

APLIKASI PEMBELAJARAN KISAH TELADAN RASULULLAH MUHAMMAD SAW. BERBASIS MULTIMEDIA

I Gede Harsemadi¹, Riza Wulandari², Akmal Ibnu Rosyadi³, I Wayan
Gede Lamopia⁴, Dedy Panji Agustino⁵.

^{1,2,3,4,5}Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

harsemadi@stikom-bali.ac.id¹, rizawulandari@stikom-bali.ac.id²,
akmal.ibnu@gmail.com³, Wayan_lamo@gmail.com⁴, panji@stikom-bali.ac.id⁵.

Abstract: The advancement of technology has a negative impact on the younger generation, one of which is from the knowledge of moral values that have been taught by the Prophet SAW. This research aims to produce a multimedia-based application of learning the prophet Muhammad's exemplary story that utilizes technology positively so that the younger generation can still follow technological progress without abandoning the teachings of the prophet's exemplary story that has been taught. This application is built by applying the MDLC method. Applications are designed using *Adobe Illustrator* CC 2018, *Adobe Animate* CC 2018 to create applications with the *Actionscript* 3.0 programming language, and *Adobe Audition* CC 2018 to process audio data. The result of making this application, which is an application that contains the story of the Prophet Muhammad (peace be upon him) is presented with an interesting look that includes multimedia elements in it.

Keywords: Application, Interactive Multimedia, Exemplary Story of the Prophet

Abstrak: Kemajuan teknologi memberikan dampak negatif bagi para generasi muda salah satunya dari pengetahuan tentang nilai-nilai akhlak yang telah diajarkan oleh Rasulullah SAW. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran kisah teladan Rasulullah Muhammad SAW. berbasis multimedia dimana memanfaatkan teknologi secara positif sehingga para generasi muda masih bisa mengikuti kemajuan teknologi tanpa meninggalkan ajaran kisah teladan Rasulullah SAW. yang telah diajarkan. Aplikasi ini dibangun dengan menerapkan metode MDLC. Aplikasi di desain menggunakan *Adobe Illustrator* CC 2018, *Adobe Animate* CC 2018 untuk membuat aplikasi dengan bahasa pemrograman *Actionscript* 3.0, dan *Adobe Audition* CC 2018 untuk mengolah data audio. Hasil dari pembuatan aplikasi ini, yaitu berupa aplikasi yang berisi kisah tentang Rasulullah Muhammad SAW. yang disajikan dengan tampilan menarik dengan mencakup unsur multimedia di dalamnya.

Kata kunci: Aplikasi, Multimedia Interaktif, Kisah Teladan Rasulullah

Pendahuluan

Agama adalah peraturan, pedoman, ajaran, atau sistem yang mengatur tentang keyakinan, keimanan atau kepercayaan. Islam adalah agama yang diturunkan oleh Allah Swt. kepada Nabi Muhammad saw. sebagai Rasul utusan Allah dan Allah menjadikan Islam sebagai agama yang *rahmatal lil 'aalamiin* (rahmat bagi seluruh alam). Agama Islam bertugas mendidik zahir manusia, menyucikan jiwa manusia, dan membebaskan diri manusia dari hawa nafsu. Rukun Iman dan Rukun Islam merupakan salah satu pilar penting dalam ajaran agama Islam yang harus dimiliki dan diamalkan sebagai seorang muslim, mengerti dan mengetahui tentang Rukun Iman dan Rukun Islam akan menjadikan pribadi sebagai Islam yang sempurna.

Adapun pembelajaran agama Islam merupakan suatu kegiatan sebagai upaya untuk membidikkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi *way of live* (pandangan dan sikap hidup) yang dapat berwujud: (1) Segenap kegiatan seseorang yang dilakukan seseorang atau suatu lembaga untuk membantu seorang atau sekelompok peserta didik dalam menanamkan dan/atau tumbuh kembangnya ajaran Islam dan nilai-nilainya, dan (2) Segenap fenomena atau peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang dampaknya ialah tertanamnya dan atau tumbuh kembangnya ajaran Islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak.¹

Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dimana berisi tentang bahwa penyelenggaraan pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Ketiga lembaga tersebut tidak boleh dipisah-pisahkan, harus ada kerja sama dan saling mengisi. Dalam undang-undang tersebut pula dinyatakan bahwa pendidikan nasional diselenggarakan melalui dua jalur, yaitu jalur pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah. Sementara itu pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam dan oleh keluarga. Kalau merujuk pada pasal 12 (1) undang-undang di atas, bahwa jenjang pendidikan yang termasuk jalur pendidikan sekolah terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan prasekolah. Dalam konteks pembicaraan ini, pendidikan Islam adalah termasuk di dalamnya, karena pendidikan Islam merupakan bagian dari Pendidikan Nasional. Pembelajaran agama menjadi suatu keharusan untuk ditanamkan kepada para generasi muda, banyaknya pengaruh negatif dari globalisasi yang saat ini terjadi di dunia khususnya Indonesia bisa menyebabkan keruntuhan dari akhlak para

¹ Bashori Muhsin Abdul Wahid, *Pendidikan Islam Kontemporer* (Bandung: Refika Aditama, 2009).

penerus bangsa. Adanya sebuah kehidupan yang terdigitalisasi menjadi hal yang menarik kaum muda untuk belajar lebih dalam, sehingga hal ini bisa dimanfaatkan dari sisi positif menguatkan pembelajaran tentang agama islam di kalangan kaum muda.

Mengetahui dan percaya bahwa nabi dan rasul-rasul Allah itu ada adalah salah satu kewajiban bagi seluruh umat muslim baik yang masih muda maupun yang sudah tua, karena beriman kepada nabi dan rasul-rasul Allah merupakan rukun keempat dari rukun iman yang sudah ditetapkan oleh Allah Swt. dimana perintah tersebut tercantum dalam Al-Quran surat An Nisaa' ayat 136 yang berbunyi :

Wahai orang-orang yang beriman, tetaplah beriman kepada Allah dan RasulNya dan kepada kitab yang Allah turunkan kepada RasulNya, serta kitab yang Allah turunkan sebelumnya. Barangsiapa yang kafir kepada Allah, malaikat-malaikatNya, kitab-kitabNya, rasul-rasulNya, dan hari kemudian, maka sesungguhnya orang itu telah sesat sejauh-jauhnya.

Di dalam Al-qur'an terdapat 25 nabi dan rasul yang wajib kita ketahui, mulai dari Nabi Adam A.s. sampai Nabi Muhammad Saw. Nabi Muhammad Saw. merupakan Nabi yang mendapat mukjizat Al-Qur'an sekaligus nabi dan rasul terakhir bagi umat muslim. Nabi Muhammad Saw. adalah sebaik-baik teladan (*uswatun hasanah*) dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sejak dini seharusnya orang tua sudah mengenalkan kepada anak-anaknya tentang kisah-kisah teladan para nabi dan rasul yang dapat dijadikan teladan karena sifat dan akhlak para nabi dan rasul sangat baik untuk ditiru dan kelak anak-anak akan mencontohkannya sehingga menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik. Pengertian dari nabi adalah seseorang yang diutus oleh Allah untuk berdakwah di tengah-tengah keluarga terdekatnya. Sementara itu, rasul adalah seseorang yang ditunjuk oleh Allah untuk berdakwah di tengah-tengah umatnya. Artinya, seseorang rasul pastilah seorang nabi, tetapi seorang nabi belum tentu seorang rasul. Nabi sejumlah 25 yang namanya ada dalam Al-Quran, mereka semua adalah rasul Allah. Beberapa diantaranya diberikan mukjizat berupa kitab suci yang kemudian disempurnakan oleh Al-Quran sebagai kitab terakhir yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW.² Nabi Muhammad SAW. adalah *khatamun nabiyin* yang artinya penutup para nabi. Nabi Muhammad SAW. adalah pamungkas para nabi dan rasul. Tidak ada lagi nabi dan rasul setelah Nabi Muhammad. Nabi Muhammad datang membawa risalah islam sebagai kelanjutan ajaran yang pernah disampaikan para nabi dan

² I.Syarifah, *Cerita Teladan 25 Nabi Dan Rasul* (Jakarta: Cikal Aksara, 2018).

rasul terdahulu, yaitu menyeru manusia untuk hanya beribadah dan menyembah Allah SWT. Tidak seperti para nabi terdahulu yang diutus kepada suatu kaum, Nabi Muhammad SAW. diutus untuk seluruh umat manusia.³

