



## **LAPORAN SKRIPSI**

### **Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pintar Membaca Menggunakan *Macromedia Flash* pada PAUD**

**Roudhotul Wildan**

Laporan ini Disusun guna Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan  
Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik  
Universitas Muria Kudus

**Disusun Oleh :**

**Nama : Ani Khottuzaroh**

**NIM : 2010-53-034**

**Program Studi : Sistem Informasi**

**Fakultas : Teknik**

---

---

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**KUDUS**

**2015**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Ani Khottuzaroh  
NIM : 2010-53-034  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pintar Membaca Menggunakan *Macromedia Flash* Pada PAUD Roudhotul Wildan  
Pembimbing Utama : Eko Darmanto, S.Kom, M.Cs  
Pembimbing Pembantu : Putri Kurnia Handayani, M.Kom  
Dilaksanakan : Semester Ganjil Tahun 2014 / 2015

Kudus, 12 April 2014

Yang Mengusulkan

  
Ani Khottuzaroh

Menyetujui :

Pembimbing Utama,



Eko Darmanto, S.Kom, M.Cs

Pembimbing Pembantu,



Putri Kurnia Handayani, M.Kom


## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Ani Khottuzaroh  
NIM : 2010-53-034  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pintar Membaca Menggunakan *Macromedia Flash* Pada PAUD Roudhotul Wildan  
Pembimbing Utama : Eko Darmanto, S.Kom, M.Cs  
Pembimbing Pembantu : Putri Kurnia Handayani, M.Kom  
Dilaksanakan : Semester Ganjil Tahun 2014 / 2015

Telah diujikan pada ujian sarjana, tanggal 25 Februari 2015  
dan dinyatakan LULUS

Kudus, 27 Juli 2014

Ketua Penguji

  
Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, M.T

Anggota Penguji I

  
Eko Darmanto, S.Kom, M.Cs

Anggota Penguji II

  
Noor Latifah, M.Kom

Mengetahui :  
Dekan Fakultas Teknik,

  
Rochmad Winarso, ST., MT

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ani Khottuzaroh  
NIM : 2010-53-034  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul : **“Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pintar Membaca Menggunakan Macro Media Flash pada Paud Roudhotul Wildan”** beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak Universitas Muria Kudus berhak menyimpan, mengalih-media atau bentuk-kan, pengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), untuk kepentingan akademis tanpa perlu minta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Muria Kudus, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Kudus, 5 Maret 2015

Yang menyatakan,

  
**Ani Khottuzaroh**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

“Shalat merupakan tiang agama, diman shalat adalah kunci dari segala kebaikan”

*“Barang siapa menginginkan kebahagiaan didunia dan diakhirat maka haruslah memiliki banyak ilmu” (HR. Ibnu Asakir)*

*“Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi.”*

*“Dalam masalah hati nurani, pikiran pertamalah yang terbaik. Dalam masalah kebijaksanaan, pemikiran terakhirlah yang paling baik.”*

### Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Tuhan yang telah menciptakan aku, beserta Rosul-Nya.
2. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan doa dan selalu memberikan restunya.
3. Pengajar.
4. Almamater UMK



## RINGKASAN

Komputer tidak menjadikan anak-anak terisolasi, justru mengajarkan ketrampilan sosial kepada anak. Mengenalkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran kepada anak sejak dini secara bijaksana berpotensi untuk meningkatkan kemampuan belajar pada anak dan mengembangkan rasa percaya diri anak akan masa depannya. Dengan telah dilaksanakan tujuan yang menghasilkan suatu kreativitas anak yang mulai belajar membaca, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk berperan dalam proses belajarnya dan sekaligus anak merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar

Sistem ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah XML.

Aplikasi *Education* merupakan salah satu produk *multimedia* interaktif yang dalam perkembangannya saat ini digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari aplikasi ini adalah “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pintar Membaca Menggunakan *Macromedia Flash* pada PAUD Roudhotul Wildan.

Kata Kunci : *Multimedia*, Aplikasi Edukasi, Pembelajaran



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan yang selalu tercurah kepada penulis serta nikmat dan karunia yang lebih sehingga tak mampu bagi penulis untuk sekedar menghitung dan mengucapkan syukur atas segala yang dianugerahkan Allah kepada penulis satu per satu.

