

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI “GERAKAN DAN BACAAN SHOLAT”
UNTUK ANAK USIA DINI VERSI *DESKTOP* DAN VERSI *MOBILE***

SKRIPSI

Diajukan dan Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



KHOIRU NURFITRI

10530767

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2014

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA : Khoiru Nurfitri
NIM : 10530767
Program Study : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi “Gerakan Dan Bacaan Sholat”
Untuk Anak Usia Dini Versi *Desktop* Dan Versi *Mobile*

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

(Fauzan Masykur, M.Kom)
NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik
Informatika

Ir. Aliyadi, M.M
NIK. 1964010319900912

Andy Triyanto P, ST
NIK: 19710521 20110113

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN

NAMA : Khoiru Nurfitri
NIM : 10530767
Program Study : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi “Gerakan Dan Bacaan Sholat”
Untuk Anak Usia Dini Versi *Desktop* Dan Versi *Mobile*

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dosen penguji tugas akhir jenjang
Strata Satu (S1) pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 10, September, 2014
Nilai :

Dosen Penguji

Menyetujui,

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

(Aslan Alwi, S.Si, M.Cs)
NIK.19720324 201101 13

(Munirah M, S.Kom, M.T)
NIK.19791107 200912 13

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik

(Ir. Aliyadi, M.M)
NIK. 19640103 19900912

(Andy Triyanto P, ST)
NIK: 19710521 20110113

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Khoiru Nurfitri
2. NIM : 10530767
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Proposal Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi “Gerakan Dan Bacaan Sholat” Untuk Anak Usia Dini Versi *Desktop* Dan Versi *Mobile*

6. Dosen Pembimbing I : Fauzan Masykur, M.Kom
7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA-TANGAN
----	---------	--------	--------------

-
- 5 Tgl. Pengajuan :
 - 6 Tgl. Pengesahan :
- Ponorogo,
Pembimbing I,

(FAUZAN MASYKUR, M.KOM)
NIK. 19810316 201112 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

6. Nama : Khoiru Nurfitri
7. NIM : 10530767
8. Program Studi : Teknik Informatika
9. Fakultas : Teknik
10. Judul Proposal Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi “Gerakan Dan Bacaan Sholat” Untuk Anak Usia Dini Versi *Desktop* Dan Versi *Mobile*
6. Dosen Pembimbing I : Arin Yulastuti, S.Kom
7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA-TANGAN
----	---------	--------	--------------

-
- 7 Tgl. Pengajuan :
8 Tgl. Pengesahan :
Ponorogo,
Pembimbing II,

(ARIN YULIASTUTI, S.KOM)
NIK. 19890717 201309 13

ABSTRAK

KHOIRU NURFITRI
10530767

PEMBUATAN *GAME* EDUKASI “GERAKAN DAN BACAAN SHOLAT”
UNTUK ANAK USIA DINI VERSI *DESKTOP* DAN VERSI *MOBILE*

FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA, 2014

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Game Edukasi Gerakan dan Bacaan Sholat berbasis *Desktop* dan *Mobile* dapat mempermudah anak usia dini dalam belajar sholat fardhu melalui dua pilihan perangkat yang berbeda yaitu komputer atau *laptop* dan *handphone*. *Game* Edukasi Gerakan dan Bacaan Sholat berbasis *Desktop* dan *Mobile* mempunyai *fitur* diantaranya meliputi menu belajar sebagai tempat belajar gerakan dan bacaan sholat yang didalamnya terdapat penjelasan tentang gerakan dan bacaan sholat yang disertai tulisan, gambar, dan audio, menu evaluasi sebagai tempat untuk mengerjakan latihan soal, serta menu bermain sebagai tempat untuk bermain tebak kata dan *puzzle*. Metode yang digunakan untuk membuat *Game* Edukasi Gerakan dan Bacaan Sholat berbasis *Desktop* dan *Mobile* ini melalui beberapa tahap, yaitu merancang *game* yang terdiri dari *genre game*, menentukan tool, merancang *game play*, membuat *flowchat game*, *storyboard*, skenario, mendesain *interface* dengan menggunakan *software Corel Draw X5*. Terakhir yaitu mengimplementasikan hasil perancangan ke program menggunakan *Adobe flash CS5*. *Game* Edukasi Gerakan dan Bacaan Sholat berbasis *Desktop* dan *Mobile* ini diharapkan membantu kemampuan anak dalam mengenali dan belajar Sholat yang diselingi dengan permainan dalam belajarnya melalui dua pilihan perangkat yang berbeda.