Seiring bertambahnya tahun teknologi semakin berkembang pesat salah satunya teknologi dalam dunia pendidikan. Banyak media yang dapat menjadi tempat belajar, salah satunya adalah *smartphone*, dengan menggunakan *smartphone* sangat mudah untuk mendapatkan sebuah informasi baik itu dengan membaca artikel, melihat gambar dan video, ataupun dengan multimedia pembelajaran interaktif. Jika dilihat dari fungsinya, pembelajaran dengan menggunakan multimedia memiliki fungsi ganda dalam pembelajaran, yaitu fungsi media murni, yaitu sebagai media belajar yang menarik dan menyenangkan dan melatih anak untuk mengenal teknologi sehingga anak tidak buta teknologi. Multimedia interaktif adalah media yang sangat bagus dalam mempertinggi proses pembelajaran.⁴ Menurut Seels & Glasgow, media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi penonton juga dapat memberikan respons yang aktif. Respons dari penonton tersebut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian.⁵

Menurut Uwes kata multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan harmonis antara berbagai media, baik teks, gambar, grafik, diagram, audio, video/film, dan animasi, yang dikemas secara sinergis untuk mencapai tujuan (pembelajaran) tertentu. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, baik di luar maupun di dalam maupun secara individu. Kemudian kata interaktif dapat diartikan sebagai dalam proses pembelajaran dengan multimedia tersebut terdapat pengkondisian dimana pengguna berinteraksi secara aktif dan mandiri. Deni Darmawan dalam H. E. Ikhtiari menyatakan bahwa ada empat model multimedia interaktif, yaitu dari model *drills*, model tutorial, model simulasi, dan model *games*.⁶

Penelitian lain yang pernah dilakukan sejalan dengan topik ini adalah *Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis Android* oleh Gun-Hun Gunawan, H. Bunyamin yaitu menghasilkan Aplikasi ini dapat membantu pengguna yang ingin menambah pengetahuan mengenai Kisah 25 nabi dan

³ Abdul Bilif, *Kisah Dabiyat 25 Nabi Dan Rasul Dan Mukjizatnya* (Yogyakarta: Checklist, 2016).

⁴ T. Lisner dan R. Heri, "Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di SMA," *Jurnal Kependidikan* 44, no. 2 (2014): 175–187.

⁵ Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sinar Biru Algensindi, 2009).

⁶ H. E. Ikhtiari, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Civilisation Francaise*, 2013.

rasul dengan tampilan menarik karena tidak hanya berupa teks bacaan saja tetapi terdapat teks, gambar, dan suara sehingga tidak berkesan monoton. Pada aplikasi ini juga terdapat fitur evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan, serta terpadat dalil-dalil Al-Quran yang dapat memperkuat kisah 25 Nabi dan rasul.⁷ Penelitian kedua yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Nurfadillah dengan judul *Penanaman Nilai-Nilai Keislaman Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu Keislaman Pada RA DDI MAMMI Kec. Binnuang Kab Polman* dimana hasil yang diperoleh yaitu dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui lagu keislaman berjalan dengan baik yakni dengan adanya interaksi atau komunikasi antar pendidik dan peserta didik. Penelitian ketiga yaitu tentang *Model Pembelajaran Rasulullah SAW. Dalam Perspektif Psikologi* oleh Aprin Nuur Faizun pada tahun 2014 dengan menguraikan bahwa Model pembelajaran Rasulullah SAW. sarat dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau disebut dengan PAIKEM.

Dengan adanya beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi pembelajaran kisah teladan Rasulullah Muhammad SAW. maka dibuat dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sehingga dapat menghasilkan kisah teladan Rasulullah Muhammad SAW. yang setiap ceritanya divisualisasikan dengan teks, audio, gambar dan animasi sehingga lebih menarik dan tidak monoton dan pengguna lebih interaktif karena di setiap ceritanya terdapat beberapa gambar yang dapat di tekan dan memberikan respons kepada pengguna. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk mempelajari kisah teladan Rasulullah Muhammad Saw., agar dapat menanamkan akhlak-akhlak seperti Rasulullah dalam diri mereka sejak usia dini, serta diharapkan bisa membantu orang tua dalam memberikan hiburan sekaligus pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan beberapa elemen multimedia seperti gambar, suara dan animasi.

Pembahasan

Kajian Teori

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan Bahasa pemrograman tertentu.⁸ Dalam buku *Membuat Aplikasi Database dengan*

⁷ G. G. Gunawan dan H. Bunyamin, "Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android," *Jurnal Algoritma* 12, no. 1 (2015): 1–7.

