

**IMPLEMENTASI APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA
WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA
(STUDI KASUS TK ATAMIMI NEUSU)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**



Oleh

RASYIDIN

10111022

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis simpulkan ke hadirat Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulisan Skripsi ini dapat penulis selesaikan pada waktunya.

Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat yang diperlukan untuk menyelesaikan pendidikan program S1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK U'budiyah Indonesia.

Selesainya Skripsi ini berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sewajarnya penulis mengucapkan terima kasih, terutama kepada Ibu **Fathiah, S.T., M. Eng** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dengan penuh rasa tanggung jawab.

Selanjutnya penulis juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada KA Prodi Teknik Informatika serta para dosen Program Prodi Teknik Informatika yang telah membekali berbagai jenis ilmu pengetahuan.

Akhirnya terimakasih yang setulus-tulusnya penulis ucapkan kepada ayahanda, ibunda, abangda adinda, yang telah memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis dapat mencapai cita-cita yang penulis inginkan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kekurangannya baik dari segi penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk kesempurnaan Skripsi ini. Mudah-mudahan Skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Banda Aceh, Juni 2014

Penulis,

Rasyidin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	4
2.2 Pengertian Multimedia Beberapa Ahli	4
2.3 Kategori Multimedia.....	5
2.4 Elemen Multimedia	6
2.5 Konsep Animasi	8
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	8
2.7 Tuntunan Shalat.....	16

BAB III METODELOGI PENELITIAN	18
3.1 Lokasi Penelitian.....	18
3.2 Metode Penelitian	18
3.3 Metode Pengumpulan Data	19
3.4 Kebutuhan Sistem.....	19
3.5 Kebutuhan Informasi	19
3.6 Jadwal Penelitian	20
 BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 21
4.1 Pembuatan Objek	21
4.2 Pemberian Material.....	22
4.3 Pembuatan Karakter.....	23
4.4 Pembuatan Animasi	24
4.5 Proses Rendring 3dsVMax Design.....	25
4.6 Pembuatan <i>Text</i> Pada Animasi	25
4.7 Proses Rendring Canmtasia Studio.....	26
4.8 Analisa Hasil	26
 BAB V PENUTUP.....	 39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
 DAFTAR PUSTAKA	 40
LAMPIRAN.....	
BIODATA PENULIS	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan maupun untuk mengetahui informasi terbaru. Komputer merupakan salah-satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia.

Kemajuan yang sangat pesat dalam bidang elektronik sekarang ini juga sangat mempengaruhi penggunaan komputer dalam berbagai bidang. Salah satu aplikasi komputer yang dapat dimanfaatkan untuk hal tersebut adalah multimedia. Bahan aplikasi multimedia dapat diartikan sebagai penyajian informasi komputer melalui audio, teks, grafik dan animasi. Hal tersebut membuat informasi menjadi berguna dan mudah diingat oleh pengguna. Keunggulan inilah yang akan dimanfaatkan oleh penulis untuk menangani masalah dalam keterlambatan dan kesulitan untuk mendapatkan informasi, khususnya informasi tentang implementasi tuntunan shalat lima waktu.

Salah satu materi pendidikan yang harus diajarkan pada anak diantaranya adalah pendidikan agama. Khusus bagi yang beragama islam, shalat adalah tiang agama. Sejak dini, anak-anak harus mulai diajarkan tentang tata cara shalat termasuk gerakan shalat dan bacaan shalat yang benar karena shalat merupakan salah satu kewajiban bagi kaum muslim.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berinisiatif membuat suatu Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Berbasis Multimedia. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat member manfaat dan pengetahuan bagi anak-anak tentang tuntunan shalat yang benar dan tidak hanya bersifat untuk mendidik tetapi juga

menghibur dengan adanya animasi dan gambar-gambar yang bertema anak-anak, agar anak-anak tidak cepat jenuh dalam belajar sebagai sarana belajar mandiri anak.

Mengacu pada permasalahan yang timbul diatas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian pada “TK ATTAMIMI Neusu” yang dituangkan kedalam penulisan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI APLIKASI TUNTUNAN SHALAT LIMA WAKTU BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS TK ATAMIMI NEUSU)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang diambil dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Berbasis Multimedia sebagai sistem alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Berbasis Multimedia sebagai sistem alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak di TK ATAMIMI Neusu.

1.4 Batasan Masalah

Pada skripsi ini perlu didefinisikan batasan masalah mengenai sejauh mana pembuatan animasi ini akan di kerjakan. Beberapa batasan masalah tersebut antara lain:

- a. Aplikasi ini hanya menampilkan gerakanshalat, beserta bacaan dalam sholat.
- b. Aplikasi ini hanya di khususkan untuk taman kanak-kanak.
- c. Aplikasi ini hanya menampilkan gerakan shalat untuk karakter laki-laki
- d. Aplikasi ini hanya menampilkan gerakan shalat secara perorangan

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan skripsi ini, mulai dari makna shalat, syarat dan rukun shalat, multimedia program, aplikasi, teknik informasi, *3D Max Design*, *adobe photoshop*, dan *Camtasia Studio* serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang ruang lingkup penelitian, lokasi penelitian, lama waktu penelitian, dan uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem dalam pembuatan perangkat lunak serta langkah-langkah dari metode yang digunakan, baik metode pengembangan multimedia maupun metode pengumpulan data. Uraian perancangan analisis kebutuhan yang dipakai, serta hasil kebutuhan yang berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan input dan output, kebutuhan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang konsep sistem, aplikasi dan pembahasan langkah-langkah pengembangan aplikasi yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil uji coba sistem, serta saran-saran mengenai penggunaan sistem ini dan untuk penyempurnaan proposal ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Multimedia

Arsyad, 2002. Multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik, perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir diseluruh aspek kegiatan. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga diadopsi oleh dunia *game*. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning* (<http://www.satriamultimedia.com>).

Tay Vaughan, 2004. Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. (<http://www.satriamultimedia.com>).

2.2.1 Pengertian multimedia Menurut Beberapa Ahli

1 *Turban dan kawan-kawan, 2002.*

Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar. (<http://www.satriamultimedia.com>)

2 *Robin dan Linda, 2001*

Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. (<http://www.satriamultimedia.com>)

3 *Steinmetz (1995, p2)*

Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media *diskrit* dan sebuah media *kontinu*. Media *diskrit* adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media *kontinu* adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video. (<http://www.satriamultimedia.com>).

2.3 **Kategori Multimedia**

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia *Content Production* dan *Multimedia Communication*.