Kemudian Sholawat salam kepada Baginda Rosulullah, Muhammad SAW kekasih Allah beserta keluarga dan para sahabatnya membawa kita dari kegelapan ke jalan cahaya. Alhamdulillah.segala puji kepada-Mu ya Robb, atas segala hal yang Engkau berikan padaku. Terima kasih atas orang-orang terhebat yang Engkau hadirkan di sekelilingku, ya Allah.Terima kasih dan Alhamdulillah atas segala pertolongan-Mu.Ya Allah.Saya menyadari, saya hanyalah makhluk yang penuh dengan kekurangan dan dosa. Karena Engkaulah, ya Allah, dan memang hanya karena Engkaulah skripsi ini dapat terselesaikan. Segala puji bagi-Mu Allah.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Suparno, SH., MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak R. Rhoedy Setiawan, M. Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Eko Darmanto, S.kom, M.Cs yang berkenan menjadi dosen pembimbing utama saya. Terima Kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat, dan nasihat yang Bapak berikan selama bimbingan.

5. Ibu Putri Kurnia Handayani, M.Kom selaku pembimbing kedua saya. Sungguh kata terima kasih tak cukup untuk menyampaikan rasa ku. Terima kasih untuk semuanya Ibu.
6. Keluargaku, orang-orang terdekatku, kakakku, ayah dan ibu. Terkhusus ibu tercinta terima kasih atas cinta dan dukungannya. Sungguh suatu anugrah yang tiada tara, ALLAH SWT telah menitipkan saya dalam pengasuhan wanita hebat seperti engkau. Saya bangga padamu ibu. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu terima kasih atas dukungan. Do'a restu serta ridho kalian berdua hingga sekarang dan nanti hingga saya bisa jadi seperti ini.
7. Bapak K Khotib Hidayatulloh, S.Pd I. selaku Kepala PAUD Roudhotul Wildan, beserta seluruh staff dan pengajar yang telah bersabar dan mengijinkan untuk meneliti di PAUD Roudhotul Wildan.
8. Sahabat terbaikku Bowo, Mas Dwi, Nada, Harris, dan yang tidak bisa saya ucapkan satu per satu terima kasih untuk semua dukungannya. Seluruh temen-teman dan rekan-rekan teknik khususnya angkatan 2010 Kelas C, B,D dan A terima kasih atas segala bantuan dan kebersamaan kalian, saya akan selalu ingat dimana celotehan kalian muncul dalam hari-hariku. Sahabat di Universitas Muria Kudus yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mewarnai lembaran hidupku selama saya dikudus dalam suka maupun duka.
9. Semua pihak yang membantu terselesaikannya laporan ini yang tidak dapat satu persatu penulis sebutkan.
10. Segala sesuatu yang membuat saya belajar untuk menjadi seseorang yang lebih baik, terima kasih. Kalian adalah guru-guru terbaikku. Maafkan atas segala khilaf dan salah, segala keluh kesah yang seharusnya tak perlu. Semua itu semata-mata karena kelemahan dan kebodohanku. Terima kasih banyak. Melalui kalianlah, ulat kecil ini suatu saat bisa menjadi kupu-kupu.

