

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA  
AL QURA'AN BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA  
FLASH 8 DAN XML FILE**

**TUGAS AKHIR**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan pendidikan Diploma III**



**Disusun oleh:**

**M. YULIAN MUNANDAR / JOD005046**

**PROGRAM STUDI DIII INSTRUMENTASI DAN ELEKTRONIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2008**

## ABSTRACT

*The making of study application to reading Al Qur'an based on multimedia has been done, it used for easy and effective learning. To make this application program, first step is make analyze, planing and build the program with Macromedia flash 8 and the end is testing the application.*

*This application consist of three primary parts, that is input data's containing system that needed in these application. The second part is xml file that used to correlate data and flash data's, it will displayed in flash. The third part is, making the application in flash as the ending of this application. From result of study application testing read Al Qur'an based on multimedia it can used to make easier Al Qur'an learning and fun. There are tajwid learning that can make easier for the user of this application.*

## INTISARI

Telah dilakukan pembuatan aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an berbasis multimedia agar belajar menjadi lebih mudah dan efektif. Untuk membuat aplikasi ini metode yang digunakan antara lain menganalisa masalah, membuat perancangan, melakukan pembuatan program aplikasi menggunakan software Macromedia flash 8 dan *xml file* dan diakhiri dengan melakukan pengujian.

Aplikasi ini terdiri dari tiga bagian terpenting yaitu *input* sistem yang berisi data-data yang diperlukan dalam aplikasi ini. Kedua, *xml file* yang berfungsi sebagai penghubung antara data dan flash yang kemudian data-data tersebut akan ditampilkan dalam flash. Ketiga, merupakan pembuatan aplikasi pada flash sebagai akhir aplikasi ini. Dari hasil pengujian aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an berbasis multimedia dapat diperoleh bahwa dengan menggunakan aplikasi ini belajar lebih mudah dan menyenangkan, juga terdapat pembelajaran tajwid beserta cara bacaannya yang memudahkan bagi pengguna aplikasi ini.

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Saat ini *software* berkembang sangat pesat. Dunia pendidikan juga telah memanfaatkan *software* untuk membuat metode aplikasi pembelajaran interaktif dengan konsep multimedia. Metode ini dapat merubah betapa susahnya belajar menjadi betapa mengasyikannya belajar itu, sehingga secara otomatis dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih mudah dan efektif. Sebenarnya metode ini telah banyak digunakan dan mempunyai manfaat yang besar dalam proses belajar, beberapa contoh aplikasi pembelajaran ini yaitu kamus fisika, kamus matematika, kamus bahasa ada juga pembelajaran baca dan menulis.

Akhir-akhir ini banyak sekali ditemukan orang-orang yang tidak bisa dan tidak paham dalam membaca Al Qur'an. Banyak yang merasa susah dalam belajar Al Qur'an, oleh sebab itu perlu dilakukan upaya agar belajar membaca Al Qur'an itu mudah dan menyenangkan.

Pembuatan aplikasi pembelajaran dengan konsep multimedia dapat dikatakan sederhana dan mudah, bahkan bisa saja dibuat sendiri. Apabila pembuatan aplikasi tersebut menggunakan *software* yang dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan suara. Salah satunya yaitu *software* Macromedia Flash 8 keluaran Macromedia yang dapat menghasilkan gambar dan suara yang baik serta telah dilengkapi dengan fasilitas *Actionscript*, pembacaan *file-file web* seperti *XML file*, *pHp file* dan masih banyak lagi.

## 1.2 Tujuan

Membuat aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an yaitu dengan menggunakan *Software* Macromedia Flash 8 dan XML file sebagai kode tambahan. Selain itu juga digunakan untuk pengenalan suatu program animasi. Aplikasi ini dibuat agar belajar membaca Al Qur'an itu mudah dan menyenangkan.

## 1.3 Manfaat

Manfaat yang didapat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai alternatif dalam membuat aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an berbasis multimedia.

