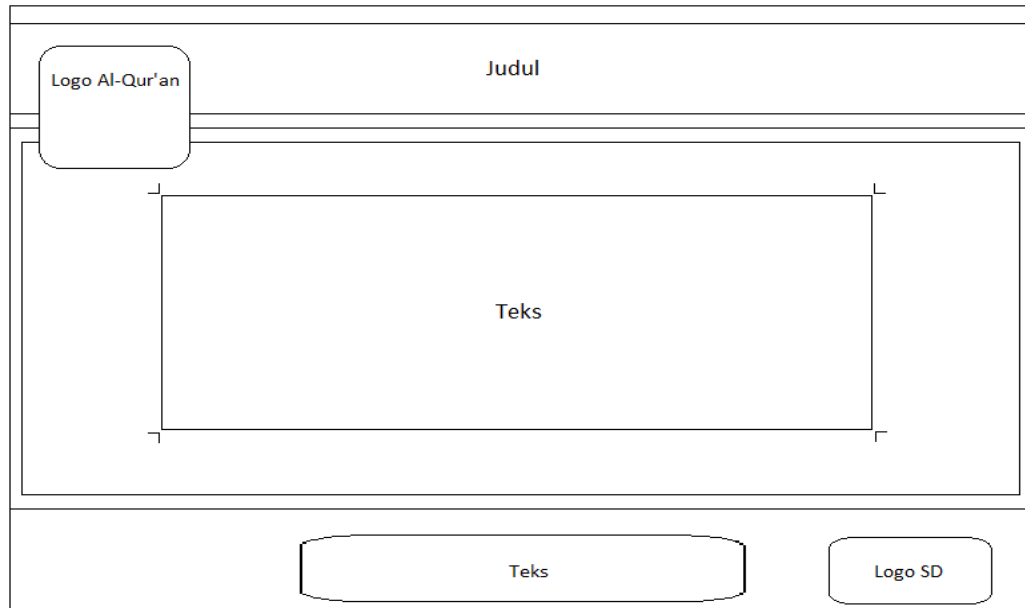
Gambar 3.2 Diagram Ringkasan

3.5.5 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam pembuatan aplikasi. Antarmuka harus dirancang agar memudahkan siswa untuk memahami dan menggunakan aplikasi. Pemilihan desain serta warna yang lebih baik juga akan mendukung penampilan antarmuka sistem sehingga menjadi lebih menarik.

3.5.5.1 Perancangan Halaman Utama

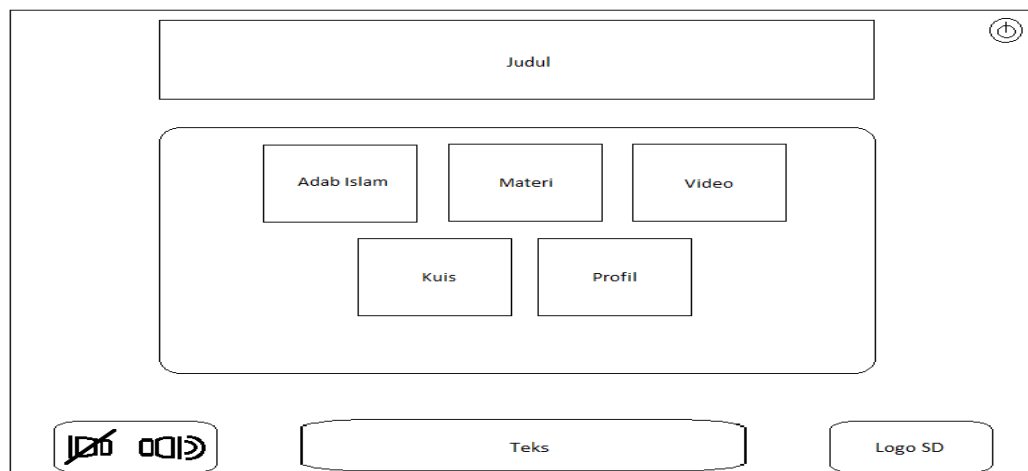
Halaman ini akan menampilkan halaman awal pada saat pertama membuka aplikasi ini. Di halaman ini terdapat tombol menu, logo gambar, teks, dan suara selamat datang di aplikasi adab Islam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama

3.5.5.2 Perancangan Halaman Menu

Halaman ini akan menampilkan penjelasan informasi adab Islam yang dipilih oleh *user* pada saat meng-klik tombol pilihan menu yang terdapat di halaman utama. Di halaman ini terdapat teks, gambar animasi, suara sebagai narasi, tombol *next* sebagai tombol menuju halaman berikutnya dan tombol *previous* untuk kembali ke halaman sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Rancangan Halaman Menu

3.5.5.3 Perancangan Audio

Audio dalam aplikasi ini digunakan sebagai backsound atau sebagai suara latar untuk memberikan keterangan pada setiap informasi yang ditampilkan agar anak-anak dapat lebih memahami tentang edukasi adab Islam yang disampaikan lewat aplikasi multimedia ini.

