

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi bias membuat proses pembelajaran lebih menarik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen, yaitu pengiriman pesan, penerima pesan, dan pesan itu sendiri. Namun terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi yang artinya pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik, maka dari itu proses pembelajaran dapat berlangsung menarik jika menggunakan multimedia.

Aplikasi renungan menggunakan multimedia masih sangat kurang dan masih terbatas. Media yang digunakan seperti handphone, yang tampilannya masih sederhana. Masalah tersebut menjadi alasan perancangan renungan harian berbasis multimedia. Multimedia yang dirancang sebagai jalan keluar untuk memudahkan pembaca dan penulis. Dengan adanya multimedia pembaca dan pengguna mendapatkan renungan harian.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul **“Perancangan Aplikasi Renungan Harian Kristiani Berbasis Multimedia”**.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan aplikasi multimedia dalam pembuatan renungan harian.
2. Kurangnya kebutuhan akan informasi renungan harian kristiani.
3. Tingginya kebutuhan akan media aplikasi renungan harian Kristiani.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Setelah melihat permasalahan yang ada maka penulis merumuskan masalah yang ada yaitu:

1. Bagaimana menghasilkan aplikasi renungan harian kristiani dengan bantuan media komputer?
2. Bagaimana memberikan informasi yang lebih jelas dalam tampilan aplikasi renungan harian kristiani?
3. Bagaimana agar informasi tentang renungan harian kristiani yang diinginkan oleh pengguna dapat lebih mudah dipahami?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah :

1. Aplikasi ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* dengan *actionsript 2.0*.
2. Aplikasi renungan harian ini hanya memperlihatkan perikop firman harian yang telah disusun oleh *user*.
3. Perancangan aplikasi renungan harian disertai dengan beberapa animasi untuk lebih menarik dan mudah dipahami.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang ,membangun mendesain sistem yang baru dalam bentuk aplikasi renungan harian yang berbasis multimedia.

Adapun manfaat yang diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempelajari perikop firman harian dengan lebih mudah.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas pendalaman Alkitab.
3. Dengan adanya aplikasi ini seseorang dapat mengerti firman Tuhan.

### **I.4. Metode Penelitian**

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian serta menyelesaikan masalah adalah :

### **1.4.1 Analisa Sistem**

#### **1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)**

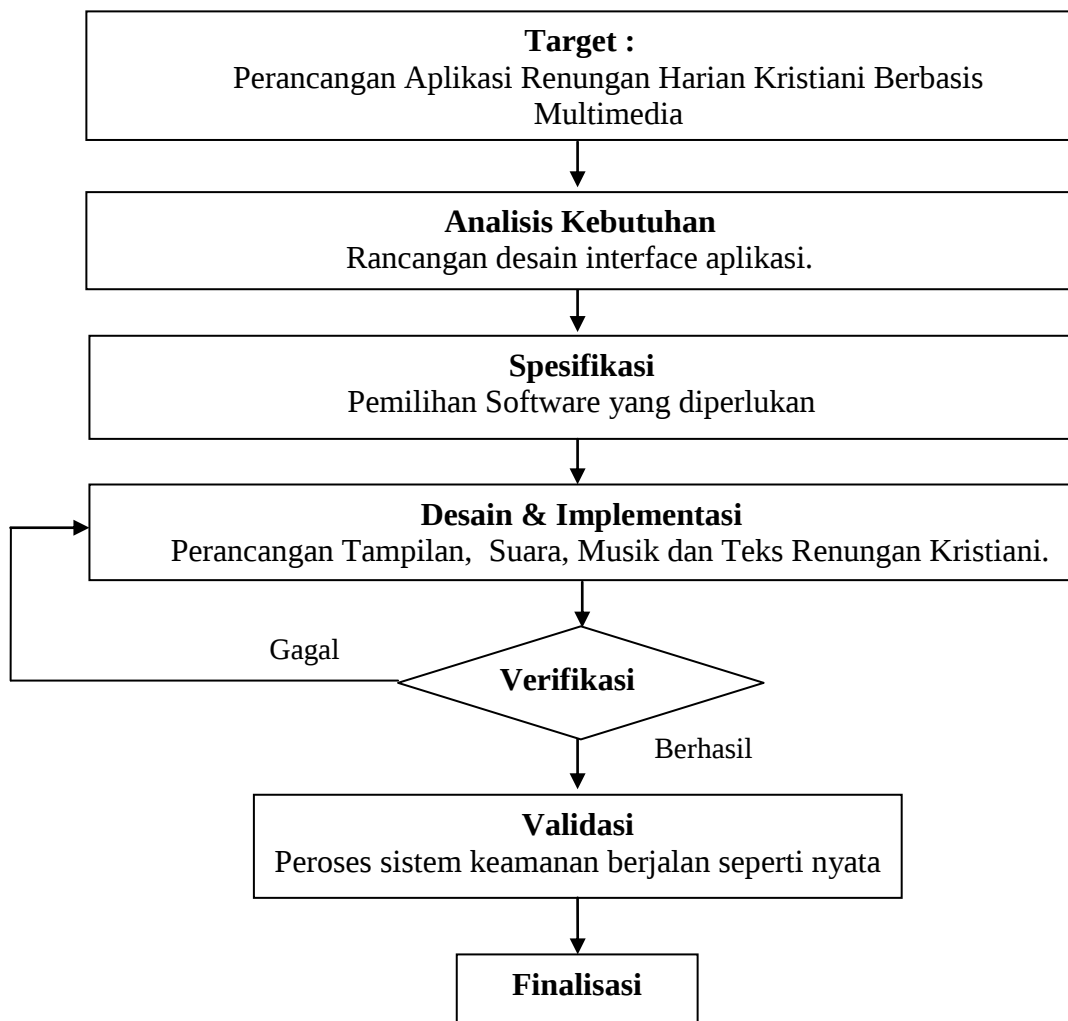
Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data yang berhubungan dengan aplikasi renungan harian kristiani melalui buku-buku, artikel-artikel maupun penelusuran gambar internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

