

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Definisi Multimedia

Secara etimologi multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin), *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006:1).

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi 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 kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam

perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sensrialistis. (Suyanto, Mohammad ; 2005: 6).

II.1.1 Objek Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu *text*, grafik, *image*, animasi, *audio*, *video*, dan *link* interaktif.

a. *Text*

Text merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Menurut Hofstetter, sistem multimedia banyak dirancang dengan menggunakan *text* karena *text* merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide-ide dan menyediakan intruksi-intruksi kepada *user* (pengguna). Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *hypertext*, *auto-hypertext*, *text style*, *import text*, dan *export text*.

b. *Image*

Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* (gambar tetap) seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

c. *Animasi*

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

d. *Audio*

Penyajian *audio* merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

e. *Video*

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam *video*, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

f. *Interactive link*

Interactive link dengan informasi yang berkaitan sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau tombol supaya dapat mengakses program tertentu dan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

II.1.2 Tujuan Multimedia

Tujuan dari pengguna multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- c. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indra, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti : penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

II.1.3 Keuntungan Multimedia

Multimedia memiliki enam keuntungan, yaitu:

- a. Multimedia masuk akal, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.
- b. Multimedia meningkatkan dan memvalidasi ekspresi diri dengan membiarkan pelajar untuk memutuskan sendiri
- c. Multimedia membuat pelajar menjadi “pemilik” sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari.
- d. Multimedia menciptakan suasana yang aktif, atmosfer pembelajaran, sehingga pelajar bisa terlibat langsung.
- e. Multimedia dapat sebagai katalisator yang menjembatani komunikasi siswa dengan instruktur.

- f. Pemakaian multimedia sudah tidak asing lagi, karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti di bank, *videogame*, dan televisi.

II.2 Definisi Sholat

Menurut bahasa sholat berarti do'a, karena kata sholat itu sendiri mencakup makna do'a. kata sholat apabila dari Allah maka berarti pujian yang baik dan apabila dari para malaikat maka berarti do'a.

Sholat menurut istilah syara' ialah: sebuah peribadahan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* yang didalamnya ada perkataan dan tegak, dan menghadap qiblat, dibuka dengan takbir dan ditutup dengan salam.

Sholat adalah tiang agama yang tidak akan tegak sebuah bangunan agama kecuali dengan menegakkannya, apabila runtuh tiang tersebut maka akan runtuhlah bangunan itu. Sholat adalah kewajiban pertama yang diwajibkan Allah dalam peribadahan dan merupakan kewajiban badaniyah yang paling utama; yang menunjukkan keutamaan perkara ini adalah bahwa Allah tidak mewajibkan sholat dimuka bumi melalui prantara Jibril seperti ibadah-ibadah lainnya, akan tetapi Dia wajibkan perkara ini secara langsung kepada Nabi-nya di malam isra' dan Mi'raj diatas langit ketujuh. Perkara ini sangat agung dan mulia dihadapan Allah, karena Dia telah diwajibkannya sebanyak lima puluh waktu, kemudian diringankan menjadi lima waktu dalam sehari semalam dan Allah hitung dalam timbangan-Nya sebanyak lima puluh sholat.

Sholat wajib hukumnya atas setiap muslim yang berakal dan mencapai akhir baligh, baik itu laki-laki maupun perempuan, kaya atau miskin, orang yang

berdomisili atau dalam keadaan musafir, dalam keadaan sehat atau sakit, dan kewajiban shalat yang lima waktu sehari semalam tidak akan jatuh dari seorangpun walaupun dia dalam keadaan sakit, selama akal nya masih sehat sampai kematian datang menjemputnya.

Sholat-sholat wajib adalah sebagai berikut:

1. Sholat subuh: jumlah nya dua raka'at, waktunya dimulai dari tampaknya cahaya pagi diufuk(al-fajru as-soodiq) sampai matahari terbit, dan tidak boleh diundurkan pelaksanaannya sampai akhir waktu.
2. Sholat Dhuhur: Jumlah nya empat raka'at, waktunya dimulai dari tergelincirnya matahari dari tengah langit sampai bayangan seseorang terlihat sama dengan tingginya.
3. Sholat Asar: Jumlahnya empat raka'at, waktunya dimulai akhir waktu Dhuhur sampai matahari tampak kemerah-merahan, dan tidak boleh diundurkan pelaksanaannya sampai akhir waktu.
4. Sholat Maghrib: Jumlahnya tiga raka'at, waktunya dimulai dari setenggelamnya bundaran matahari secara langsung, dan berakhir dengan hilangnya cahaya kemerahan diufuk, dan tidak boleh diundurkan pelaksanaannya sampai akhir waktu.
5. Sholat Isya': Jumlahnya empat raka'at, waktunya dimulai dari berakhirnya waktu shalat maghrib sampai pertengahan malam dan tidak boleh diundurkan lagi setelah itu.