3.5.5.4 Rancangan Pengujian Sistem

Berikut adalah rancangan pengujiannya

No	Deskripsi Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan
1	Menguji Fungsi tujuan	Mengecek apakah benar dengan data yang sudah dibuat.	Jika sesuai dengan data yang sudah dibuat oleh pemogram, maka akan masuk ke halaman Asma'ul Husna.
2	Menguji fungsi materi	Mengecek apakah benar didalamnya sudah terdapat materi adab-adab Islam.	Jika sesuai dengan materi maka akan menampilkan beberapa materi tentang adab-adab Islam.
3	Menguji fungsi video	Mengecek apakah benar sudah sesuai dengan adab Islam dan bisa berfungsi dengan baik pada waktu menjalankan videonya.	Jika sesuai dengan adab Islam maka akan menampilkan beberapa video tentang adab Islam.
4	Menguji fungsi kuis	Mencoba menjawab pertanyaan yang sudah	Akan menampilkan seluruh pertanyaan dan

		ditentukan	jawaban serta hasil akhir dari penilaian jawaban.
5	Menguji fungsi profil	Mengecek apakah sudah benar sesuai dengan data yang sudah ada.	Akan menampilkan profil penulis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak adalah bagian yang sangat penting dalam pembuatan sebuah sistem. Dalam tahap ini sistem akan diuji dan diketahui apakah sudah bekerja dengan yang direncanakan atau tidak. Implementasi perangkat lunak akan menjelaskan semua cara kerja dari aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari berbasis multimedia.

4.1.1 Batasan Implementasi

Dalam implementasinya, perangkat lunak yang dibangun mempunyai keterbatasan sebagai berikut :

1. Materi tidak dapat dicetak (*print*).
2. Tidak terdapat fasilitas bantuan dalam menjawab kuis

4.1.2 Implementasi Pembuatan Aplikasi

Dalam implementasinya, aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia ini dibuat dengan *software* utama yaitu Adobe Flash CS5 Profesional dan membutuhkan perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*) yaitu sebagai berikut :

A. Kebutuhan Perangkat Lunak Yang Digunakan

Dalam pembuatan aplikasi adab-adab Islam ini dibutuhkan perangkat lunak (*software*) pendukung sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7
Sistem operasi windows 7 adalah sistem operasi yang digunakan dalam pengimplementasikan perangkat lunak yang dibangun.
2. Adobe Flash CS5
Adobe Flash CS5 digunakan dalam pembuatan animasi dan text.
3. Adobe Photoshop CS6
4. Corel Draw X4

Corel Draw X4 digunakan untuk pembuatan gambar dan desain antarmuka.

5. Audacity (*sound record*)

Audacity digunakan untuk pembuatan suara narasi.

6. Adobe Flash Player 10

7. Adobe Flash Player 10 digunakan untuk menjalankan aplikasi *flash* yang telah dibuat.

8. Adobe Photoshop CS6 digunakan untuk mengedit gambar agar lebih meningkatkan nilai estetika.

B. Kebutuhan Perangkat Keras Yang Digunakan

Dalam pembuatan aplikasi adab-adab Islam ini dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) pendukung seperti spesifikasi sebagai berikut :

1. Prosesor : Intel Core i3
2. Memori RAM : 2GB
3. Hardisk : 500GB
4. Laptop / Monitor
5. Mouse dan Keyboard

4.2 Hasil Implementasi

Hasil dari Aplikasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia terdiri dari beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih oleh *user*.

4.2.1 Tampilan Halaman Utama

Pada antarmuka halaman awal ini hanya menampilkan teks interaktif tentang aplikasi, teks judul, logo, gambar, backsound dan juga terdapat tombol *skip* untuk dapat masuk ke menu. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Utama

4.2.2 Tampilan Halaman Menu

Pada antarmuka halaman menu ini, akan ditampilkan teks penjelasan yang berisi tentang informasi menu setelah *user* meng klik *skip* yang terdapat dihalaman utama dan disertai tampilan gambar animasi yang diiringi dengan *backsound*. Pada setiap halaman menu utama ini berisi 5 buah *button* menu yang akan ditampilkan. Adapun 5 buah *button* menu tersebut terdiri dari *button* tujuan, materi adab, video, kuis, dan profil. Ketika *user* meng klik tombol suara *mute* yang berada pada ujung sebelah kiri maka *backsound* otomatis akan berhenti dan sebaliknya ketika *user* meng klik tombol suara yang berada tepat disebelah tombol *mute* tadi maka otomatis akan mengeluarkan suara. Dan terdapat juga tombol yang terletak di pojok kanan atas yaitu tombol *exit* untuk menutup keseluruhan aplikasi. Tampilan pada setiap halaman menu yang terdapat di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia dapat dilihat pada Gambar berikut ini.