⁸ Syahril Chan, *Membuat Aplikasi Database Dengan PowerNuider 12.6 Dan MySQL* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017).

PowerBuilder, Aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan tertentu. Aplikasi yang digunakan dalam proses penelitian ini menggunakan *Adobe Animate*, *Action Script*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Audition*, *Adobe AIR* dan *Storyboard*.

a. *Adobe Animate*. Program *Adobe Animate* merupakan pengganti dari *Adobe Flash* pada seri CC 2018. *Adobe Animate* dapat membuat berbagai aplikasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie*, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan. *Adobe Animate* didukung dengan kemampuannya dalam membuat animasi transformasi 3D, serta panel yang khusus untuk pembuatan animasi dengan *Action Script* dan HTML 5 yang lebih mudah dalam penggunaannya.

b. *Action Script*

Actionscript adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* atau *Adobe Animate* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. *Actionscript* mengizinkan untuk membuat instruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisa masalah sebelum melakukan perintah). Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *Actionscript* berisi banyak elemen yang berbeda dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkainya dengan benar, maka hasil yang didapat akan berbeda atau *file flash* atau *animate* tidak akan bekerja sama sekali. *Actionscript* juga diterapkan untuk *action* pada *Frame*, *Button*, *Movieclip*, dan lain-lain. *Action Frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek, dan lain-lain.⁹ Salah satu fungsi *Actionscript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah di dalamnya. Terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam *Actionscript* yaitu *Event*, target dan *Action*. *Actionscript* diketikkan pada panel *action* yang tersedia pada *software*. *Actionscript* hanya dapat dituliskan pada objek yang bertipe *Movieclip*, *keyframe*, *Button*, dan *object components*. *Actionscript* tidak dapat digunakan pada objek tulisan atau gambar lain yang bukan bertipe *Movieclip*. Jadi bila ingin menggunakan *Actionscript* pada suatu objek, objek tersebut harus diubah menjadi *Movieclip* terlebih dahulu.

⁹ Ganang Erwan Pambudi, *Multimedia Interaktif Proses Tata Cara Sholat Berjamaah Dengan Adobe Combine*, 2016.

c. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah aplikasi yang menyediakan alat untuk digunakan untuk mengerjakan grafik *vector*, yang 35 mencakup bentuk *vector* dan objek *vector*. *Illustrator* menyediakan *drawing tools* pada panel *Tools* yang pengguna dapat gunakan untuk membuat bentuk-bentuk yang bervariasi, seperti *rectangles*, *rounded rectangles*, *ellipses*, *polygons*, *stars*, *flares*, *lines*, *arcs*, *spirals*, *rectangle grids*, dan *polar (circular) grids*.¹⁰

d. *Adobe Audition*

Adobe Audition adalah *multitrack digital audio recording, editor* dan *mixer* yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* Anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format.¹¹

e. *Adobe AIR*

Adobe Integrated Runtime (AIR) adalah *platform* berkembang yang memperbolehkan pengembang aplikasi untuk men-*deploy Rich Internet Application (RIA)* yang dibuat dengan HTML, *JavaScript* atau *Action Script* ke desktop. Aplikasi yang biasanya dibuka melalui *web browser* dapat juga di-*deploy* sebagai aplikasi untuk Windows dan Mac, tanpa mengolah kode sama sekali. Dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver*, *Flash Builder* dan *Flash Professional*, aplikasi yang dibuat untuk web dapat dipublikasikan sebagai aplikasi AIR dengan sedikit perubahan.

f. *Storyboard*

Storyboard merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek serta perilakunya. *Storyboard* merupakan area berisi dari sebuah gambar sketsa yang digunakan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita. Tujuan utama *storyboard* adalah untuk menjelaskan alur narasi dari sebuah cerita. *Storyboard* juga berperan dalam pewaktuan sebuah *sequence*, sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan antar elemen dalam satu *frame*.¹² *Storyboard* dapat dibuat dengan 2 cara, yaitu :

¹⁰ Steve Johnson, *Adobe Illustrator CS6 on Demand* (United States: Inc. Perspection, 2012).

¹¹ Iwan Binanto, *Multimedia Digital* (Yogyakarta: Andi Offset, 2014).