Kata Kunci: Sholat, Multimedia, Game Edukasi, Adobe Flash

M o t o

*Always be yourself an never be anyone else even if
they look better than you*

*happiness is not money, but any moment that you
have*

*Aku percaya bahwa apapun yang aku terima saat ini
adalah yang terbaik dari Allah SWT dan aku percaya
Dia akan selalu memberikan yang terbaik untukku
pada waktu yang telah ditentukan*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, teriring do'a dan ungkapan syukur, kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

- *Ibundaku tercinta*
- *Ayahanda tercinta doa tulus beliau seperti air yang terus mengalir, pengorbanan, motivasi, nasehat, keikhlasan dan kesabaran beliau takkan pernah terganti dan tertandingi.*
- *Adikku tersayang Toni Nashrulloh kebersamaan dan keceriaanmu padaku menjadi lukisan indah dihatiku. Maafkan kakakmu yang belum bisa memberi contoh yang baik semoga kelak engkau tumbuh besar dan selalu menjadi yang terbaik.*
- *Saudara-saudaraku yang berada di Pacitan dan Ngawi yang selalu mendoakanku dari jauh, serta keponakanku Echa dan Etha yang aku sayangi.*
- *Bapak dan Ibu dosen yang selalu memberikan ilmu pengetahuan serta mendidik dari awal semester hingga menggapai proses akhir. Terima kasih untuk semua jasa – jasanya.*
- *Semua teman TI A khususnya Rita, Eka, Nindi, Adlib, Alfan, Budi, Rofik dan Choliz yang selalu memberikan bantuan dan keceriaan tersendiri dalam keseharian yang penuh dengan kebersamaan.*
- *Teman-temanku KKN kelompok 24 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih sudah menjadi teman-teman yang baik.*
- *Teman kost khususnya Ika, Ninik, Vetik dan yang lain yang belum saya sebutkan terimakasih telah menjadi keluarga baru buatku*
- *Mbak Meita Yunita, terimakasih telah menjadi sahabat yang baik dan selalu memberi semangat buatku*
- *Maz Sito yang sudah memberikan bantuan dan memberi semangat.*
- *Dan semua pihak yang selama ini memberi bantuan, dukungan, motivasi maupun do'a yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) pada Universitas Muhammadiyah Ponorogo Jurusan Teknik Informatika. Maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah ke dalam bentuk karya tulis yang berjudul **“PEMBUATAN GAME EDUKASI “GERAKAN DAN BACAAN SHOLAT” UNTUK ANAK USIA DINI VERSI *DESKTOP* DAN VERSI *MOBILE*”**

Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan yang jauh dari sempurna, dan penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak yang nantinya dipergunakan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Alyadi. MM, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah
2. Bapak Andi Triyanto, ST selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Fauzan Masykur, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 yang

telah memberikan bimbingan dan arahan bagi penulis sehingga skripsi ini bisa selesai tepat pada waktunya.

4. Ibu Arin Yuliasuti, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing II, Yang telah memberikan masukan, motivasi, serta arahan yang sangat berarti bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Staff Pengajar / Dosen Universitas Muhammdiyah Ponorogo, yang telah memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Orang tua saya tercinta atas dukungannya baik moral maupun materi serta perhatiannya yang sangat berarti bagi penulis.
7. Rekan-rekanku yang tidak dapat disebutkan satu persatu di lingkungan kampus Universitas Muhammdiyah Ponorogo maupun di luar kampus, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Ponorogo, 10 September 2014

Khoiru Nurfitri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	vi
MOTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Batasan Masalah	3
E. Manfaat Penelitian dan Perancangan.....	4
F. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Multimedia.....	6
B. Sejarah perkembangan <i>game</i>	10
C. Definisi <i>game</i>	10
D. Jenis-jenis <i>game</i>	11
E. <i>Mobile game</i>	13
F. Langkah pembuatan <i>game</i>	13
G. Sistem Perangkat Lunak yan Digunakan.....	15
1. Adobe flash CS5.....	15
2. Adobe Photoshop CS3	28
3. Coreldraw X3.....	28
4. SWF Viewer Pro	29

H. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	30
I. Flowchat.....	32

BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

A. Metode Penelitian	33
B. Perancangan Sistem	35
1. Tujuan Perancangan Sistem.....	35
2. Perancangan Program.....	36
3. Perancangan Game Edukasi Gerakan dan Bacaan Sholat	36
4. Perancangan Antarmuka.....	45
5. Jaringan Semantik	51
6. Perancangan Struktur Menu	52
7. Perancangan Aplikasi	53
8. Aspek Pembelajaran	54
9. Aspek Komunikasi Visual	54

BAB IV ANALISIS DAN IMPLMENTASI SISTEM

A. Analisis Kebutuhan Sistem.....	56
B. Implementasi Sistem	57
1. Tampilan Menu Utama	57
2. Tampilan Info	58
3. Tampilan Belajar	59
4. Tampilan Materi	60
5. Tampilan menu – menu yang terdapat pada tampilan materi	61
6. Tampilan Evaluasi Materi.....	64
7. Tampilan Garba Sholat	71
8. Tampilan menu– menu pada tampilan Garba Sholat.....	71
9. Tampilan Evaluasi Garba Sholat	76
10. Tampilan Surat Pendek	83
11. Tampilan Al-kafirun	84
12. Tampilan Al-falaq.....	85
13. Tampilan Al-kauthar.....	85
14. Tampilan Al-Ikhlash	86

15. Tampilan An-naas.....	86
16. Tampilan Bermain	87
17. Tampilan Tebak Garba	88
18. Tampilan Main Tebak Garba	88
19. Tampilan Puzzle	92
20. Tampilan Main Puzzle	93
21. Publikasi.....	96
22. Uji Coba	96
23. Pemeliharaan Sistem.....	101
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Start Page Adobe Flash CS5.....	17
Gambar 2.2. Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS5	18
Gambar 2.3. Tampilan Timeline Adobe Flash CS5	23
Gambar 2.4. Menu Bar	25
Gambar 2.5. Stage.....	25
Gambar 2.6. Propertis	26
Gambar 2.7. Panel Library	27
Gambar 2.8. Panel Action	27
Gambar 2.9. Tampilan Start Page Adobe Photoshop	28
Gambar 2.10. Tampilan Start Page CorelDraw X3	29
Gambar 2.11. Ket.Panel Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	30
Gambar 2.12. Stuktur Linier.....	30
Gambar 2.13. Struktur Hierarki	31
Gambar 2.14. Struktur Piramida	31
Gambar 2.15. Struktur Polar	32
Gambar 3.1. Flowchat Tampilan Menu Awal	38
Gambar 3.2. Flowchat Belajar	39
Gambar 3.3. Flowchat Game Tebak-tebakan	40
Gambar 3.4. Flowchat Game Puzzle	41
Gambar 3.5. Gambar Struktur Linier Game	42
Gambar 3.6. Desain Tampilan Menu Utama	45
Gambar 3.7. Desain Tampilan Belajar.....	46
Gambar 3.8. Desain Tampilan Materi.....	46
Gambar 3.9. Desain Tampilan Gerakan Dan Bacaan Sholat	47
Gambar 3.10. Desain Tampilan Surat Pendek	47
Gambar 3.11. Desain Tampilan Bermain.....	48
Gambar 3.12. Desain Tampilan Game Tebak Garba.....	48
Gambar 3.13. Desain Tampilan Bermain Tebak Garba.....	49
Gambar 3.14. Desain Tampilan Cara Bermain Tebak Garba	49
Gambar 3.15. Desain Tampilan Game Puzzle Garba	50