Pada Gambar 4.2 merupakan tampilan halaman dari menu utama adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

4.2.3 Tampilan Halaman Tujuan

Pada antarmuka halaman tujuan ini, akan ditampilkan teks judul, gambar, backsound dan informasi sesuai menu yang dipilih oleh *user*. Pada halaman tujuan atas, tombol *home* yang berada tepat pada bawah tombol *exit*, tombol *mute* suara yang berada pada pojok kiri bawah, tombol *next* atau *back* yang terdapat di pojok kanan bawah, serta beberapa pilihan *button* yang berada pada tengah paling bawah.



Gambar 4.3 Halaman Asma'ul Husna

Pada Gambar 4.3 merupakan tampilan halaman dari menu tujuan yang terdapat di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk sekolah dasar berbasis multimedia.

4.2.4 Tampilan Halaman Materi

Pada antarmuka halaman materi ini, akan ditampilkan teks judul, gambar, background, dan juga terdapat lima *button* menu, yaitu *button* menu adab ketika tidur, adab bangun tidur, adab masuk masjid, adab keluar masjid, dan adab masuk rumah. Ketika *user* meng klik *button* menu, maka akan ada nada efek suara pada *button* menu tersebut dan jika *user* memilih salah satu dari menu ini, maka akan muncul jendela isi menu yang akan menampilkan isi dari menu yang dipilih. Pada halaman materi ini terdapat menu pendukung seperti tombol *exit* yang terdapat pada pojok kanan atas, tombol *home* yang berada tepat pada bawah tombol *exit*, tombol *mute* suara yang berada pada pojok kiri bawah, tombol *next* atau *back* yang terdapat di pojok kanan bawah, serta beberapa pilihan *button* yang berada pada tengah paling bawah.

Pada Gambar 4.4 merupakan tampilan halaman dari menu materi yang terdapat di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.4 Halaman Menu Materi

Pada Gambar 4.5 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* adab ketika tidur yang terdapat pada halaman materi yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.5 Halaman Adab Ketika Tidur

Pada Gambar 4.6 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* adab bangun dari tidur yang terdapat pada halaman materi yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.6 Halaman Adab Bangun Tidur

Pada Gambar 4.7 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* adab masuk masjid yang terdapat pada halaman materi yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.7 Halaman Adab Masuk Masjid

Pada Gambar 4.8 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* adab keluar masjid yang terdapat pada halaman materi yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.8 Halaman Adab Keluar Masjid

Pada Gambar 4.9 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* adab masuk rumah yang terdapat pada halaman materi yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.9 Halaman Adab Masuk Rumah

4.2.5 Tampilan Halaman Video

Pada antarmuka halaman video ini, akan ditampilkan teks judul, gambar, backsound, dan juga terdapat lima *button* menu, yaitu *button* menu doa sebelum tidur, doa bangun tidur, doa masuk rumah, doa keluar rumah, doa masuk masjid dan doa keluar masjid. Ketika *user* meng klik *button* menu, maka akan ada nada efek suara pada *button* menu tersebut dan jika user memilih salah satu dari menu ini, maka akan muncul jendela isi menu yang akan menampilkan isi dari menu yang dipilih. Pada halaman video ini terdapat menu pendukung seperti tombol *exit* yang terdapat pada pojok kanan atas, tombol *home* yang berada tepat pada bawah tombol *exit*, tombol *mute* suara yang berada pada pojok kiri bawah, tombol *next* atau *back* yang terdapat di pojok kanan bawah, serta beberapa pilihan *button* yang berada pada tengah paling bawah.