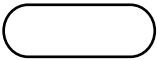

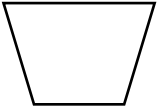
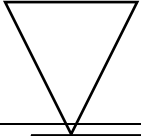
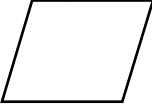

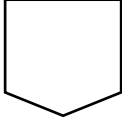

¹² Aqwam Rosadi Kardian dan Shinta Andriani Pratiwi, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Denah Stasiun Gambir Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputasi* 16, no. 1 (2017).


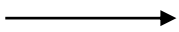
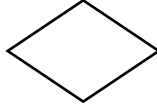
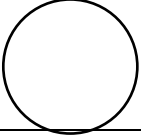
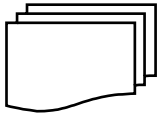
- a) Penggambaran cerita dalam bentuk strip (potongan-potongan) sesuai perkiraan tampilan yang diharapkan di dalam layar, disertai penjelasan lengkap mengenai ceritanya.
- b) Membuat *storyboard* dengan simbol-simbol tertentu.

g. *Flowchart Diagram*

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan *programmer* untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisa alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

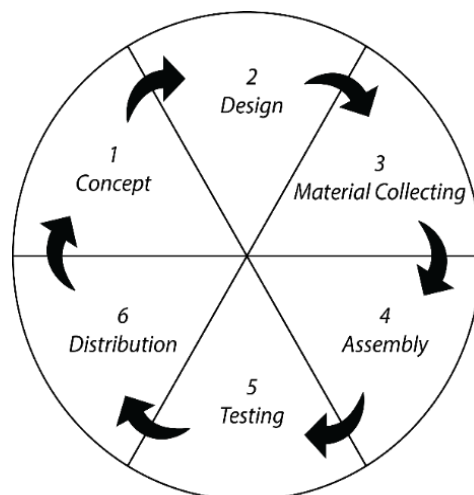
Tabel 1 Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Terminator</i>	Digunakan untuk memulai dan mengakhiri sebuah proses atau program
2.		<i>Document</i>	Sebuah dokumen atau laporan. Dokumen dapat dibuat dengan tangan atau dicetak oleh komputer
3.		Kegiatan Manual	Sebuah kegiatan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
4.		Arsip	Arsip dokumen disimpan dan diambil secara manual. Huruf di dalamnya menunjukkan cara pengurutan arsip.
5.		<i>Input / output</i>	Menggambarkan berbagai media input dan output dalam sebuah bagan alir program
6.		<i>Magnetic Disk</i> (Disk Bermagnet)	Data disimpan secara permanen dalam disk bermagnet.
7.		<i>Connector</i> (Penghubung)	Menghubungkan bagan alir yang berada di halaman berbeda
8.		Pemasukan Data <i>On Line</i>	Entri data alat oleh On Line seperti terminal CRT dan komputer pribadi

9.		<i>Process</i> (Proses)	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer yang biasanya menghasilkan suatu perubahan terhadap data atau informasi
10.		Arus Dokumen	Arus dokumen atau pemrosesan
11.		<i>Decision</i> (Keputusan)	Sebuah tahap pembuatan keputusan
12.		Penghubung Dalam Sebuah Dokumen	Menghubungkan bagan alir yang berada pada halaman yang sama
13.		Dokumen Rangkap	Digambarkan dengan menumpuk simbol dokumen dan pencetakan nomor dokumen di bagian depan dokumen pada bagian kiri atas

Metode Penelitian

Pembuatan media pembelajaran kisah Rasulullah SAW. ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dimana terdiri dari 6 tahapan yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Pendistribusian). Adapun tahap MDLC yang telah dimodifikasi dari Luther oleh Sutopo¹³ adalah sebagai berikut.



Gambar. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle

¹³ Hadi Ariesto Sutopo, *Multimedia Interaktif Dan Flash* (Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2003).

MDLC yang telah dimodifikasi oleh Sutopo terdiri dari beberapa langkah antara lain sebagai berikut :

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (Presentasi, Interaktif, dan lain-lain)

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan *parallel* dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear, tidak paralel.