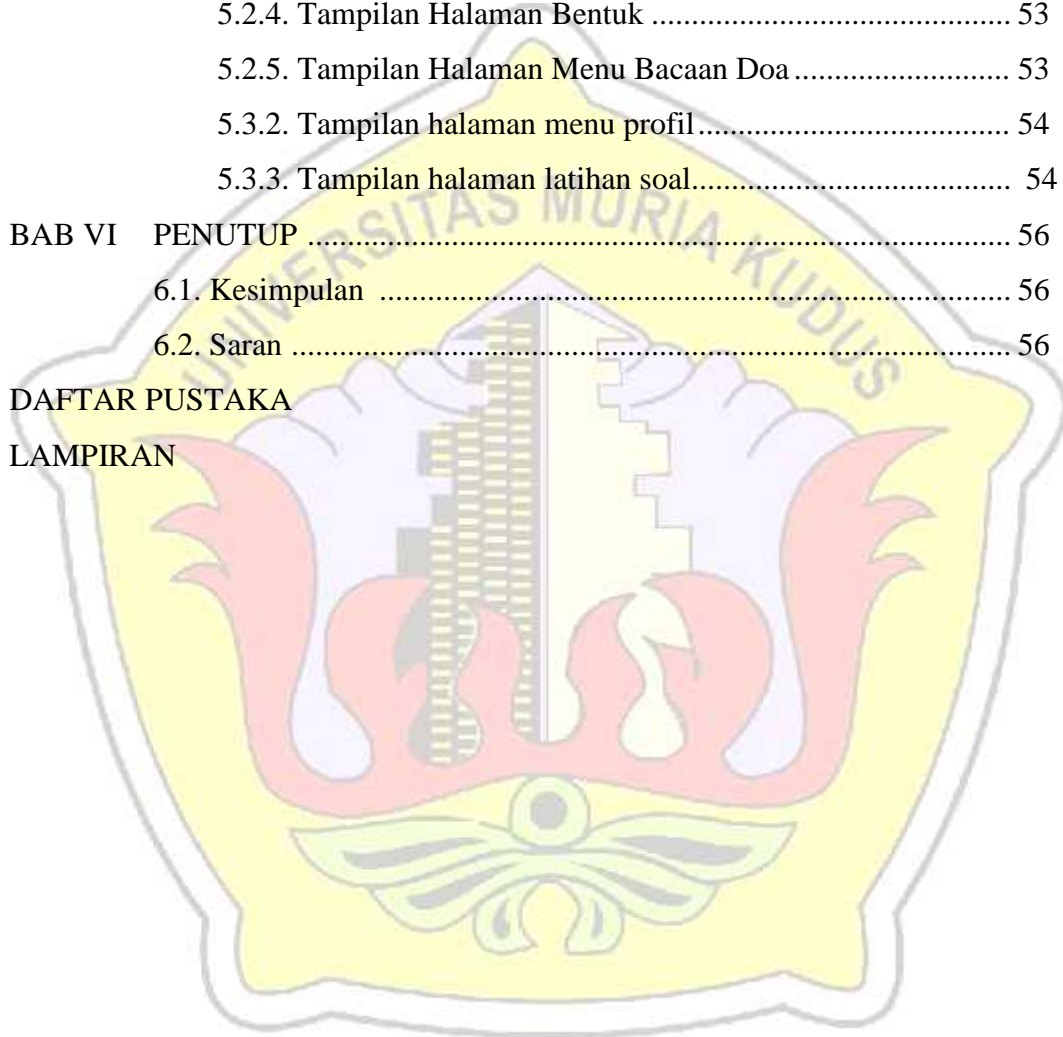


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH .....	iv
HALAMANMOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
RINGKASAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Skripsi .....	2
1.5. Manfaat Skripsi .....	2
1.6. Tinjauan Pustaka .....	2
1.7. Metodologi Penelitian .....	3
1.7.1. Metode Rekayasa Perangkat Lunak .....	3
1.7.2. Metode pengumpulan data .....	5
1.8. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II     LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) .....	7
2.1.1. Pengertian IMK .....	7
2.1.2. Pengertian Antar muka pemakai.....	7
2.2. Sistem Pembelajaran .....	8
2.2.1. Pengertian Pembelajaran .....	8
2.2.2. Tujuan Pembelajaran .....	8