Gambar 4.10 Halaman Menu video

Pada Gambar 4.11 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* doa sebelum tidur yang terdapat pada halaman video yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.11 Halaman Doa Sebelum Tidur

Pada Gambar 4.12 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* doa bangun tidur yang terdapat pada halaman video yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.12 Halaman Doa Bangun Tidur

Pada Gambar 4.13 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* doa masuk rumah yang terdapat pada halaman video yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.13 Halaman Doa Masuk Rumah

Pada Gambar 4.14 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* doa keluar rumah yang terdapat pada halaman video yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.14 Halaman Doa Keluar Rumah

Pada Gambar 4.15 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* doa masuk masjid yang terdapat pada halaman video yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.15 Halaman Doa Masuk Masjid

Pada Gambar 4.16 merupakan tampilan halaman ketika *user* meng klik menu *button* doa keluar masjid yang terdapat pada halaman video yang ada di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.16 Halaman Doa Keluar Masjid

Pada Gambar 4.17 merupakan tampilan halaman dari menu kuis yang terdapat di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.17 Halaman Menu Kuis

Pada Gambar 4.18 merupakan tampilan halaman dari menu biodata yang terdapat di aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia.



Gambar 4.18 Halaman Menu Biodata

4.3 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia ini dikhususkan hanya untuk siswa sekolah dasar saja. Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi dengan cara menjalankan aplikasi yang dibuat, dengan tujuan untuk mengetahui kinerja aplikasi, apakah aplikasi tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

4.4 Analisis Kinerja Aplikasi

Analisis kinerja aplikasi dapat dibuat setelah melalui proses pengujian aplikasi seperti telah dibahas sebelumnya. Analisis aplikasi dilakukan oleh pembuat dengan cara menyebarkan kuisioner kepada siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri 1 Selo Samiran Selo Boyolali, dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang Aplikasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari untuk anak sekolah dasar berbasis multimedia ini. Berikut adalah responden yang telah mencoba dan melakukan pengujian terhadap Aplikasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia dan melakukan pengisian kuisioner.

Selain itu juga ditampilkan hasil kuisioner yang menunjukkan jumlah jawaban pada setiap pertanyaan. Lihat Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Pertanyaan Responden

Parameter	Tujuan	Pertanyaan
Aplikasi	Untuk media pembelajaran interaktif	Aplikasi ini mudah digunakan?
Konten	Mengenalkan adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari	Informasi yang disampaikan aplikasi ini sudah lengkap?
Fungsi	Sebagai tambahan ilmu tentang agama Islam khususnya adab Islam	Aplikasi ini sebagai alternatif pembelajaran disekolah?

Tabel 4.2 Tabel Responden Guru

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	5
Perempuan	4
Jumlah Total Guru	9

Untuk memudahkan proses perhitungan hasil kuisioner, maka untuk setiap jawaban yang diberikan oleh pengguna maka diberikan *range* penilaian sebagai berikut :

Nilai 1 untuk jawaban Sangat Kurang

Nilai 2 untuk jawaban Kurang Setuju

Nilai 3 untuk jawaban Cukup

Nilai 4 untuk jawaban Setuju

Nilai 5 untuk jawaban Sangat Setuju

Nilai-nilai tersebut kemudian akan digunakan untuk menghitung rata-rata nilai dari keseluruhan jawaban responden, rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata tersebut adalah :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\sum \text{responden (jumlah responden)}}$$

Berikut merupakan tabel hasil jawaban dari kuisioner yang telah diisi oleh responden guru yang telah mencoba Aplikasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia. Lihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Hasil Responden Guru

No	Pernyataan	Sangat kurang	Kurang setuju	Cukup	Setuju	Sangat setuju	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan	-	-	3	4	2	3,8
2	Informasi yang disampaikan aplikasi ini sudah lengkap	-	-	-	7	2	4,2
3	Aplikasi ini sebagai alternatif pembelajaran disekolah	-	-	-	6	3	4,3

Dari Hasil kuisioner diatas, dapat dilakukan analisis terhadap kinerja Aplikasi Adab-Adab Islam Dalam Kehidupan Sehari-hari Berbasis Multimedia sebagai berikut :

1. Kemudahan Penggunaan

Dari hasil kuisioner terhadap sembilan responden yang terdiri dari guru didapatkan hasil bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan dimengerti. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 3,8, dari keseluruhan nilai 5

2. Kemudahan Informasi

Dari hasil kuisioner responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disajikan dalam aplikasi ini cukup sesuai dan mudah diterima. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pernyataan ini adalah 4,2, dari keseluruhan nilai 5

3. Pembelajaran

Dari hasil kuisioner terhadap sembilan responden guru didapatkan hasil bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam pembelajaran tentang adab yang terdapat dalam Islam. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,3, dari keseluruhan nilai 5

4.5 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Dari hasil pengujian menggunakan kuisioner, didapat kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini.