4. *Assembly*

Tahap *Assembly* (Pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuat aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

5. *Testing*

Testing dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*Alpha Test*) dimana pengujian ini dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Distribution adalah tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Pada tahap analisa sistem, dilakukan sebuah perancangan gambaran aplikasi untuk menganalisa sistem dengan tujuan dari hasil analisa yang didapatkan, cara kerja sistem mudah dipahami dan berjalan dengan baik ketika digunakan, dimana analisa sistem dilihat dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Analisa Kebutuhan Fungsional adalah suatu proses analisa terhadap kebutuhan sistem yang dilihat dari segi fungsionalitas dari sistem, dimana fungsi tersebut terdiri dari berbagai proses-proses yang akan dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional yang dibutuhkan oleh *user* terhadap sistem meliputi Saat *user* menjalankan Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia, *user* dapat melihat tampilan

dari sistem dan memilih menu-menu yang tersedia di halaman menu diantaranya menu Mulai, Game, Tentang dan Petunjuk. *User* juga dapat mengaktifkan atau menon-aktifkan musik latar, dan *user* dapat keluar dari aplikasi dan fungsi daripada Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia ini adalah untuk memberikan pelajaran, serta pemahaman kepada *user* mengenai kisah teladan Rasulullah Muhammad SAW. Sedangkan pada analisa kebutuhan non-fungsional adalah analisa yang dilakukan terhadap kebutuhan properti sistem. Kebutuhan non-fungsional yang diperlukan oleh sistem diantaranya seperti kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan kebutuhan perangkat lunak (*software*).

Hasil Penelitian

Pada bagian hasil penelitian ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dibuat tentang Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia yang terdiri sebagai Spesifikasi kebutuhan sistem pada proses pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia terdiri dari 2 kategori spesifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk merancang dan membangun aplikasi ini. Berikut adalah penjabaran dari 2 spesifikasi kebutuhan sistem Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia

a. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)





Spesifikasi perangkat keras yang digunakan oleh penulis sebagai media pendukung dalam perancangan dan pembangunan aplikasi, yaitu terdiri dari *Personal Computer* dengan sistem operasi Windows 7, 64-bit, Layar Monitor 20 inchi, Processor Intel Core i5-4590, 3.3 GHz, NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, RAM 4Gb DDR3, dan HDD 1TB.

b. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan oleh penulis sebagai media pendukung dalam perancangan dan pembangunan aplikasi, yaitu terdiri dari *Adobe Animate CC 2018* untuk membuat aplikasi dan animasi, *Adobe Audition CC 2018* untuk mengolah data audio, *Adobe Illustrator CC 2018* untuk membuat desain aplikasi.

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan desain dan animasi dan pengumpulan audio, dalam tahapan ini terbagi menjadi gambar, tanggal pembuatan dan keterangan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Tahap Pembuatan Desain dan Animasi

Tahap Pembuatan Desain Aplikasi			
No	Gambar	Tanggal Pembuatan	Keterangan
1.		1 Februari 2020	Tahap Pembuatan desain <i>scene</i> aplikasi
2.		10 Februari 2020	Tahap pembuatan desain semua kisah untuk dianimasikan dalam aplikasi
3.		1 Maret 2020	Tahap pembuatan desain <i>Button</i> menu dan <i>Button</i> navigasi untuk aplikasi
4.		10 Maret 2020	Tahap Pembuatan desain <i>movie clip</i>

Tabel 3 Tahap Pengumpulan Audio

Audio Musik Latar Aplikasi				
No	Judul Audio	Composer / Artist / Publisher	Tanggal Pengunduhan / Pembelian	Sumber
1.	<i>Epic Arabian Music Golden Age</i>	<i>World Music official</i>	30 Maret 2020	Youtube

2.	<i>Beautiful Arabian Music & Egyptian Music - Arabian Nights</i>	Derek dan Brandon Fiechter	30 Maret 2020	Youtube
Audio <i>Sound Effect</i> Animasi				
No	<i>Sound Effect</i>	Tanggal Pengunduhan	Sumber	
1.	<i>Knock on Wood</i>	30 Maret 2020	Youtube	
2.	<i>Goat Sound Effect</i>	30 Maret 2020	Youtube	
3.	<i>Elephant Sound Effect</i>	30 Maret 2020	Youtube	
4.	<i>Bird Sound Effect</i>	30 Maret 2020	Youtube	

Setelah melakukan desain animasi dan pengumpulan audio kemudian dilanjutkan tahap implementasi sistem dimana merupakan suatu tahapan dalam menerjemahkan perancangan sistem yang telah dibuat ke dalam sebuah kode program, sehingga dapat menghasilkan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah tampilan Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia :

a. Tampilan Halaman *Splash Screen*

Halaman *Splash Screen* adalah halaman yang muncul pertama kali saat *user* membuka aplikasi. *Splash Screen* pertama akan menampilkan logo ITB STIKOM Bali dan kemudian masuk ke halaman *Splash Screen* kedua yang menampilkan logo Kisah Rasulullah Muhammad SAW. Berikut adalah tampilan halaman *Splash Screen* pada gambar