Gambar 3.16. Desain Tampilan Bermain Puzzle Garba	50
Gambar 3.17. Desain Tampilan Cara Bermain Puzzle Garba.....	51
Gambar 3.18. Jaringan Semantik.....	51
Gambar 3.19. Perancangan Struktur Menu	53
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama	57
Gambar 4.2. Tampilan Info	58
Gambar 4.3. Tampilan Belajar	59
Gambar 4.4. Tampilan Materi	60
Gambar 4.5. Tampilan Pengertian.....	61
Gambar 4.6. Tampilan Hukum.....	61
Gambar 4.7. Tampilan Syarat.....	62
Gambar 4.8. Tampilan Rukun	62
Gambar 4.9. Tampilan Sunnah.....	63
Gambar 4.10. Tampilan Taharah.....	63
Gambar 4.11. Tampilan Evaluasi Materi	65
Gambar 4.12. Tampilan Soal No.1 Evaluasi Materi.....	65
Gambar 4.13. Tampilan Soal No.2 Evaluasi Materi.....	66
Gambar 4.14. Tampilan Soal No.3 Evaluasi Materi.....	66
Gambar 4.15. Tampilan Soal No.4 Evaluasi Materi.....	67
Gambar 4.16. Tampilan Soal No.5 Evaluasi Materi.....	67
Gambar 4.17. Tampilan Soal No.6 Evaluasi Materi.....	68
Gambar 4.18. Tampilan Soal No.7 Evaluasi Materi.....	68
Gambar 4.19. Tampilan Soal No.8 Evaluasi Materi.....	69
Gambar 4.20. Tampilan Soal No.9 Evaluasi Materi.....	69
Gambar 4.21. Tampilan Soal No.10 Evaluasi Materi.....	70
Gambar 4.22. Tampilan Hasil Evaluasi Materi	70
Gambar 4.23. Tampilan Garba Sholat	71
Gambar 4.24. Tampilan Niat Sholat	71
Gambar 4.25. Tampilan Takbir	72
Gambar 4.26. Tampilan Iftitah	72
Gambar 4.27. Tampilan Al-fatihah.....	73
Gambar 4.28. Tampilan Ruku'	73

Gambar 4.29. Tampilan I'tidal	74
Gambar 4.30. Tampilan Sujud.....	74
Gambar 4.31. Tampilan Duduk diantara 2 Sujud	75
Gambar 4.32. Tampilan Takiyat Awal	75
Gambar 4.33. Tampilan Takiyat Akhir	76
Gambar 4.34. Tampilan Evaluasi Garba Sholat	77
Gambar 4.35. Tampilan Soal 1 Evaluasi Garba Sholat	77
Gambar 4.36. Tampilan Soal 2 Evaluasi Garba Sholat	78
Gambar 4.37. Tampilan Soal 3 Evaluasi Garba Sholat	78
Gambar 4.38. Tampilan Soal 4 Evaluasi Garba Sholat	79
Gambar 4.39. Tampilan Soal 5 Evaluasi Garba Sholat	79
Gambar 4.40. Tampilan Soal 6 Evaluasi Garba Sholat	80
Gambar 4.41. Tampilan Soal 7 Evaluasi Garba Sholat	80
Gambar 4.42. Tampilan Soal 8 Evaluasi Garba Sholat	81
Gambar 4.43. Tampilan Soal 9 Evaluasi Garba Sholat	81
Gambar 4.44. Tampilan Soal 10 Evaluasi Garba Sholat.....	82
Gambar 4.45. Tampilan Hasil Evaluasi Garba Sholat	82
Gambar 4.46. Tampilan Surat Pendek	83
Gambar 4.47. Tampilan Al-kafirun	84
Gambar 4.48. Tampilan Al-falaq.....	85
Gambar 4.49. Tampilan Al-kauthar	85
Gambar 4.50. Tampilan Al-Ikhlas	86
Gambar 4.51. Tampilan An-naas.....	86
Gambar 4.52. Tampilan Bermain Garba	87
Gambar 4.53. Tampilan Tebak Garba.....	88
Gambar 4.54. Tampilan Soal 1 Tebak Garba.....	89
Gambar 4.55. Tampilan Soal 2 Tebak Garba	89
Gambar 4.56. Tampilan Soal 3 Tebak Garba	90
Gambar 4.57. Tampilan Soal 4 Tebak Garba	90
Gambar 4.58. Tampilan Menang Tebak Garba	91
Gambar 4.59. Tampilan Kalah Tebak Garba	91
Gambar 4.60. Tampilan Puzzle Garba	92

Gambar 4.61. Tampilan Main Puzzle Garba.....	93
Gambar 4.62. Tampilan Level Easy Puzzle Garba.....	94
Gambar 4.63. Tampilan Level Medium Puzzle Garba	94
Gambar 4.64. Tampilan Level Hard Puzzle Garba.....	95
Gambar 4.65. Tampilan Menang Puzzle Garba	95
Gambar 4.66. Tampilan Publish Setting	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skenario Game	43
Tabel 3.2 Tabel Pengkodean Tampilan.....	52
Tabel 4.1 Uji Coba	97