1. *Multimedia Content Production*

Multimedia Content Production adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dan lain-lain. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: Media teks/tulisan, Media audio/suara, Media video, Media animasi, Media gambar, Media Interaktif, Media spesial effect. (<http://www.satriamultimedia.com>)

2. *Multimedia Communication*

Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk

mempublikasikan/menyiarkan/mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, *entertainment*, berita, pendidikan, dan lain-lain. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: TV, Radio, *Film*, Media Cetak, Musik, *Game*, *Entertainment*, Tutorial Internet. Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tersebut. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research (Hofstetter)* bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama. (<http://www.satriamultimedia.com>)

2.4 Elemen Multimedia

Multimedia merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengolahan dan pengembangan aplikasi yang bertujuan menampilkan data yang berupa teks, suara, video, gambar, dan animasi baik statis maupun dinamis. Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai gabungan beberapa elemen (*teks*, gambar, suara, *video* dan *animasi*) yang disajikan secara interaktif. (<http://www.satriamultimedia.com>)

Menurut Hofstetter (2001, p16) Komponen multimedia terbagi atas lima jenis yaitu sebagai Berikut:

1. *Teks*

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena *teks* adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. *Teks* merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. Jenis-jenis

teks seperti *Printed Text*, yaitu *teks* yang dihasilkan oleh *word processor* atau *wordeditor* dengan cara diketik yang nantinya dapat dicetak. *Scanned Text* yaitu *teks* yang dihasilkan melalui proses *scanning* tanpa pengetikan. Dan *Hypertext* yaitu jenis *teks* yang memberikan *link* ke suatu tempat/ meloncat ke topik tertentu.

2. Grafik (*Image*)

Sangat bermanfaat untuk mengilustrasi informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti *bitmap* yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel*, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar *monitor*. *Digitized picture* adalah gambar hasil rekaman *video* atau kamera yang dipindahkan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar.

3. Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa audio (suara). Audio bisa berupa percakapan, musik atau efek suara.

Format dasar audio terdiri dari beberapa jenis :

a. *Wave*

Wave Merupakan *formatfile* digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV.

b. *Midi*

Midi (Music Intrument Digital Interface) MIDI memberikan cara yang lebih *efisien* dalam merekam *music* dibandingkan *wave*, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. *MIDI* disimpan dalam bentuk *MID*

4. *Video*

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan *video* dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

5. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menyayangkan rentetan *frame* ke *layer*. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi.

2.5 Konsep Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menyayakan rentetan *frame* ke *layer*. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi. (<http://www.satriamultimedia.com>)

Menurut *Foley, Van Dam, Feiner dan Hughes*, (1997), *Animasi* adalah simulasi untuk membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan *motion* (gerakan), tetapi *animasi* mencakup semua yang mengandung *efek visual* sehingga *animasi* mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, *tekstur* dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan fokus dan perubahan dalam teknik. (<http://www.satriamultimedia.com>)

Menurut Salim, (2003) *Animasi* adalah proses penciptaan *efek* gerak atau perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. *Animasi* biasa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Dengan adanya *software-software* pembuat animasi seperti *macromedia flash*, *macromedia director*, *swift 3D*, *3D studio mx*, membuat *animasi* sebagai alat pembelajaran tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi. (<http://www.satriamultimedia.com>).

2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan

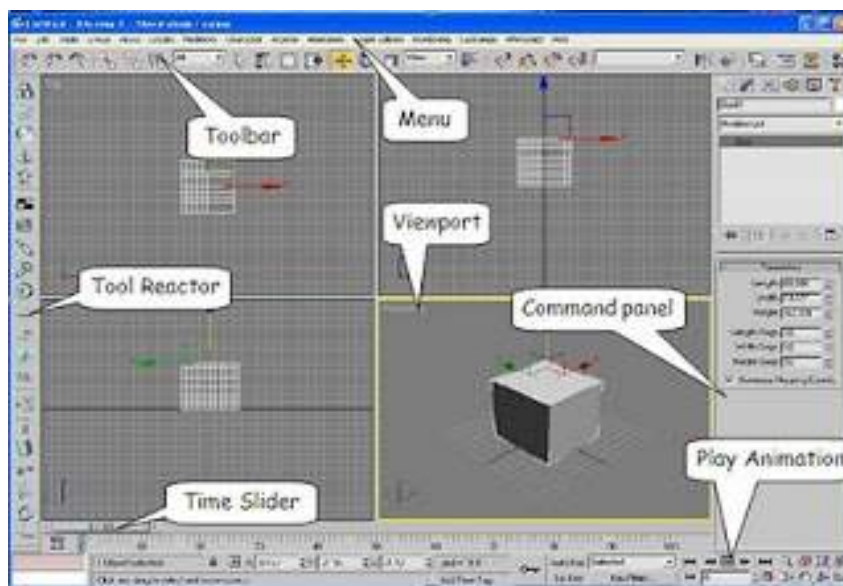
2.6.1 3D Max

3ds max adalah *software* pengembangan animasi dimensi tiga merupakan *software* yang banyak digunakan oleh para praktisi dalam bisnis periklanan.

Software ini banyak ragamnya, sesuai dengan ketersediaan fasilitas yang disediakan untuk memudahkan pengguna. *Discreet 3DS Max* merupakan *software* dimensi tiga yang dapat membuat objek dimensi tiga tampak *realistis*. Keunggulan yang dimiliki adalah kemampuannya dalam menggabungkan objek *image*, vektor dan tiga dimensi, serta langsung dapat menganimasikan objek tersebut. Animasi dimensi tiga dapat diintegrasikan pada halaman multimedia dan bisa berdiri sendiri sebagai sebuah *movie*.

Kemajuan dunia grafik khususnya animasi 3d telah berkembang dengan sangat pesat. Telah banyak kemudahan-kemudahan dan *feature-feature* baru yang dikeluarkan oleh pihak *vendor* dalam upaya untuk semakin memikat konsumen/user dengan produk mereka. Ini tentunya menjadi nilai tambah bagi para konsumen dalam mengeksplorasi ide kreatifitas dalam berkarya. Hal ini tentunya harus menjadi motivasi bagi siswa selaku insan yang bergelut dalam bidang multimedia untuk lebih serius dan tekun dalam mempelajari penggunaan *software animasi 3d multimedia* ini. (<http://falakh.wordpress.com/3ds-max/>)

Area kerja *3ds max design* dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Area Kerja 3ds max design

