

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar belakang

Multimedia merupakan penggunaan komputer dalam bentuk audio-visual yang mengintegrasikan teks, grafik, video, animasi dan suara ke dalam bentuk presentasi informasi. (Anung Adhi Nugraha, 2011).

Ibadah Haji merupakan rukun islam yang kelima dimana diwajibkan bagi umat islam untuk melaksanakannya. Ibadah haji dalam tata aturannya mempunyai syarat dan rukun yang harus dikerjakan secara sempurna. Dan untuk melakukan syarat dan rukun tersebut maka calon jama'ah haji harus mendapatkan pelajaran yang dikenal dengan manasik haji. Manasik haji pada dasarnya adalah memberikan pembelajaran atau informasi kepada calon jama'ah haji mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji. (Abdul Khafid, 2015).

Ada banyak cara yang digunakan oleh pemeluk agama islam untuk mempelajari tata cara ibadah haji, ada yang menggunakan media buku, media kaset/suara, video atau mempelajarinya dalam forum-forum manasik haji yang diselenggarakan oleh suatu Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH). Namun bagi sebagian orang muncul kesulitan tersendiri pada saat mempelajari tata cara ibadah haji, hal ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang merangkum media-media diatas sehingga hanya dengan satu media saja calon ibadah haji bisa mendapatkan semua informasi yang diperlukan, baik berupa informasi berupa text, gambar, suara maupun video.

Dengan dilakukan penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama Tata Cara Pelaksanaan Haji dan Umrah pada masyarakat Indonesia sejak dini, mungkin akan lebih mudah diterima apabila diterapkan pada usia yang masih dini. Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang di pelajarnya.

Dengan adanya penjelasan diatas maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menciptakan suatu aplikasi pembelajaran haji dan umrah yang menarik untuk anak. Untuk itu penulis mengambil judul **“Perancangan Aplikasi Tata Cara Pelaksanaan Haji dan Umrah Berbasis Multimedia”** yang nantinya dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran bagi anak.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya media penyampaian informasi yang dapat menjelaskan secara rinci tentang tata cara pelaksanaan haji dan umrah.
2. Kurangnya media yang membantu masyarakat dalam pembelajaran tata cara pelaksanaan haji dan umrah berbasis multimedia.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi tata cara pelaksanaan haji dan umrah berbasis multimedia dengan *Macromedia Flash* ?

2. Bagaimana cara merancang aplikasi tata cara pelaksanaan haji dan umrah agar lebih menarik perhatian?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Data inputan pada aplikasi yang dirancang tata cara pelaksanaan haji dan umrah yang digunakan secara umum.
2. Data output pada aplikasi yang dirancang menampilkan tahapan haji dan umrah.
3. Perancangan aplikasi tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah menggunakan *Macromedia Flash*.
4. Animasi ini ditujukan untuk siapa saja yang membutuhkan informasi tentang ibadah haji dan umrah.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Berikut ini merupakan beberapa tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membangun dan merancang aplikasi tata cara pelaksanaan haji dan umrah berbasis multimedia.
2. Untuk memberikan kemudahan dalam memahami pembelajaran haji dan umrah.