#### **2. Studi Lapangan**

Penulis melaksanakan studi lapangan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan aplikasi renungan harian kristiani yang dilakukan pada Gereja GBI Glow Fellowship Centre Medan Jl.M.T.Haryono No.1 Medan

### **1.4.2 Prosedur Perancangan**

Adapun langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan aplikasi renungan harian kristiani dapat dilihat pada Gambar 1:



**Gambar 1. Prosedur Perancangan**

#### **a. Analisis kebutuhan**

Sesuai penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada aplikasi yang hendak dibangun adalah :

- 1) Data-data mengenai aplikasi multimedia dan renungan harian kristiani.
- 2) Data-data mengenai pembuatan aplikasi berbasis multimedia.

#### **b. Spesifikasi**

Adapun spesifikasi yang diperlukan pada perancangan aplikasi renungan harian kristiani ini adalah :

- 1) *Microprosesor core i-3 dan Hardisk 500 GB, Memory 2 GB, Monitor Super VGA, Keyboard dan Mouse.*
- 2) *Sistem Operasi Windows 7, Macromedia Flash CS 5, Movie Maker, Format Factory dan 3D Studio Max.*

#### **c. Implementasi**

Implementasi dilakukan bersifat *offline* yang akan dirancang ini terdiri dari beberapa teks yang telah disusun, selain itu juga memiliki beberapa animasi.

#### **d. Verifikasi**

Setelah jelas spesifikasi dan desain, selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi dengan memanfaatkan masing – masing fungsi. Untuk mengetahui apakah pemanfaatan masing – masing fungsi sudah dapat bekerja dengan baik perlu dilakukan verifikasi. Dengan demikian bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum dirangkai menjadi kesatuan aplikasi yang utuh dan siap pakai.

#### **e. Validasi**

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional. Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan.

#### **f. Finalisasi**

Pada tahap ini aplikasi sudah menjadi aplikasi yang sudah diharapkan dari tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, dan aplikasi sudah menjadi aplikasi yang bisa dipakai.

### 1.5. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan perancangan aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia belum pernah dilakukan di Universitas Potensi Utama.

Adapun penelitian yang pernah dilakukan adalah perancangan dan pembuatan aplikasi renungan harian Kristen berbasis android dan pembuatan *customable website* renungan harian interaktif untuk anak usia 5 hingga 8 tahun dengan metode *learning by playing*. Untuk lebih jelas perbandingan-perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Keaslian Penelitian**

| No. | Judul                                                                                                      | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Perancangan dan pembuatan aplikasi renungan harian Kristen berbasis android. (Vieska Shinura Purba, 2014). | Dalam hal ini, penulis membahas informasi keagamaan Kristen. Sebagai umat Kristen, membutuhkan suatu fasilitas pelayanan rohani yang sering disebut renungan harian. Renungan harian ini berisi tentang pencitraan refleksi nyata kehidupan rohani Kristen yang sesuai dengan isi Kitab Suci. Informasi yang terdapat dalam renungan ini dapat berupa |

|    |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                         | inspirasi dan juga motivasi hidup yang kiranya dapat membantu umat dalam meneguhkan keyakinannya dalam hidup beragama.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 2. | Pembuatan <i>customable website</i> renungan harian interaktif untuk anak usia 5 hingga 8 tahun dengan metode <i>learning by playing</i> . (Felicia Ivana Tedja, 2013). | Setelah pembuatan <i>website</i> ini dan melakukan uji coba pada <i>website</i> ini maka disimpulkan bahwa <i>website</i> ini dapat membantu user untuk dapat menambah pengetahuan user mengenai ayat Alkitab beserta makna-makna yang tersirat dalam setiap ayat-ayat alkitab. <i>Website</i> ini dapat menambah kemampuan teknis dari user, misalnya dalam hal membaca, menghitung, mengarang cerita, mencari perbedaan, mempelajari Bahasa Inggris, dan melukis. |
| 3  | Perancangan Aplikasi Renungan Harian Kristiani Berbasis Multimedia                                                                                                      | Penulis bertujuan membangun aplikasi renungan harian kristiani ini berbasis multimedia. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS6. Penelitian ini bermanfaat bagi pengguna dalam memahami perikop firman harian dengan lebih mudah, meningkat kualitas pendalaman alkitab, serta mengerti                                                                                                                                    |

|  |  |               |
|--|--|---------------|
|  |  | firman Tuhan. |
|--|--|---------------|

Penelitian yang akan saya kembangkan yang berjudul “Perancangan Aplikasi Renungan Harian Kristiani Berbasis Multimedia”. Pada Penelitian ini ditekankan untuk menghasilkan sebuah aplikasi renungan harian kristiani berbasis multimedia untuk mempermudah dalam mendapatkan sebuah informasi tentang renungan harian secara efektif, efisien dan mudah

Kelebihan dari Penelitian yang akan saya kembangkan yaitu mendapatkan atau menjangkau informasi tentang renungan harian serta memberikan pelayanan informasi atau pencarian renungan harian pada saat dibutuhkan secara cepat, tepat dan akurat.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan desain interface aplikasi, membahas tentang penampilan desain grafis, animasi.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan desain animasi yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laptop skripsi ini yang berisikan kesimpulan atau hasil analisa atas hasil analisa dan perancangan serta berisikan saran-saran.