1. **Menu**, berisi berbagai macam perintah dan fasilitas untuk memodifikasi model atau animasi yang kita buat. Prinsipnya hampir sama dengan menu-menu yang ada pada *software* pada umumnya.
2. **Tool Reactor**, berisi *tool-tool* yang dapat digunakan untuk memasukan objek menjadi koleksi *reactor*. Atau dengan cara lain juga kita dapat lakukan dengan menekan *Create > Helpers > reactor*.
3. **Command Panel**, berisi perintah- perintah atau *parameter-parameter* yang berkaitan dengan objek yang kita buat. Misalnya untuk menentukan banyaknya segmen yang ada dalam suatu *objek*, *density*, *massa*, *efek gravitasi*, dan banyak lagi yang lainnya. Dalam buku panduan ini, untuk memodifikasi atau menampilkan *Command Panel* yang berada di bawah biasa disebut *rollout*. Jadi nanti kita tidak lagi bingung dengan istilah *rollout*.
4. **Viewport**, merupakan area atau layar tempat kita mengerjakan animasi. Terdapat enam sudut pandang dalam animasi tiga dimensi, yaitu atas, bawah, kiri, kanan, depan dan belakang. Berdasarkan sudut pandang tersebut, dalam *3ds max* terdapat 8 sudut pandang *viewport*, yaitu *top*, *bottom*, *left*, *right*, *front*, *back*, *perspectift* dan *user*. *Viewport* yang aktif ditunjukkan dengan warna kuning di pinggir *viewport* tersebut. Berikut adalah gambar tampilan *viewport* dalam *3ds max*.
5. **Main toolbar**, dalam *3ds max* terdapat *tool* yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam memanipulasi objek yang kita buat. Terdapat beberapa *main toolbar* standar seperti tampak pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Main Toolbar

6. **Undo** berfungsi sebagai *history pallete* atau untuk kembali ke perintah sebelumnya.
7. **Redo** merupakan kebalikan dari *undo*
8. **Select and link** berfungsi untuk menghubungkan satu objek dengan objek yang lain sehingga ada satu ikatan antara objek tersebut.
9. **Unlink selection** merupakan kebalikan dari link yaitu untuk memutuskan ikatan atau hubungan tersebut.
10. **Bind to space warp** merupakan fasilitas yang digunakan untuk menghubungkan suatu objek dengan efek tertentu, misalnya kita akan menghubungkan objek *pale* dengan *efek air (Water)*.
11. **Selection filter** merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk menyaring objek apa yang akan dipilih.
12. **Select object** digunakan untuk memilih atau menyeleksi objek.
13. **Select by name** digunakan untuk memilih objek berdasarkan nama object tersebut.
14. **Select and move** digunakan untuk memilih dan memindahkan posisi objek.
15. **Select and rotate** digunakan untuk memilih dan memutar objek yang kita pilih tersebut.
16. **Select and scale** digunakan untuk memilih dan mengubah ukuran objek
17. **Use center flyout** digunakan untuk menentukan coordinate system yang akan mempengaruhi proses transformasi.
18. **Mirror** digunakan untuk menggandakan atau mencerminkan objek
19. **Layer manager** digunakan untuk mengatur *layer*.
20. **Curve editor** digunakan untuk mengatur kurva dari objek yang kita buat
21. **Material editor** merupakan fasilitas untuk memberi material atau *teksture* pada objek yang kita buat
22. **Render scene dialog** digunakan untuk merender animasi atau model pada scene terpilih.

2.6.2 *Adobe Photoshop 7.0*

Adobe Photoshop 7.0 adalah salah satu *software* khusus yang digunakan untuk pengolahan gambar, mengoreksi warna gambar, memperbaiki gambar, menggabungkan beberapa gambar, memberi efek khusus seperti tetesan air, efek timbul pada *image*. Terdapat pula beberapa fasilitas *painting* untuk melukis. *Photoshop* menciptakan gambar yang mudah diakses ke data *file* serta mengolah foto berkualitas dan lebih banyak lagi (Fernandho Satrianno,2011).

Adapun komponennya antara lain yaitu :

a. *Selection Tools*

Selection tools berfungsi untuk memilih objek.

b. *Free Transform Tools*

Free transform tools berfungsi untuk mentransform objek.

c. *Crop Tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong gambar.

2.6.3 *Camtasia Studio*

Camtasia studio merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia. TechSmith memperkenalkan Camtasia Studio sebagai solusi yang lengkap untuk dapat dengan cepat membuat video yang terdapat pada aktifitas layar atau *desktop* PC. Dengan program ini, seseorang dapat merekam, menciptakan presentasi berupa video tutorial tanpa batasan waktu, dan kemudian mempublikannya sesuai dengan format yang diinginkan. Semua yang terlihat di layar *desktop* akan sama persis dengan hasil rekaman (Indoskripsi, 2009).

Adapun fitur-fitur Camtasia Studio adalah sebagai berikut:

- a. Merekam tampilan layar secara *full screen* dengan kualitas yang sempurna.
- b. Meliputi berbagai kursor yang dapat dipergunakan ketika perekaman.
- c. Mengedit, memotong serta menggabungkan beberapa klip video.

- d. Dapat ditambahkan *file* video digital (DVD, MPEG, WMV) ke dalam perekaman *screen* (layar).
- e. *Interaktif callouts*, efek *zoom-n-pan*, *watermark* , *annonation*, *sound*, *cursor*, dan lainnya.
- f. Mengedit dan menambahkan audio, memasukkan narasi suara termasuk memasukkan musik.
- g. Mendukung format *file*, seperti *Macromedia Flash 8* seperti *swf*, dan *flv*.
- h. Dapat menghasilkan *output* (keluaran) dalam bentuk format *file avi*, *mov*, dan *wmv*.

Camtasia Studio bekerja dalam tiga tahap, yaitu *recording*, *editing*, dan *publishing*, yaitu (Aripin, 2009) :

1. *Recording*

Camtasia Recorder adalah sebuah komponen *screen recording* sederhana yang *powerfull* untuk meng-*capture* pergerakan kursor, memilih menu, *pop-up Windows*, *layer Windows*, dan teks yang dapat dilihat pada layar. *Camtasia Recorder* menyediakan *fitur* untuk menggambar pada *screen*, menambahkan teks tulisan, dan efek ketika merekam (*recording*). Dengan *fitur Camtasia Studio Recording*, kita dapat :

- a. Merekam semua atau beberapa bagian pada layar (*screen*), seperti menekan *mouse* dan tombol,
- b. Merekam presentasi *PowerPoint*, seperti narasi, audio, *slide transitions*, animasi, dan lainnya.
- c. Merekam suara (audio) dari mikrofon dan aplikasi audio, seperti *webinar* audio, efek suara (*sound effect*), menekan *mouse*, dan mengetik dengan *keyboard*,
- d. Menggambar dan *highlight* pada *screen* dengan menggunakan *ScreenPad*,

- e. Merekam keterangan gambar dengan *ScreenDraw*, menggunakan *hotkey* untuk memperkecil (*zoom out*) dan memperbesar (*zoom in*).

2. *Editing*

Pada menu utama Camtasia Studio, kita dapat meng-*import* video, audio, dan *file* gambar (*image*) ke dalam *project*. *File* dapat di- *import* dengan sangat mudah dan sederhana dengan cara menge-*drag & drop file* yang terletak dalam *Clip Bin* ke dalam *Timeline*, kemudian edit sesuai keinginan. Dengan *fitur* Camtasia Studio, *editing* kita dapat :

- a. Memilih dan menghapus bagian video klip,
- b. *Zoom in* dan *zoom out* pada *Timeline* untuk ketepatan *frame-by-frame editing*,
- c. Menentukan presentasi *picture-in-picture* atau *slide-by-slide* pada kamera dan layar jendela video,
- d. Menambahkan *file* digital video (*.wmv, *.mpeg, dan *.avi) serta jenis gambar (*.bmp, *.jpg, dan *.gif),
- e. Menambahkan klip suara (*.wav, *.mp3),
- f. Menambahkan *trac* suara (audio), termasuk musik pada *background*, serta
- g. Menambahkan pertanyaan kuis, *collouts*, *transition*, *zoom*, dan efek.