Sholat mempunyai syarat-syarat syah yang wajib dipenuhi oleh setiap orang yang akan mendirikannya, apabila dia meninggalkan salahsatu dari persyaratan berikut maka batallah shalatnya:

1. Islam: Tidak syah shalatnya orangkafir.
2. Berakal: Orang yang hilang akal tidak diwajibkan sholat.
3. Baligh: Anak kecil tidak mendapat kewajiban sholat sampai diabermimpi.
4. Taharah (suci) dari hadats besar dan kecil: Hadats kecil adalah segala sesuatu yang mewajibkan kita untuk berwudhu, dan Hadats besar adalah segala sesuatuyang mewajibkan kita untuk mandi janabah.
5. Taharah badan, baju, dan tempat yang akan kita gunakan untuk sholat.
6. Masuknya waktu shalat: Tidak diwajibkan shalat kecuali setelah masuk waktunya, dan tidak dianggap syah sebuah shalat apabila dilakukan sebelum waktunya.
7. Menutup aurat dengan baju yang suci.
8. Berniat: Niat tempatnya didalam hati, dan lebih afdhol apabila dilakukan bersama dengan takbiratul ihram.
9. Menghadap keqiblat.

Sholat mencakup segala macam bentuk peribadahan, diantaranya peribadahan hati yang berupa keyakinan, peribadahan lisan seperti bacaan tasbih, tahlil, dan takbir, peribadahan jiwa raga seperti ruku', sujud, dan mencakup juga atas taharah lahiriyah dari segala jasat, dan taharah batiniyah dari kekufuran dan kesyirikan.

Sholat mempunyai rukun-rukun, di antaranya: Berdiri bagi yang mampu, takbiratul ihram, membaca Al-Fatihah, ruku' dan bangun dari ruku', kemudian ketenangan di dalam berdiri setelah ruku', sujud dengan posisi tujuh anggota tulangnya yaitu: kedua kaki, kedua lutut, kedua tangan, dan dahi bersama hidungnya, ketenangan dalam bersujud, duduk di antara dua sujud, ketuma'ninahan didalam melaksanakan seluruh rukun shalat, pelaksanaan rukun secara berurutan, tasyahud akhir dan duduk untuk tasyahud akhir, kemudian membaca shalawat kepada Nabi *sallallahu alaihi wa sallam*, dan mengucapkan dua salam kekanan dan kekiri.

Sholat wajib hukum nya bagi setiap muslim dan muslimah yang berakal dan sudah mencapai akhir baligh, kewajiban ini dilakukan dalam segala macam keadaan hamba, baik dalam keadaan sakit, takut, atau bepergian, maka wajib bagi setiap hamba untuk menegakkanya sebatas kemampuan diri masing-masing, bagi orang yang sehat wajib untuk sholat berdiri, adapun yang sakit diperbolehkan untuk melakukannya sambil duduk atau tidur, dan bagi yang tidak mampu sama sekali diperbolehkan untuk sholat dengan menggunakan isyarat mata atau hatinya, dan yang seperti itu syah hukumnya selama akal nya masih berfungsi. (AbdullahbinAbdul Harnid Al-Atsari, 2011:5).

II.3 Aplikasi

Aplikasi adalah software yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan app. Secara historis, aplikasi adalah software yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. Menurut Whitten Perancangan Sistem adalah “Proses dimana keperluan pengguna dirubah ke dalam bentuk paket perangkat lunak dan atau kedalam spesifikasi pada komputer yang berdasarkan pada sistem informasi” .

II.4 Macromedia Flash 8

Macromedia Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan para *animator* untuk menghasilkan animasi yang *profesional*. Diantara program - program animasi yang ada, *Macromedia Flash* merupakan program yang paling *fleksibel* dalam pembuatan animasi, seperti Animasi *Interaktif*, *Game*, *Company Profile*, Presentasi, *Movie* dan tampilan animasi lainnya. (Yanis Oktri Pranita, Artikel Populer IlmuKomputer.Com)

II.5 VB.Net (Visual Basic.Net)

VB.Net merupakan salah satu bahasa pemrograman komputer tingkat tinggi. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu, bahasa pemrograman Vb.Net dikembangkan oleh *Microsoft*, merupakan pemrograman yang berorientasi pada

Object. Kata “Visual” menunjukkan cara yang digunakan untuk membuat Graphical User interface (GUI). Dengan cara ini, kita tidak perlu lagi menuliskan instruksi pemrograman dalam kode-kode baris hanya untuk membuat sebuah desain Form/Aplikasi. Tetapi dengan sangat mudah yakni kita cukup melakukan Drag and drop object-object yang akan kita gunakan. VB.Net dapat kita jadikan alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer. Aplikasi VB.NET hanya dapat dijalankan pada system operasi Windows.(Didik Dwi Prasetyo; 2005:17).

