

**LAPORAN KERJA PRAKTIK MEDIA PEMBELAJARAN
HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA**

(Di Kelompok Bermain Solekhah)



Disusun oleh :

Arma Adhi Wicaksono

11018053

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Arma Adhi Wicaksono
NIM : 11018053
Judul : **Laporan kerja Praktik Media Pembelajaran Huruf
Hijaiyah Untuk Kelompok Bermain Solekhah Berbasis
Multimedia**

Tempat : KB Solekhah Derman Sumberulyo Bambanglipuro Bantul
55764

Waktu : Desember 2017 - Januari 2018

Tim Penguji

Tanda Tangan

Pembimbing : Drs. Tedy Setiadi, M.T

Penguji : Toufik Ismail, S.T. M, Cs

Yogyakarta, 30 Januari 2018

Mengetahui,

Kepala program Studi

Kepala Sekolah

Teknik Informatika

KB Solekhah

Sri Winiarti, S.T., M.Cs

Winiarti, S.Pd



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam, sebaik-baik tempat bersandar, tumpuan harapan, yang selalu memberikan semangat untuk terus belajar, berkarya, berfikir kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik dengan judul **“Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia Di Kelompok Bermain Solekhah ”**

Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melengkapi penilaian tugas mata kuliah Kerja Praktik di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan Kerja Praktik baik langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Sri Winiarti, S.T.,M.Cs. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Bapak Drs, Tedy Setiadi, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan kerja praktik ini.
3. Ibu Jumiyati, S.Pd selaku Kepala Sekolah Kelompok Bermain Solekhah yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja sama dalam tugas kerja praktik ini.

4. Ibu Rina Sugianti selaku Guru Agama yang telah meluangkan waktu untuk membantu dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini sehingga berjalan dengan lancar.
5. Kedua Orang Tua yang telah memberi dukungan moral dan materi, serta dukungan doa yang tidak henti-hentinya diberikan untuk kesuksesan kami semua.
6. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan tahun ajaran 2011, yang memberikan transfer semangat untuk terus berusaha serta bekerja sama satu dengan yang lainnya, memberikan makna tersendiri baik dalam pengerjaan sampai selesainya laporan kerja praktik.

Semoga segala perbuatan yang telah kita lakukan hanya semata-mata karena Allah, penulis menyadari bahwa kerja praktik ini masih jauh dari sempurna, dan begitu banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis juga berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, perkembangan teknologi informasi dan terutama bagi almamater Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2018

Arma Adhi Wicaksono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LISTING	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Kerja Praktik.....	4
F. Manfaat Kerja Praktik.....	4
G. Metode Pengumpulan Data.....	5

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	7
A. Sejarah Kelompok Bermain Solekhah	7
B. Visi KB Solekhah	7
C. Misi KB Solekhah.....	8
D. Keadaan Sarana Prasarana KB Solekhah.....	8
E. Struktur Organisasi KB Solekhah.....	9
 BAB III LANDASAN TEORI.....	 10
A. Media Pembelajaran	10
B. Multimedia	10
C. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).....	17
D. Guru, Siswa, Sekolah dan Komputer.....	20
E. Materi Huruf Hijaiyah.....	22
F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	23
G. Perangkat Lunak.....	32
 BAB IV PEMBAHASAN.....	 36
A. Analisis Kebutuhan Sistem	36
B. Analisis Alur Cerita	39
C. Analisis Storyboard.....	45
D. Rancangan Antarmuka.....	49
E. Implementasi Input dan Output	53

F. Pengujian Sistem.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi KB Solekhah.....	9
Gambar 2. Struktur Navigasi Linier	13
Gambar 3. Struktur Navigasi Non Linier	13
Gambar 4. Struktur Navigasi Hirarki	14
Gambar 5. Struktur Navigasi Campuran	14
Gambar 6. Proses pengembangan sistem multimedia	15
Gambar 7. Interaksi Manusia dan Komputer	18
Gambar 8. <i>Macromedia Flash 8</i>	33
Gambar 9. <i>CorelDraw X7</i>	34
Gambar 10. Format Factory	34
Gambar 11. Struktur Menu Aplikasi	40
Gambar 12. Struktur Diagram Navigasi.....	41
Gambar 13. Rancangan Antarmuka menu Mulai	49
Gambar 15. Rancangan Antarmuka menu Utama.....	50

Gambar 14. Rancangan Antarmuka menu materi	50
Gambar 15. Rancangan Antarmuka menu Video	51
Gambar 16. Rancangan Antarmuka menu Soal	52
Gambar 17. Rancangan Antarmuka menu skor.....	52
Gambar 18. Rancangan Antarmuka menu Bantuan	53
Gambar 19. Tampilan Menu Mulai.....	54
Gambar 20. Tampilan menu utama	55
Gambar 21. Tampilan menu materi.....	55
Gambar 22. Tampilan menu video.....	56
Gambar 23. Tampilan menu soal.....	57
Gambar 24. Tampilan menu soal pertama.....	58
Gambar 25. Tampilan Skor	59
Gambar 26. Tampilan menu bantuan	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sarana dan Prasarana KB Solekhah	8
Tabel 2. Huruf Hijaiyah Alif sampai Kha	22
Tabel 3. <i>Simbol Diagram Navigasi</i>	43
Tabel 4. <i>Analisis Storyboard</i>	45
Tabel 5. <i>Black Box Text</i>	61
Tabel 6. Responden <i>Alpha Test</i>	63
Tabel 7. Hasil Lembar Jawaban <i>Alpha Test</i>	64

DAFTAR LISTING

Listing 1. <i>Action Script</i> tombol mulai	53
Listing 2. <i>Action Script</i> tombol materi	56
Listing 3. <i>Action Script</i> tombol kembali	57
Listing 4. <i>Action Script</i> tombol mulai soal.....	57
Listing 5. <i>Action Script</i> pilihan ganda.....	58
Listing 6. <i>Action Script</i> hasil akhir soal	59