3. *Publishing*

Dengan dukungan video atau pun animasi, Camtasia Studio dapat menjangkau berbagai *audiens*. Kita dapat menyampaikan video yang telah kita buat dengan berbagai cara, di antaranya dapat dalam bentuk CD-ROOM, *Flash*, *web*, DVD, dan email. Dengan *fitur* Camtasia Studio *publishing*, kita dapat :

- a. Mempublikasikan dalam *file* format, *iPod Video*, *Macromedia Flash* (*.swf, dan *.flv), *Apple QuickTime* (*.mov), *Windows Media* (*.wmv), *.avi, *RM (RealMedia)*,
- b. Membuat halaman *web* (HTML dan XML),
- c. Memilih berbagai jenis *codecs*,
- d. Memilih lebih dari 80 gambar *background*,

- e. Membuat menu untuk *web (teater menu)*, *Flash*, atau CD-ROM (*maker menu*) untuk beberapa video dan *file* lainnya.

Persyaratan minimum *hardware* untuk dapat menjalankan (*running*) Camtasia Studio, yaitu sebagai berikut :

- a. *Proccesor* 1.0 GHz,
- b. 500 MB RAM,
- c. *Space hard* disk 100 MB,
- d. Resolusi 1024 x 768.

Rekomendasi konfigurasi PC (*Personal Computer*), yaitu sebagai berikut :

- a. *Proccesor* 2.0 GHz,
- b. 2 GB RAM,
- c. *Windows compatible sound card, microphone*, dan *speaker*.

Persyaratan minimum OS (*Operating System*) dan *software* yang harus dipenuhi untuk dapat menggunakan Camtasia Studio adalah sebagai berikut:

- a. Microsoft Windows 2000
- b. XP
- c. Microsoft DirectX 9 *or later*
- d. Internet Explorer 5.0 *or higher*

Di bawah ini merupakan keterangan dari kegunaan masing-masing komponen tampilan *project* baru dari Camtasia Studio:

1. *Clip Bin*

Merupakan pusat penyimpanan beberapa media *file* yang berfungsi untuk mempermudah akses dalam pembuatan *project*. Hanya dengan menge-*drag*, kita dapat memasukkan klip dari *Clip Bin* ke *Timeline* pada video yang kita buat.

2. *Task List*

Task Lisk berisi daftar fungsi atau perintah pada *Camtasia Studio* seperti *make a recording*, *Record PowerPoint*, dan penambahan efek. Kita dapat mulai menggunakan beberapa perintah atau fungsi tersebut dengan cara memilih *options Task List*.

3. *Timeline*

Gunakan *Timeline* untuk menggabungkan beberapa media , seperti video hasil *recording*, gambar, audio, *collouts*, *title clips*, dan *markers*. Media file yang ditempatkan pada *Timeline* disebut dengan istilah klip.

4. *Time Status*

Time status ini digunakan untuk mengetahui waktu dari sebuah klip atau video. Kita dapat menggunakan *seek bar* untuk mengetahui atau menentukan waktu dari klip atau video tersebut dengan cara mengeser *seek bar* pada *Timeline*.

5. *Preview Scale*

Pada *Preview Scale*, kita dapat mengatur atau men-*setting* ukuran dimensi video, persis seperti pada saat kita mengatur dimensi video kita akan memproduksinya menjadi format lain.

6. *Preview Windows*

Preview Windows digunakan untuk menampilkan video atau klip pada Camtasia Studio. Kita dapat meng-klik dua kali (*double click*) pada klip dalam *Clip Bin* untuk ditampilkan pada *Preview Windows* sebelum kita tambahkan atau masukkan ke dalam *Timeline*. Selain itu, *Preview Windows* dapat kita gunakan untuk melihat atau menampilkan video pada *Timeline*.

7. *Timeline Toolbar*

Timeline Toolbar digunakan untuk membagi klip atau video, mengatur suara, membuat *Zoom-n-Pan* secara otomatis berdasarkan gerakan dalam video, *zoom in/out* klip, atau menampilkan *track* tambahan.

8. *Seek Bar*

Seek Bar digunakan untuk menunjukkan *frame* yang sedang atau akan dipilih/dicari dalam *Timeline* dan *frame* ini dapat dilihat atau ditampilkan pada *Windows Preview*. Untuk mengubah *frame* yang akan dipilih dalam video, dapat dilakukan dengan cara *drag & drop* pada *Seek Bar*.

9. *Track*

Track menggambarkan urutan atau rangkaian pada semua klip dan elemen-elemen pada jenis video tertentu.

10. *Lock Icons*

Lock Icons ini digunakan untuk menjaga proses *editing* atau perubahan pada klip atau elemen-elemen dalam *track* tersebut.

2.7 Tuntunan Shalat

Shalat adalah berhadap hati kepada Allah SWT sebagai ibadah dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan, yang dimulai dengan takbir dan di akhiri dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah di tentukan syara’.

Adapun syarat-syarat shalat antara lain sebagai berikut :

1. Beragama Islam
2. Sudah baligh dan berakal
3. Suci dari hadas
4. Suci seluruh anggota badan, pakaian dan tempat
5. Menutup aurat, laki-laki auratnya antara pusar dan lutut, sedang wanita seluruh anggota badannya kecuali muka dan dua belah tapak tangan.
6. Masuk waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing shalat.
7. Menghadap kiblat
8. Mengetahui mana yang rukun dan mana yang sunat.

Rukun Shalat terdiri dari :

1. Niat
2. Berdiri bagi yang mapu
3. Takbiratul ikhram
4. Membaca surat Al-Fatihah pada tiap-tiap raka’at.
5. Ruku’

6. I'tidal
7. Sujud
8. Duduk diantara dua salam
9. Duduk pada tasyahud akhir
10. Membaca tasyahud akhir
11. Membaca shalawat Nabi
12. Salam
13. Tertib

Shalat itu batal (tidak sah) apabila salah satu syarat rukunnya tidak dilaksanakan, atau ditinggalkan dengan sengaja. Dan Shalat itu batal dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Berhadas
2. Terkena najis yang tidak dimaafkan
3. Berkata-kata dengan sengaja walaupun dengan satu huruf yang memberikan pengertian
4. Terbuka auratnya.
5. Mengubah niat, misalnya ingin memutuskan shalat.
6. Bergerak berturut-turut tiga kali seperti melangkah atau berjalan sekali yang bersangatan.
7. Membelakangi kiblat.
8. Menambah rukun yang berupa perbuatan, seperti rukun dan sujud.
9. Tertawa terbahak-bahak.
10. Mendahului imamnya dua rukun.
11. Murtad, artinya keluar dari Islam

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis mengambil lokasi di TK ATAMIMI, yang beralamat di Jl.Tgk. Nyak Adam Kamil, No. 102 Neusu Jaya, Banda Aceh.