Gambar. 2 Halaman *Splash Screen*

b. Halaman Utama

Bagian ini adalah tampilan menu utama dari Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad SAW. Berbasis Multimedia. Pada halaman menu utama terdapat 4 pilihan menu yang dapat dipilih yaitu menu Mulai,

Game, Tentang, dan Petunjuk. Dan terdapat 1 tombol navigasi keluar. Berikut adalah tampilan halaman menu utama pada gambar 3.



Gambar. 3 Halaman Utama

c. Tampilan Menu Mulai

Pada menu mulai terdapat 5 pilihan kisah berupa tombol, dan 2 tombol navigasi, yaitu tombol selanjutnya dan tombol menu. Dan pada menu mulai 2 terdapat 5 pilihan kisah berupa tombol dan 2 tombol navigasi, yaitu tombol sebelumnya dan 1 tombol menu untuk kembali ke halaman menu utama. Berikut tampilan halaman menu mulai pada gambar 4.



Gambar. 4 Tampilan Menu Mulai

d. Tampilan Halaman Kisah

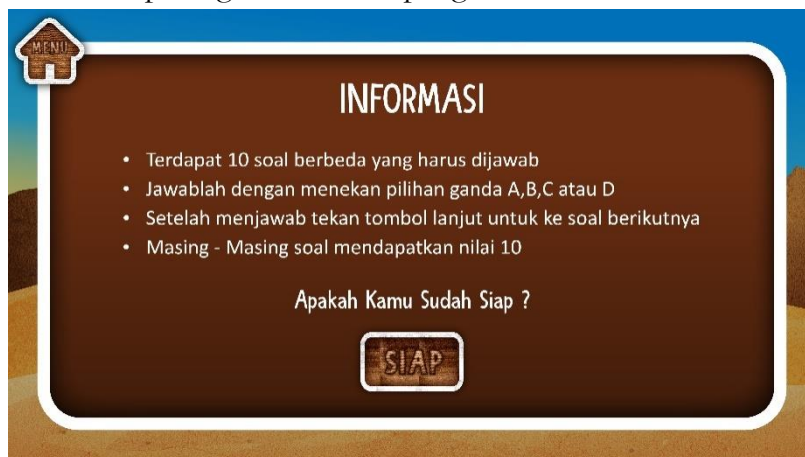
Pada halaman kisah terdapat 3 tombol navigasi yaitu tombol maju, tombol mundur dan tombol menu. Berikut adalah tampilan halaman kisah pada gambar 5.