## 1.4 Metode

Metode yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an berbasis multimedia adalah sebagai berikut :

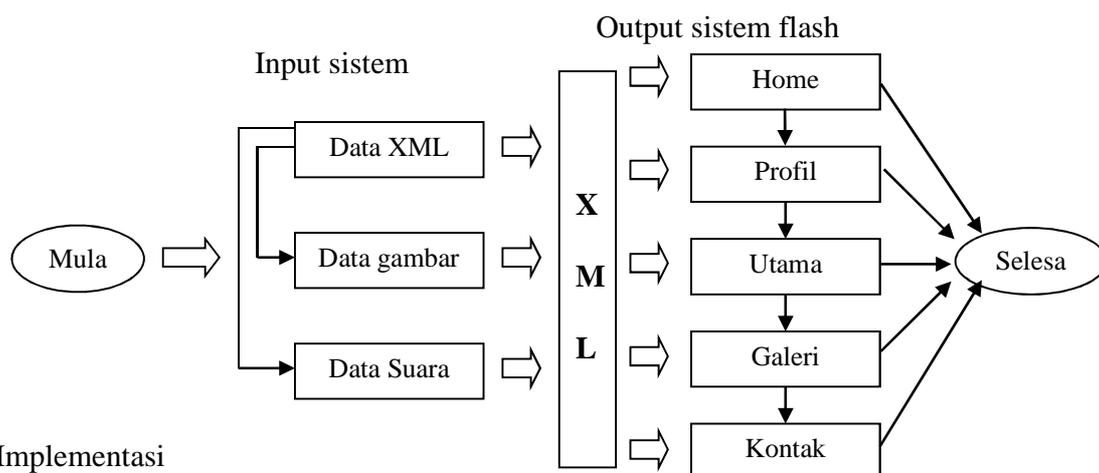
### 1. Analisa Sistem

Menganalisa dan mengumpulkan data untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel – artikel serta diktat mengenai perangkat lunak yang diperlukan dalam perancangan sistem dan untuk direalisasikan.

### 2. Design Software

Membuat design sistem yang akan dibuat, dari design awal hingga akhir agar memudahkan dalam merealisasikan software yang akan dibuat.

Memberikan gambaran melalui diagram supaya program yang akan dibuat sesuai dengan yang diharapkan.



### 3. Implementasi

Pada tahap ini pengembang melaksanakan pengkodean atau Coding (membuat kalimat perintah menggunakan bahasa komputer) mencoba kebenaran perangkat lunak permodul yang telah di install pada unit komputer tersebut.

### 4. Pengujian

Pada tahap ini melakukan pengujian sistem software yang telah dibuat, mencari bug-bug atau kesalahan sistem yang terjadi, sehingga dapat mengurangi kesalahan yang terjadi pada sistem.

## **1.5 Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika penulisan dari laporan tugas akhir ini adalah :

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, tujuan, manfaat, metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan.

### **Bab II Dasar Teori**

Berisi tentang dasar teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran baca Al Qur'an meliputi dasar teori animasi, dasar teori tentang *software* Macromedia Flash 8 dan dasar teori tentang *XML file*. Pada bab ini juga dibahas mengenai panel- panel dalam macromedia flash 8 yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an.

### **Bab III Desain Dan Implementasi Dalam Pembuatan Aplikasi**

Berisi tentang perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an dengan menggunakan *software* Macromedia Flash 8 dan pembuatan kode-kode xml sebagai penunjang aplikasi, mulai dari pembuatan bagian awal, bagian tengah, bagian inti, bagian akhir sampai dengan hasil jadi aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an.

### **Bab IV Pengujian Aplikasi**

Berisi hasil pengujian dari pembuatan aplikasi pembelajaran membaca Al Qur'an. Baik pada bagian awal, tengah, inti dan juga akhir dari aplikasi ini

### **Bab V Kesimpulan**

Berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran-saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chandra. 2006. *7 jam belajar interaktif Flash Professional 8 untuk orang awam*. Palembang. Cv Maxicom
- Daryanto. 2003. *Belajar Computer Animasi Macromedia Flash*. Bandung. Cv Yrama Widya
- Maulana, A. 2005. *Mastering ActionScript Macromedia flash MX 2004 “mudahnya membuat animasi dan interaksi”*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo
- Pramono. 2004a. *Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta. ANDI
- Pramono. 2004b. *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta. ANDI
- Wibawanto, W. 2005. *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta. ANDI