3.2 Metode Penelitian

Mendapatkan data serta informasi yang diperlukan, penulis akan menggunakan dua metode pengumpulan data untuk mendukung penulis, baik dalam pengumpulan data maupun informasi yang diperlukan, untuk mendapatkan kebenaran materi uraian pembahasan.

Adapun metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembahasan skripsi ini adalah dengan menggunakan:

3.2.1 Studi Kepustakaan

Dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan multimedia dan aplikasi serta buku-buku yang mendukung topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

Selain itu juga penulis mengunjungi (*browsing*) situs-situs internet yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

3.2.2 Metode Observasi Langsung

Metode ini akan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan tentang kelebihan dan kekurangan dari *tool* (alat bantu) yang ada, seperti tata cara shalat yang divisualisasikan dengan *video*, gerakan dan bacaan shalat yang berbentuk gambar dan *teks* statis, dan lain-lain.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini diperoleh dari beberapa buku, internet, situs-situs yang khusus berisi informasi tentang tuntunan shalat lengkap, juga langsung dari TK Atamimi Banda Aceh, dari salah satu yang bekerja di TK Atamimi banda aceh dan informasi-informasi dari beberapa ustadz setempat yang berada di Banda Aceh.

3.4 Kebutuhan Sistem

Sistem yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini dengan menggunakan sistem animasi yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

3.4.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat yang digunakan adalah laptop. Dengan spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yaitu:

1. *Procesor* : Intel Pentium
2. *Memory* : 2 GB
3. *Hardisk* : 320 GB

3.4.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Untuk membuat aplikasi tuntunan shalat lima waktu ini diperlukan perangkat lunak sebagai berikut:

1. System Operasi : *Windows7 64 bit*
2. Aplikasi : *3D Max Design, Adobe Photoshop 7.0, dan Camtasia Studio*
3. Bahasa Pemograman : *ActionScript*

3.5 Kebutuhan Informasi

Adapun kebutuhan informasi yang terdapat pada sistem implementasi tuntunan shalat lima waktu berbasis multimedia ini yaitu berupa informasi tuntunan shalat lima waktu. Informasi yang diperoleh berdasarkan syarat-syarat shalat, niat shalat, bacaan shalat beserta gerakan dalam shalat.

3.6 Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan secara keseluruhan pada Bulan Mei 2014 yang dimulai dengan tahap persiapan. Kegiatan-kegiatan dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kegiatan Pada Saat Penelitian

No	Jeniskegiatan	Mei 2014				Juni 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengamatandan Interview								
2.	Pengumpulan Data								
3.	Perancangan Aplikasi								
4.	Pengujian Aplikasi								
5.	Pengembangan Aplikasi dan Final								

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

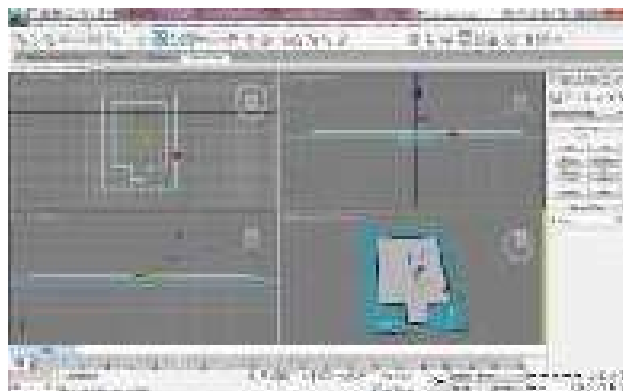
4.1 Pembuatan Objek

Adapun langkah pembuatan salah satu objek yaitu pada area kerja dibuat sebuah objek Masjid, dengan fasilitas *Rectangle* dan *Line* dua Dimensi yang terletak pada *Object Categories create shapes*. *Rectangle* tersebut diberikan ketebalan dengan menggunakan *Bevel*, dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Pembuatan Objek Masjid

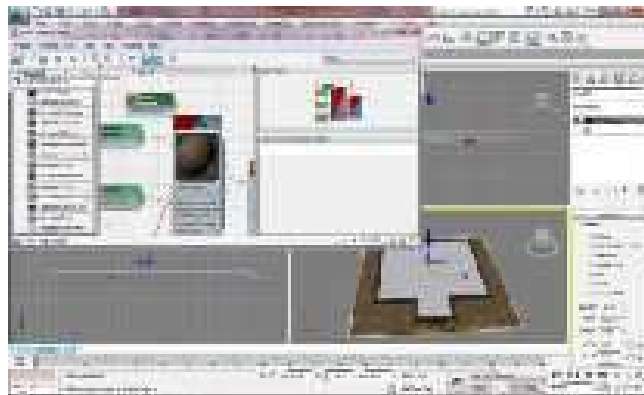
Berikut dapat dilihat hasil dari pemberian efek *Bevel* pada objek Masjid, sehingga objek tersebut sudah terlihat ketebalan dan warna permukaannya, dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Pemberian Efek Bevel

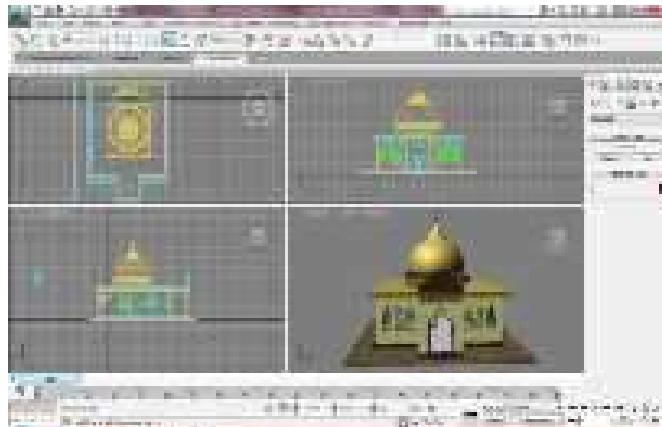
4.2 Pemberian *Material*

Pemberian warna dan *material* pada objek yaitu dengan menggunakan fasilitas *Slate Material Editor*. Pemberian *material* berfungsi untuk melekatkan bahan-bahan tertentu pada objek, seperti kaca, besi, kayu marmer dan *material* lainnya. Dengan pemberian *material*, objek akan terlihat lebih nyata. Pemberian *material* dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Pemberian *Material*

Adapun hasil akhir dari pembuatan objek Mesjid tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Hasil Pemberian *Material*