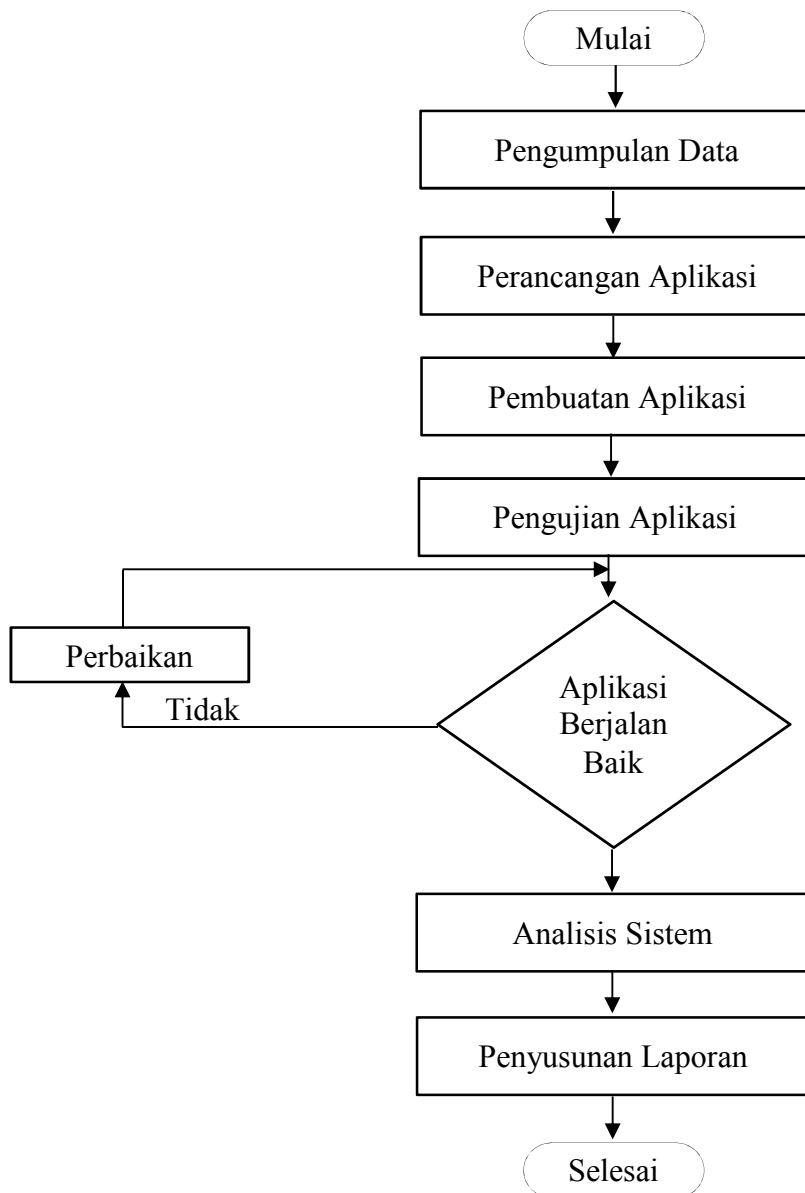
I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media pembantu dalam penyampaian informasi mengenai tata cara pelaksanaan haji dan umroh berbasis multimedia.
2. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mengenali dan mempelajari tata cara pelaksanaan haji dan umrah dengan mudah.

I.4. Metode Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Tahapan dalam penelitian ini dapat dimodelkan menggunakan *flowchart*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar I.1 Prosedur Penelitian

Pada gambar I.1 dapat diuraikan kedalam beberapa tahapan yaitu Pengumpulan Data, Perancangan Aplikasi, Pembuatan Aplikasi, Pengujian Aplikasi, Perbaikan, Analisis Sistem dan Penyusunan Laporan. Berikut penjelasan dari setiap tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis melakukan metode studi pustaka yaitu pengumpulan data-data yang di dapat dari buku-buku panduan atau referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian, dengan cara mempelajari dan menelaah isi literature melalui metode pendekatan pada masalah yang sebenarnya.

2. Perancangan Aplikasi

Setelah dilakukan proses pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah menganalisis informasi untuk perancangan perangkat lunak yakni penentuan teori, *software*, dan bahasa pemograman yang akan digunakan.

3. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan perangkat lunak yang berbasis multimedia secara keseluruhan.

4. Pengujian Aplikasi

Tahap ini akan melakukan pengujian dasar terhadap beberapa fungsi yang membentuk satu kesatuan ketika program dijalankan.

5. Perbaikan

Pada tahap ini perbaikan sangat diperlukan yang bertujuan agar aplikasi tidak mengalami *error* atau kerusakan pada saat pengujian.

6. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan bagaimana cara mengetahui cara kerja aplikasi menyeluruh dan berfungsi sesuai yang diharapkan.

7. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan serangkaian mengenai hasil dari penelitian tugas akhir yang penulis buat.

1.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi dari penelitian ini adalah masyarakat umum dan para pelajar dimana proses pembelajarannya menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* sehingga masyarakat umum dan para pelajar terdorong keinginannya mempelajari tata cara dan segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab dan beberapa lampiran. Adapun setiap bab terdiri dari sub-sub bab. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai hal-hal pokok dalam penulisan tugas akhir ini yaitu: latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori yang digunakan penulis dalam penelitian serta gambaran umum perusahaan yang berisikan sejarah

singkat perusahaan struktur organisasi dan sistem yang berjalan pada perusahaan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis yang akan dibangun dan dirancang sistem yang akan dibangun dan termaksud pembahasan terhadap sistem lama dan baru, kelebihan dan kekurangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang, pembahasan, serta kelebihan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran yang diberikan kepada perusahaan.