A. Kelebihan Aplikasi

Pada aplikasi edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu :

1. Dengan adanya aplikasi ini, penyampaian informasi tentang adab-adab Islam menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa/siswi.
2. Informasi yang disajikan disertai gambar/animasi sehingga mempermudah siswa untuk memahami dan mempelajari adab Islam.
3. Aplikasi ini bermanfaat dalam memberikan informasi edukasi adab-adab Islam tentang adab ketika hendak tidur, bangun dari tidur, masuk tidur, keluar masjid, masuk rumah.

B. Kekurangan Aplikasi

Pada aplikasi edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari ini juga mempunyai kekurangan, yaitu :

1. Informasi tentang adab-adab Islam yang ditampilkan masih kurang lengkap.
2. Tidak dilengkapi dengan panduan cara penggunaan aplikasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui berbagai tahap-tahapan pembuatan aplikasi ini, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini, dapat memberikan edukasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan media komputer.
2. Dengan adanya aplikasi ini, dapat mempermudah siswa sekolah dasar dalam memahami pentingnya adab-adab Islam serta memberikan minat siswa agar dapat melatih dan menerapkan adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan adanya aplikasi ini, penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

5.2 Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dalam tugas akhir ini, maka saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan sistem kedepan yaitu :

1. Tambahan fasilitas print materi pada aplikasi ini, agar materi yang terdapat pada aplikasi adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk anak sekolah dasar ini dapat dicetak.
2. Tambahan tentang adab-adab Islam dalam kehidupan sehari-hari lainnya seperti adab melewati kuburan muslimin, adab kepada kedua orang tua, adab buang air kecil, serta masih banyak lagi adab-adab yang belum ada di aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [AND10] Andi. 2010. Adobe Flash CS5 untuk membuat animasi kartun. Yogyakarta : Andi Offset
- [AZI07] Aziz Abdul bin Fathi as-Sayyid Nada. 2007. Ensiklopedi Adab Islam. Jakarta : Imam Asy-Syafi'i
- [FUA07] Fu'ad bin Abdil Aziz asy-Syalhub. 2007. Fiqih Adab. Jakarta : Griya Ilmu
- [JAR09] Jarot S., Darma, Shenita Ananda. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Jakarta : Media Kita
- [NUR13] Nurikhsan Murodh. 2013. Kumpulan Doa Sehari-hari Untuk Anak. Jakarta : Wahyu Media
- [PRA11] Pranowo Galih. 2011. Kreasi Animasi Interaktif Dengan Action Script. Yogyakarta : Andi Offset
- [RAH07] Rahadian, H.F. 2007. Asmaul Husna dan 20 Sifat Allah. Jakarta : DAR Mizan
- [SET05] Setyosari, Punaji, Sihkabuden. 2005. Media Pembelajaran. Malang : Elang Press.
- [USM07] Usmani Ahmad Rofi'. 2007. Wangi Akhlak Nabi. Bandung : Mizan Pustaka
- [SUY03] Suyanto, M. 2003. Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi Offset

DAFTAR SUMBER VIDEO

Berdasarkan persetujuan ustad Hamdan dari pondok pesantren Darutt tauhid Godean, Yogyakarta.

Doa sebelum tidur,

di upload oleh : SentraGlobalMedia

http://www.youtube.com/watch?v=DbI_hoUqO5A, diakses pada tanggal 4 oktober 2013.

Doa bangun tidur,

di upload oleh : SentraGlobalMedia

http://www.youtube.com/watch?v=0iZF6r_jGzs, diakses pada tanggal 4 oktober 2013.

Doa masuk rumah,

di upload oleh : Fazil873

<http://www.youtube.com/watch?v=gTK62PcsD0c>, diakses pada tanggal 1 oktober 2013.

Doa keluar rumah,

di upload oleh : Campurtube

http://www.youtube.com/watch?v=cFogtdO_4EI, diakses pada tanggal 1 oktober 2013.

Doa masuk masjid,

di upload oleh : TPA Ibnu Malik

<http://www.youtube.com/watch?v=hGCCpRrO3yQ>, diakses pada tanggal 3 oktober 2013.

Doa keluar masjid,

di upload oleh : MyJournalVideo

<http://www.youtube.com/watch?v=jjqWjHWiVtA>, diakses pada tanggal 4 oktober 2013.

DAFTAR SUMBER GAMBAR

www.123rf.com

www.bigstockphoto.com

www.depositphotos.com

Murodh Nuriksan. 2013. Doa-Doa Pilihan Bergambar Arab-Inggris-Indonesia Untuk Anak Dan Pemula. Jakarta : Wahyu Media