4.3 Pembuatan Karakter

Adapun langkah pembuatan Karakter yaitu hampir sama dengan pembuatan objek, akan tetapi pada pembuatan karakter ini lebih dibutuhkan kreatifitas dalam memodifikasi bentuk rupa dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Pembuatan Karakter

Adapun gambar di atas merupakan sebuah objek *Box* (kotak) yang sudah diberikan efek *TurboSmooth*, sehingga objek tersebut hamper menyerupai lingkaran. Objek tersebut di beri efek *Extrude* agar mudah dibentuk, seperti Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Pemberian Efek Extrude

Setelah proses pembentukan wajah selesai, baru dilanjutkan dengan pembuatan tangan, kaki dan anggota badan lainnya dan dilengkapi juga dengan pakaian. Adapun hasil akhir dari pembuatan karakter, dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Pembuatan Tangan

4.4 Pembuatan Animasi

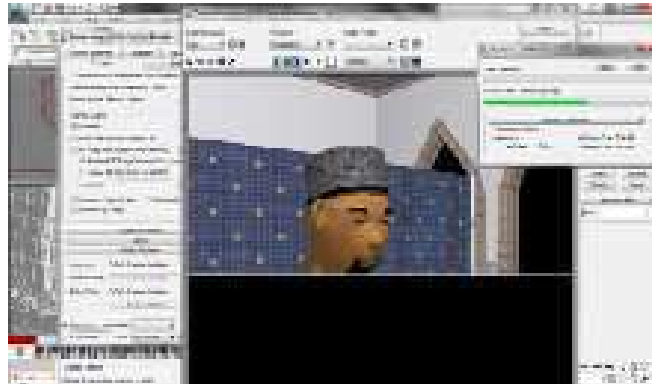
Setelah pembuatan objek selesai langkah selanjutnya adalah pembuatan animasi. Pembuatannya dilakukan dengan cara hidupkan *autokey* selanjutnya ditentukan lebar *frame* untuk animasi, dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Pembuatan Animasi

4.5 **Proses *Rendering 3ds Max Design***

Proses *rendering* animasi dilakukan setelah proses animasi selesai dibuat. Output yang dihasilkan berupa sebuah video. Prosesnya dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Proses Rendring 3ds Max Design

4.6 **Tampilan Pembuatan *Text Pada Animasi***

Tampilan halaman pembuatan *text* diawali *mengimport* video pada *timeline*, di lanjutkan dengan pemanggilan *callout* pada *task list* yang berfungsi untuk menampilkan area *text* pada animasi. Di dalam *callouts* tersebut terdapat beberapa *frame callouts* untuk menuliskan kalimat-kalimat penjelasan pada animasi seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Pembuatan Text Animasi

Dari Gambar 4.1 diatas dapat dilihat *Text* yang muncul berganti-gantian menggunakan banyak *callouts*.

4.7 Proses Rendering Camtasia Studio.

Proses *Rendering* merupakan tahapan akhir pada aplikasi *Camtasia Studio*, adapun proses *rendering* tersebut adalah seperti terlihat pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Proses Rendring Camtasia Studio

4.8 Analisa Hasil

4.8.1 Tampilan Utama

Gambar 4.12 mrerupakan tampilan utama dengan menampilkan *teks* Tutorial Shalat Maghrib dengan jumlah rakaat tiga raka'at yang dirancang dengan menggunakan Aplikasi Camtasi Studio dan latar belakang gambar yang dirancang dengan menggunakan adobe photoshop.



Gambar 4.12 Tampilan Utama

Tampilan pada gambar 4.12 ini merupakan tampilan pembuka pada aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Di TK Atamimi Neusu. aplikasi ini mempunyai tahap-tahap shalat yang berfungsi memudahkan *user* dalam pemakaian aplikasi tersebut.

4.8.2 Tampilan Niat dan Iftitah

Gambar 4.13 merupakan gambar tampilan niat dan iftitah dilakukan pada saat mulai melaksanakan shalat atau pada raka'at pertama.



Gambarb 4.13 Tampilan Niat dan Iftitah

Ketika seorang muslim hendak melakukan shalat maka diwajibkan atasnya untuk berniat terlebih dahulu, dimulai dari beberapa beberapa tahapan di antaranya sebagai berikut:

- 1 Berdiri tegak menghadap kiblat dengan niat mengerjakan shalat. Niat shalat shalat yang sedang dikerjakan, misalnya shalat maghrib dan sebagainya.
- 2 Lalu mengangkat kedua belah tangan serta membaca "Allahu Akbar" (*Takbiratul Ihram*).
- 3 Setelah *takbiratul ihram* kedua belah tangan disedekapkan pada dada. kemudian membaca do'a *iftitah*.

Bacaan Do'a Iftitah

اَللّٰهُ اَكْبَرُ كَبِيْرًا وَالْحَمْدُ لِلّٰهِ كَثِيْرًا وَسُبْحَانَ اللهِ بُكْرَةً وَّاَصِيْلًا . وَجَّهْتُ وَجْهِيَ لِلَّذِيْ فَطَرَ
السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضَ خَنْيْفًا مُّسْلِمًا وَمَا اَنَا مِنَ الْمُشْرِكِيْنَ . اِنَّ صَلَاتِيْ وَنُسُكِيْ وَمَحْيَايَ
وَمَمَاتِيْ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ لَا شَرِيْكَ لَهُ وَبِذَلِكَ اُمِرْتُ وَاَنَا مِنَ الْمُسْلِمِيْنَ

Arti Bacaan Doa Iftitah :

“Allah Maha Besar lagi sempurna kebesarannya, segala puji bagi Allah dan Maha Suci Allah sepanjang pagi dan sore. Ku hadapkan muka dan hatiku kepada Dzat yang menciptakan langit dan bumi dengan keadaan lurus dan berserah diri dan aku bukanlah dari golongan kaum musrik. Sesungguhnya shalatku, ibadahku, hidup dan matiku hanyalah karena Allah, Tuhan semesta alam. Tidak ada sekutu bagiNya, demikianlah aku diperintah dan aku termasuk golongan orang-orang muslim.”

4.8.3 Tampilan Al-Fatihah

Setelah selesai membaca do'a iftitah, kemudian selanjutnya membaca surah alfatihah, surah alfatihah merupakan kewajiban dalam melaksanakan shalat seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Alfatihah

Surah Alfatihah

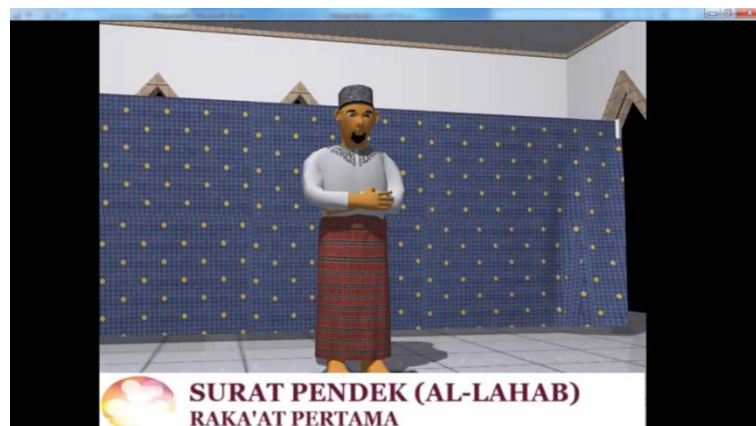
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ . الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ . الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ .
مَلِكُ يَوْمِ الدِّينِ . إِلَيْكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ . اهْدِنَا الصِّرَاطَ
الْمُسْتَقِيمَ . صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا
الضَّالِّينَ .