II.5.1 Visual Basic 2010

Visual basic 2010 merupakan salah satu bagian dari produk pemrograman terbaru yang dikeluarkan oleh Microsoft, yaitu Microsoft Visual studio 2010. Sebagai produk lingkungan pengembangan terintegrasi atau IDE andalan yang dikeluarkan oleh Microsoft, Visual Studio 2010 menambahkan perbaikan-perbaikan fitur dan fitur baru yang lebih lengkap dibandingkan versi Visual Studio pendahulunya, yaitu Microsoft Visual Studio 2008.

Visual Studio merupakan produk pemrograman andalan dari Microsoft Corporation, yang didalamnya berisi beberapa jenis IDE pemrograman seperti Visual Basic, Visual C++, Visual Web Deploper, Visual C#, dan Visual F#. Semua IDE pemrograman tersebut sudah mendukung penuh implementasi. Net Framework terbaru, yaitu .Net Framework 4.0 ang merupakan pengembangan dari .Net Framework 3.5. Adapun database standar yang disertakan adalah Microsoft SQL server 2008 express. (Th Arie Prabawati:2010:2)

II.5.1.1 Mengenal Antarmuka Visual Basic 2010

Untuk lebih mengalami bagaimana mengembangkan suatu aplikasi dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 2010, hal paling utama yang harus dipahami dan dilakukan adalah mengenal antarmuka Visual Basic 2010 secara keseluruhan. Selain itu, anda juga harus memahami bagaimana mendesain suatu aplikasi dengan dilanjutkan bagaimana koding menggunakan Microsoft Visual Basic 2010.

II.5.1.2 Menjalankan Visual Basic 2010

Untuk menjalankan Visual Basic 2010, langkah yang harus dilakukan adalah:

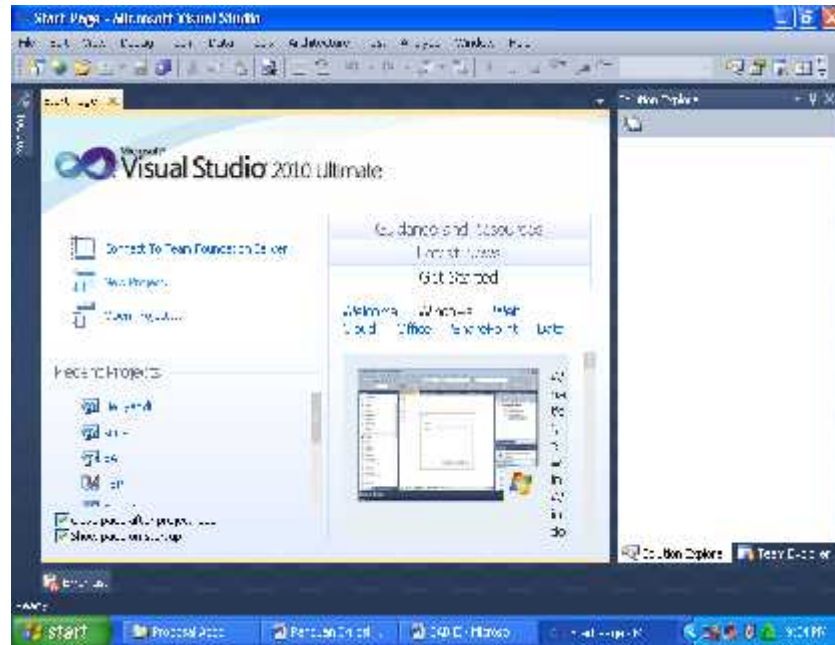
1. Klik tombol start → Programs → Microsoft Visual Studio 2010 → Microsoft Visual Studio 2010
2. Akan muncul splash screen atau jendela pembuka pada gambar II.1.



Gambar II.1 Splash screen Visual Basic 2010

Sumber Gambar(Th Arie Prabawati:2010:2)

3. Setelah proses loading selesai, akan melihat start page kemudian pilih newProject pada gambar II.2.



Gambar II.2 Start Page Visual Basic 2010

Sumber Gambar (Th Arie Prabawati:2010:2)