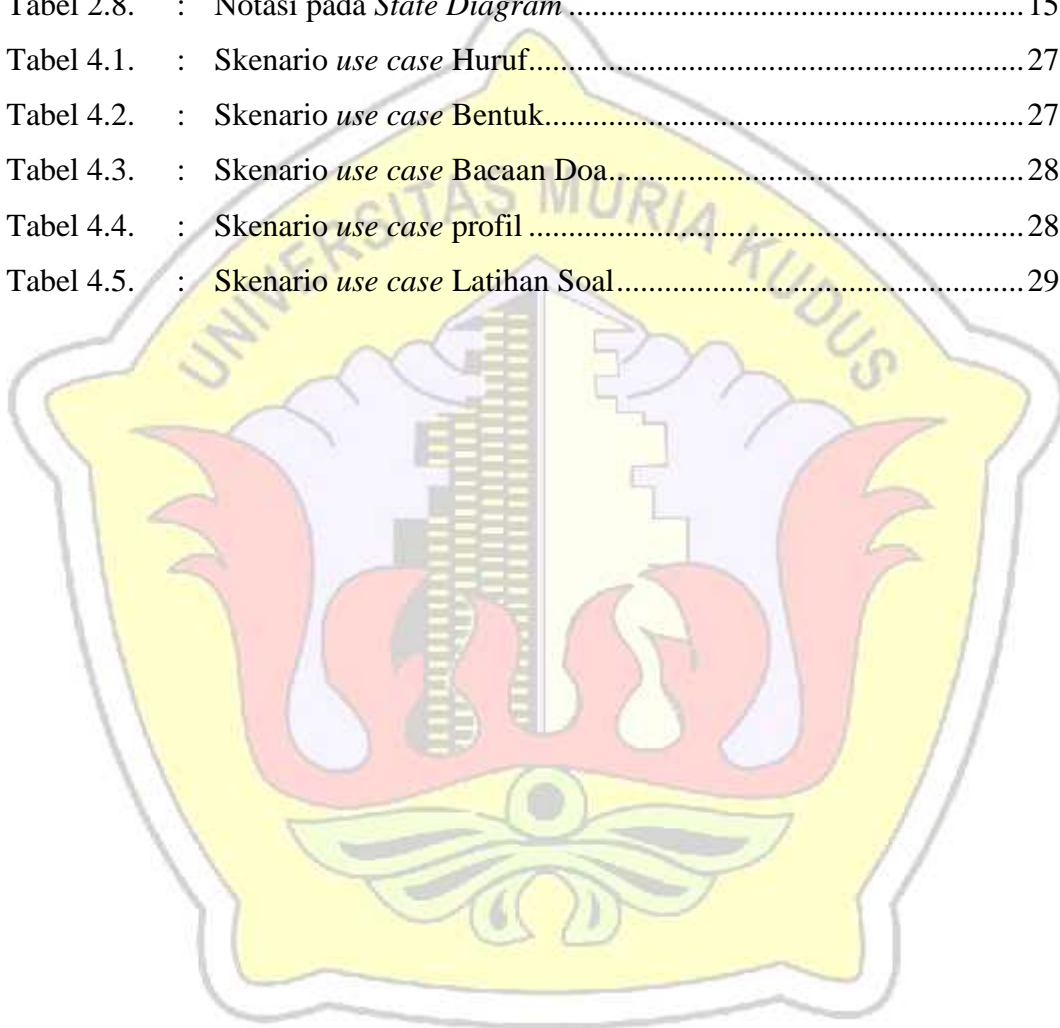
2.2.3. Komponen-komponen Pembelajaran .....	8
2.2.4. Definisi mengajar .....	9
2.3. Alat Bantu Perancangan sistem .....	9
2.3.1. Bagan Alir ( <i>Flowchart</i> ).....	9
2.4. UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	11
BAB III PROFIL PAUD ROUDHOTUL WILDAN .....	18
3.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	18
3.1.1 Sekilas Tentang PAUD Roudhotul Wildan.....	18
3.2.1 Letak Geografis .....	19
3.2. Visi dan Misi .....	19
3.2.1 Visi .....	19
3.2.2 Misi .....	19
3.3. Struktur Organisasi .....	20
3.3.1 Pengertian Struktur Organisasi .....	20
3.3.2 Struktur Organisasi PAUD Roudhotul Wildan .....	21
3.4. FOD ( <i>Flow Of Document</i> ) .....	22
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN .....	23
4.1. Analisa Sistem .....	23
4.1.1 Identifikasi Masalah.....	23
4.2. Analisa Kebutuhan .....	24
4.2.1. Analisis Kebutuhan <i>User</i> .....	24
4.2.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) dan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	24
4.3. Perancangan Sistem.....	25
4.4. Desain Sistem .....	25
4.4.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	25
4.4.2. <i>Class diagram</i> .....	29
4.4.3. <i>Sequence Diagram</i> .....	33
4.4.4. <i>Activity Diagram</i> .....	37
4.4.5. <i>Statechart Diagram</i> .....	43
4.5. Rancangan <i>Output</i> .....	46

BAB V	IMPLEMENTASI SISTEM.....	50
5.1.	Implementasi Sistem .....	50
5.2.	Pembahasan Aplikasi .....	50
5.2.1.	Tampilan Pembuka.....	50
5.2.2.	Tampilan menu.....	50
5.2.3.	Tampilan halaman menu huruf.....	51
5.2.4.	Tampilan Halaman Bentuk .....	53
5.2.5.	Tampilan Halaman Menu Bacaan Doa .....	53
5.3.2.	Tampilan halaman menu profil.....	54
5.3.3.	Tampilan halaman latihan soal.....	54
BAB VI	PENUTUP .....	56
6.1.	Kesimpulan .....	56
6.2.	Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	: Bagan Alir Dokumen.....	9
Tabel 2.2.	: Notasi pada <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2.3.	: Notasi pada <i>Class Diagram</i> .....	13
Tabel 2.4.	: Notasi pada <i>Activity Diagram</i> .....	14
Tabel 2.5.	: Notasi pada <i>Sequence Diagram</i> .....	14
Tabel 2.8.	: Notasi pada <i>State Diagram</i> .....	15
Tabel 4.1.	: Skenario <i>use case</i> Huruf.....	27
Tabel 4.2.	: Skenario <i>use case</i> Bentuk.....	27
Tabel 4.3.	: Skenario <i>use case</i> Bacaan Doa.....	28
Tabel 4.4.	: Skenario <i>use case</i> profil .....	28
Tabel 4.5.	: Skenario <i>use case</i> Latihan Soal.....	29