Artinya:

“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah, lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Yang menguasai di hari Pembalasan.hanya Engkaulah yang Kami sembah, dan hanya kepada Engkaulah Kami meminta pertolongan.Tunjukilah Kami jalan yang lurus,(yaitu) jalan orang-orang yang telah Engkau beri nikmat kepada mereka; bukan (jalan) mereka yang dimurkai dan bukan (pula jalan) mereka yang sesat”

4.8.4 Tampilan Bacaan Ayat Pendek

Setelah slesai membaca suarah Al-Fatihah pada rakaat yang pertama dan kedua bagi orang yang shalat sendirian atau imam, di sunahkan membaca surah atau ayat Al-Qur'an seperti pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Ayat Pendek

Bacaan ayat pendek yang diambil dalam perancangan Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu ini adalah surah Al-Lahab dengan jumlah ayat lima ayat sebagai berikut:

Surah Al-Lahab:

تَبَّتْ يَدَا أَبِي لَهَبٍ وَتَبَّ. مَا أَغْنَىٰ عَنْهُ مَالُهُ وَمَا كَسَبَ. سَيَصْلَىٰ نَارًا ذَاتَ لَهَبٍ.
وَأُمْرَاتُهُ حَمَّالَةَ الْحَطَبِ. فِي جِيدِهَا حَبْلٌ مِّن مَّسَدٍ.

Artinya:

“Binasalah kedua tangan Abu Lahab dan Sesungguhnya Dia akan binasa. tidaklah berfaedah kepadanya harta bendanya dan apa yang ia usahakan. Kelak Dia akan masuk ke dalam api yang bergejolak. dan (begitu pula) istrinya, pembawa kayu bakar yang di lehernya ada tali dari sabut”.

4.8.5 Tampilan Ruku’

Setelah selesai membaca surah, lalu mengangkat kedua tangan setinggi telinga seraya membaca “Allahu Akbar” kemudian rukuk (badan nya membungkuk kedua tangan nya memegang lutut dan ditekankan antara punggung dan kepala supaya rata. Seperti gambar 4.6. Setelah cukup sempurna, kemudian membaca tasbih sebanyak tiga kali sebagai berikut:

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَبِحَمْدِهِ (٣٠)

Artinya:

“Allah mendengar orang yang memuji-Nya”



Gambar 4.16 Tampilan Ruku'

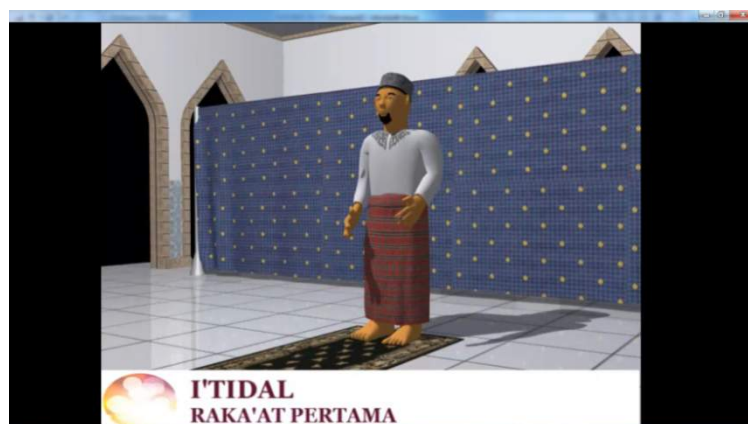
4.8.6 Tampilan I'tidal

Selesai rukuk, terus bangkitlah tegak dengan mengangkat kedua belah tangan setentang telinga seperti Gambar 4.17, seraya membaca *Sami'Allauhuliman Hamidah*.

سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ

Artinya:

“Allah mendengar pujian orang yang memujinya”.



Gambar 4.17 Tampilan I'tidal

Pada waktu berdiri tegak *I'tidal* dilanjutkan dengan membaca do'a dengan bacaan sebagai berikut.

رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ مِلْءُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمِلْءُ مَا شِئْتَ مِنْ شَيْءٍ بَعْدُ

Artinya:

“Ya Allah Tuhan kami, Bagi-Mu segala puji, sepenuh langit dan bumi, dan sepenuh barang yang Kau hendaki sesudah itu”

4.8.7 Tampilan Sujud

Setelah *i'tidal* terus sujud (tersungkur ke bumi) dengan meletakkan dahi ke bumi seperti Gambar 4.8, dan ketika turun seraya membaca “*Allaahu Akbar*,” dan setelah sujud membaca tasbih sebanyak tiga kali dengan bacaan sebagai berikut:

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

Artinya:

“Maha Suci Tuhan Yang Maha Tinggi serta memujilah aku kepada-Nya”



Gambar 4.18 Tampilan Sujud Pertama

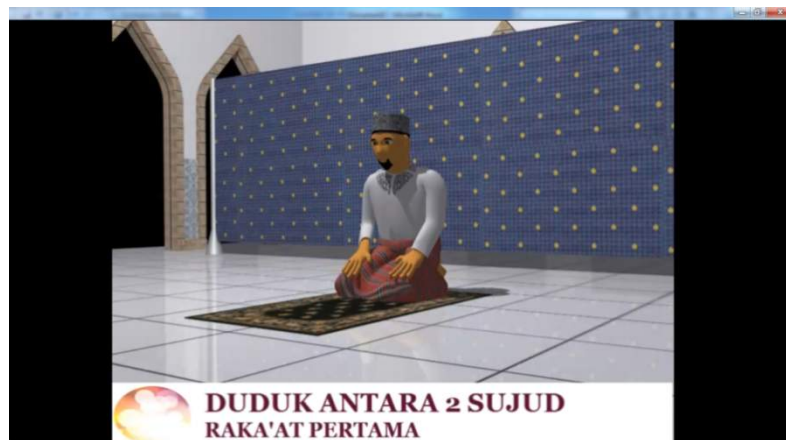
4.8.8 Tampilan Duduk Antara 2 (dua) Sujud

Setelah sujud kemudian duduk seperti pada Gambar 4.19 serta mengucapkan *takbir* "Allahu Akbar" dan setelah duduk membaca do'a dengan bacaan sebagai berikut:

رَبِّ اغْفِرْ لِيْ وَارْحَمْنِيْ وَاجْعَلْ رِزْقِيْ وَارْزُقْنِيْ وَاهْدِنِيْ وَعَافِنِيْ
وَاعْفُ عَنِّيْ .