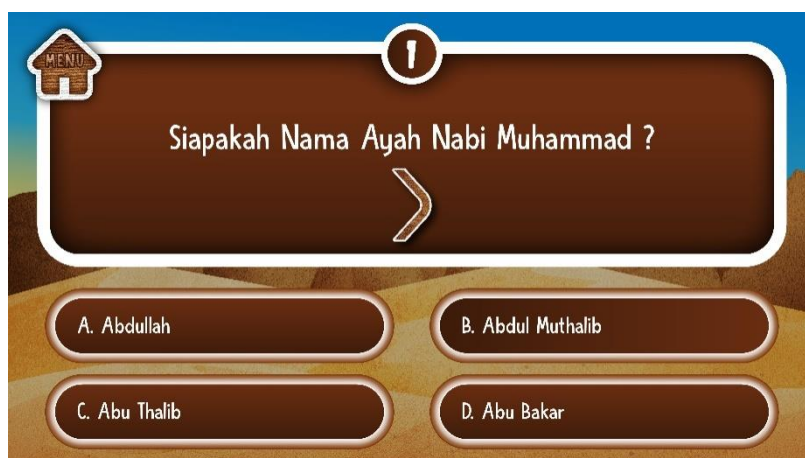
Gambar. 5 Menu Halaman Kisah

e. Tampilan Menu Game

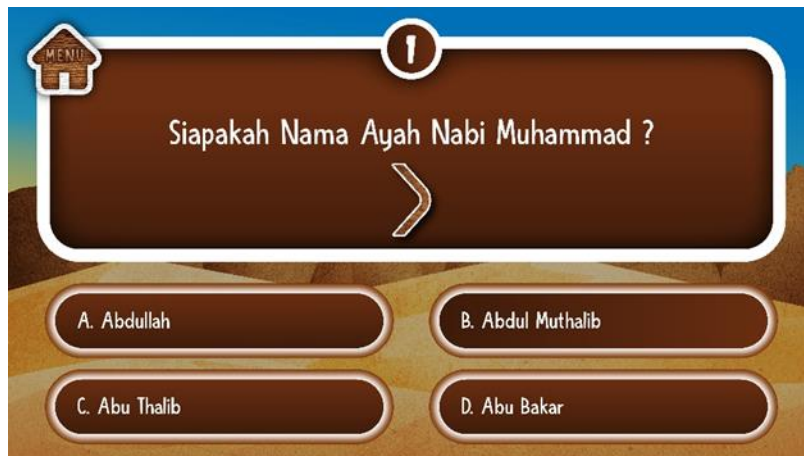
Pada halaman menu *game* terdapat tombol siap untuk memulai menjawab, dan tombol menu untuk kembali ke menu utama. Berikut adalah tampilan halaman kisah pada gambar 6 sampai gambar 7.



Gambar. 6 Tampilan Menu Game I



Gambar. 7 Tampilan Mneu Game II



Gambar. 8 Tampilan Hasil Nilai

f. Tampilan Menu Petunjuk

Pada halaman menu petunjuk ini, terdapat 1 *Button* navigasi, yaitu *Button* menu. Berikut adalah tampilan halaman petunjuk



Gambar. 9 Menu Petunjuk

g. Tampilan Halaman Keluar

Pada halaman keluar, terdapat 2 tombol navigasi pilihan yaitu tombol iya untuk keluar dari aplikasi, dan tombol tidak untuk membatalkan keluar dari aplikasi. Berikut adalah tampilan halaman keluar pada gambar 10.



Gambar. 10 Tampilan Halaman Keluar

Kesimpulan

Pendidikan merupakan sebuah jalan dalam menanamkan keberagaman nilai-nilai baik yang diatur oleh masyarakat, keluarga maupun sekolah berdasarkan kehidupan sehari-hari. Para generasi muda yang saat ini sudah mulai kecanduan dengan teknologi, harus mendapatkan perhatian khusus untuk menghindari penyimpangan perilaku yang tidak sesuai dengan norma agama islam. Melalui aplikasi pembelajaran kisah teladan Rasulullah SAW. berbasis multimedia bisa menjadi media akan dampak positif penggunaan teknologi. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan pembuatan aplikasi bisa berjalan dengan baik dan diterapkan oleh para generasi muda.

Daftar Pustaka

- Abdul Wahid, Bashori Muhsin. *Pendidikan Islam Kontemporer*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Bilif, Abduh. *Kisah Dabsyat 25 nabi dan rasul Dan Mukjizatnya*. Yogyakarta: Cheklist, 2016.
- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: Andi Offset, 2014.
- Chan, Syahrial. *Membuat Aplikasi Database Dengan PowerNuilder 12.6 Dan MySQL*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- G. G. Gunawan dan H. Bunyamin. "Pengembangan Aplikasi Kisah 25 nabi dan rasul Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* 12, no. 1 (2015): 1–7.
- H. E. Ikhtiari. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Civilisation Francaise*, 2013.
- I.Syarifah. *Cerita Teladan 25 Nabi dan rasul*. Jakarta: Cikal Aksara, 2018.
- Johnson, Steve. *Adobe Illustrator CS6 on Demand*. United States: Inc. Perspection, 2012.

- Pambudi, Ganang Erwan. *Multimedia Interaktif Proses Tata Cara Sholat Berjamaah Dengan Adobe Combine*, 2016.
- Pratiwi, Aqwam Rosadi Kardian dan Shinta Andriani. “Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Denah Stasiun Gambir Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android.” *Jurnal Ilmu Komputasi* 16, no. 1 (2017).
- Sudjana, Ahmad Rivai dan Nana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Biru Algensindi, 2009.
- Sutopo, Hadi Ariesto. *Multimedia Interaktif Dan Flash*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2003.
- T. Lisner dan R. Heri. “Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di SMA.” *Jurnal Kependidikan* 44, no. 2 (2014): 175–187.