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	: Fokus pada IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) .....	11
Gambar 3.1.	: Denah Lokasi PAUD Roudhotul Wildan .....	47
Gambar 3.2.	: Struktur Organisasi PAUD Roudhotul Wildan .....	49
Gambar 3.3.	: <i>Flow Of Document</i> Pembelajaran PAUD .....	51
Gambar 4.1.	: <i>Bisnis Use case</i> Media pembelajaran .....	54
Gambar 4.2.	: <i>Use case</i> media pembelajaran .....	56
Gambar 4.3.	: <i>Class</i> Guru .....	30
Gambar 4.4.	: <i>Class</i> Huruf .....	30
Gambar 4.5.	: <i>Class</i> Bentuk .....	31
Gambar 4.6.	: <i>Class</i> Bacaan Doa .....	31
Gambar 4.7.	: <i>Class</i> Soal .....	32
Gambar 4.8.	: <i>Class</i> Murid .....	32
Gambar 4.9.	: <i>Class Diagram</i> media pembelajaran .....	33
Gambar 4.10.	: <i>Sequence Diagram</i> Huruf .....	34
Gambar 4.11.	: <i>Sequence Diagram</i> Bentuk .....	35
Gambar 4.12.	: <i>Sequence Diagram</i> Bacaan Doa .....	35
Gambar 4.13.	: <i>Sequence Diagram</i> Profil .....	36
Gambar 4.14.	: <i>Sequence Diagram</i> Soal .....	38
Gambar 4.15.	: <i>Activity Diagram</i> Huruf .....	38
Gambar 4.16.	: <i>Activity Diagram</i> Huruf guru .....	38
Gambar 4.17.	: <i>Activity Diagram</i> Bentuk .....	39
Gambar 4.18.	: <i>Activity Diagram</i> Bentuk Guru .....	40
Gambar 4.19.	: <i>Activity Diagram</i> Bacaan Doa .....	40
Gambar 4.20.	: <i>Activity Diagram</i> Bacaan Doa Guru .....	41
Gambar 4.21.	: <i>Activity Diagram</i> Profil .....	42
Gambar 4.22.	: <i>Activity Diagram</i> Profil Guru .....	42
Gambar 4.23.	: <i>Activity Diagram</i> Soal .....	43
Gambar 4.24.	: <i>Statechart Diagram</i> Huruf .....	44
Gambar 4.25.	: <i>Statechart Diagram</i> Bentuk .....	44

Gambar 4.26.	: <i>Statechart Diagram</i> Profil.....	45
Gambar 4.27.	: <i>Statechart Diagram</i> Soal.....	45
Gambar 4.28.	: Rancangan Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.29.	: Rancangan Tampilan Menu Huruf Hijaiyah .....	46
Gambar 4.30.	: Rancangan Tampilan Bacaan Doa .....	47
Gambar 4.31.	: Rancangan Tampilan Bentuk .....	47
Gambar 4.32.	: Rancangan Tampilan menu Profil .....	48
Gambar 4.33.	: Rancangan Tampilan Latihan Soal.....	48
Gambar 4.34.	: Rancangan Tampilan halaman Latihan Soal .....	48
Gambar 4.35.	: Rancangan Tampilan halaman Pilihan Soal.....	49
Gambar 5.1.	: Tampilan Pembuka.....	50
Gambar 5.2.	: Tampilan menu utama .....	51
Gambar 5.3.	: Tampilan menu Huruf .....	51
Gambar 5.4.	: Tampilan menu Huruf Hijaiyah .....	52
Gambar 5.5.	: Tampilan menu membaca hijaiyah.....	52
Gambar 5.6.	: Tampilan yanbua jilid 1 .....	52
Gambar 5.7.	: Tampilan menu Bentuk .....	53
Gambar 5.8.	: Tampilan menu Bacaan Doa .....	53
Gambar 5.9.	: Tampilan Doa.....	54
Gambar 5.10.	: Tampilan Profil.....	54
Gambar 5.11.	: Tampilan latihan Soal.....	55
Gambar 5.12.	: Tampilan <i>Password</i> .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Buku Bimbingan Skripsi  
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian  
Lampiran 3 : Biografi Penulis