Artinya:

"Ya Allah, ampunilah dosaku, belas kasihnilah aku dan cukuplah segala kekuranganku dan angkatlah derajatku dan berilah rezeki kepadaku, dan berilah aku petunjuk dan berilah kesehatan padaku dan berilah ampunan kepadaku"



Gambar 4.19 Tampilan Duduk Antara 2(dua) Sujud

4.8.9 Tampilan Sujud Ke_2 (dua)

Sujud kedua, ketiga, dan keempat dikerjakan seperti pada waktu sujud yang pertama, baik caranya maupun bacaannya seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan Sujud ke 2

4.8.10 Tampilan bangun dari Sujud ke_2

Kemudian bangun dari sujud yang kedua, disertai dengan membaca *takbir* "Allahu Akbar" dan dilanjutkan membaca surah Al-Fatihah, kemudian disunnahkan membaca ayat atau surah Al-Qur'an, setelah selesai kemudian melakukan rukuk , *I'tidal* , sujud, sbagaimana pada raka'at yang pertama seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan bangun dari Sujud ke 2

4.8.11 Tampilan Tasyahut Awal

Pada raka'at kedua, kalau shalat kita tiga atau empat raka'at, maka pada raka'at kedua ini kita duduk untuk membaca *tasyahud/tahiyat awal*, dengan duduk kaki kanan tegak dan telapak kaki kiri di duduki seperti Gambar 4.22.



Gamnbar 4.22 Tampilan Tasyahut Awal

Bacaan *tasyahud/tahyat* awal yang dimaksud adalah sebagai berikut.

التَّحِيَّاتُ الْمُبَارَكَاتُ الصَّلَوَاتُ الطَّيِّبَاتُ لِلَّهِ السَّلَامُ عَلَيْكَ أَيُّهَا النَّبِيُّ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ إِنَّهُ السَّلَامُ عَلَيْنَا وَعَلَى
عِبَادِ اللَّهِ الصَّالِحِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Artinya:

“Segala penghormatan bagi Allah, segala kesucian bagi Allah, segala kebaikan dan kesejahteraan bagi Allah. Semoga keselamatan, rahmat dan barakah Allah senantiasa dilimpahkan kepadamu wahai Nabi (Muhammad). Semoga juga dilimpahkan kepada kami dan kepada semua hamba Allah yang shalih. Aku bersaksi sesungguhnya tiada Tuhan kecuali Allah, dan aku bersaksi sesungguhnya Nabi Muhammad adalah hamba dan utusan-Nya.”

4.8.12 Tampilan Tasyahut Akhir

Duduk pada tahiyat akhir dilakukan dengan cara kaki kiri dimasukkan kebawah kaki kaki kanan agar pantat langsung ke tanah dan jari-jari kaki kanan tetap menekan ke tanah, seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan Tasyahut Akhir

Bacaan *tasyahud/tahyat* akhir ialah seperti *tahyat* awal yang ditambah dengan shalawat atas keluarga Nabi Muhammad, dan lafalnya sebagai berikut.

وَعَلَىٰ آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

Artinya:

“Ya Allah! Limpahilah rahmat atas keluarga Nabi Muhammad”.

Pada *tahiyat* akhir di sunnahkan membaca shalawat *Ibrahimiyyah*. Seperti di bawah ini:

كَمَا صَلَّيْتَ عَلَىٰ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَىٰ آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ
وَبَارَكْتَ عَلَىٰ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
كَمَا بَرَكْتَ عَلَىٰ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَىٰ آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ
فِي الْعَالَمِينَ إِنَّكَ حَمِيدٌ مَّجِيدٌ

Artinya:

“Sebagaimana engkau beri rahmat kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya. Dan limpahilah berkah atas Nabi Muhammad beserta para keluarganya. Sebagaimana engkau telah member berkah kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya. Bahwasanya engkau, tuhan yang sangat terpuji lagi sangat mulia di seluruh alam.

4.8.13 Tampilan Salam

Selesai tahiyat akhir, kemudian salam dengan melihat ke kanan ke kiri dengan membaca salam "Assalamu 'alaikum warahmatullah", seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan Salam

Keterangan:

1. Pada waktu membaca salam yang pertama, muka kita kmenengok ke kanan, dan waktu membaca salam yang kedua muka kita melihat ke kiri.
2. Dengan salam ini maka berakhirlah shalat kita.

BAB V

PENUTUP

Bab ini adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari penulisan skripsi serta berisi saran-saran yang bermanfaat guna pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu Berbasis Multimedia ini, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu ini dibuat untuk mempermudah anak-anak untuk mengetahui bagaimana cara-cara melakukan shalat dengan baik dan benar
2. Aplikasi ini dapat membantu anak-anak dalam melakukan dan mengerjakan shalat.
3. Pemakaian Aplikasi ini juga mudah dimengerti oleh anak-anak.

5.2 Saran

Adapun saran-saran dari penulis setelah meneliti TK Atamimi dan membuat aplikasi tuntunan Shalat ini adalah sebagai berikut:

1. Pada aplikasi ini hanya membahas tentang gerakan dan bacaan dalam shalat, sehingga diharapkan dapat dikembangkan oleh *user* dengan lebih baik lagi.
2. Aplikasi Tuntunan Shalat Lima Waktu ini diharapkan dukungan dari semua pihak khususnya untuk TK Atamimi Neusu untuk menerapkan aplikasi berbasis multimedia ini guna mempermudah dan meningkatkan anak-anak dalam mengerjakan shalat.

DAFTAR PUSTAKA

Anda, B. *Panduan Media Belajar*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta. 2008

Anonymous. 2011. *3D Animation*. [Online]. Tersedia:

<http://kelompokkamiwordpress.com/3d-animation/>. (diakses pada tanggal 28 Feb 2014).

Arenawa. 2009. *Strategi Pembelajaran Think Talk and Write*. <http://one.indoskripsi.com>. (diakses pada tanggal 7 Juli 2014)

Falakh. 2010. *Animasi 3ds max*. [Online Tersedia:

[http://falakh.wordpress.com/about/animasi-3D Max/](http://falakh.wordpress.com/about/animasi-3D-Max/). (diakses pada tanggal 4 Mar 2014).

Rifai, M, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*. Karya Toha Putra : Semarang. 2006

Satriano, Pernando, *Foto Editing Sederhana dengan Adobe Photoshop 7.0*, Alek Media Komputindo, Jakarta. 2003

Zeembry, *Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. PT. Alex Media Komputindo : Jakarta. 2005

http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html (diakses pada tanggal 6 mar 2014)