

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sehubungan dengan berkembangnya perubahan zaman dan kemajuan dunia dibidang ilmu pengetahuan yang tinggi, terutama dalam penyajian informasi kebutuhan sehari – hari diharapkan mampu memberikan informasi secara tepat, cepat, inovatif, dan atraktif.

Dalam merencanakan dan memutuskan suatu permasalahan harus mempertimbangkan sistem informasi, maka perlu diadakan pengembangan terhadapnya, bahkan pengembangan sistem informasi saat ini sudah mengarah pada pengembangan sistem informasi yang berbasis teknologi komputer.

Sistem informasi berbasis komputer sudah menjadi bahan pokok didalam suatu sistem pemerintahan, lembaga pendidikan ataupun instansi lainnya. Kemampuan sistem informasi berbasis komputer sudah menjadi tuntutan setiap instansi maupun organisasi. Demikian juga dalam hal media penyampaian informasi ataupun promosi yang berkaitan dengan kemajuan lembaga atau instansi tersebut.

Cara penyampaian informasi dapat menggunakan beberapa media perantara, baik dalam penyampaian informasi menggunakan jasa periklanan, koran, surat kabar, pamflet atau brosur . Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya melalui radio, iklan televisi atau yang lagi berkembang sekarang begitu pesat akhir –

akhir ini adalah media internet. Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, animasi, video, dan teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia. Multimedia sangat berperan penting dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk melakukan proses navigasi, interaksi serta berkomunikasi tentu sangat mudah, sehingga menghasilkan informasi yang menarik, atraktif, dan inovatif.

Hal ini menjadi salah satu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan oleh instansi atau suatu lembaga yang mempunyai banyak prestasi perkembangan yang ada didalamnya, dengan adanya dunia *Hitech* yang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat sangat membantu dalam media penyampaian informasi yang lebih variatif dan menarik.

Sebagai lembaga pendidikan agama islam seperti Pondok Pesantren Fadlun Minalloh yang ada didaerah Wonokromo, Pleret, Bantul, Yogyakarta yang sangat memiliki potensi untuk mencetak generasi islam yang berakhlak mulia, tapi informasi tentang potensi dari Fadlun Minalloh kurang dikenal oleh masyarakat luas, hal ini disebabkan kurangnya media yang mengangkat tentang dunia pendidikan islam atau pondok pesantren, sehingga hanya masyarakat lokal yang berasal dari sekitar pondok itu saja.

Oleh karena itu supaya Pondok Pesantren Fadlun Minalloh bisa dikenal oleh masyarakat luas Provinsi Yogyakarta maka dibutuhkan sistem informasi lembaga pendidikan islam berbasis multimedia. Sistem informasi ini didalamnya akan dapat

dilihat mulai dari profile, prestasi, fasilitas dan lain – lain yang berhubungan dengan potensi – potensi yang ada didalam pondok pesantren Fadlun Minalloh.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang masalah,serta melihat perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi dewasa ini yang semakin berkembang pesat menyebabkan diperlukan sebuah media penyampaian informasi yang lebih dan lengkap serta menarik. Hal ini dimaksud agar proses informasi dapat berjalan maksimal. Maka dari itu penulis perlu menetapkan rumusan masalah :

1. Dengan cara apakah agar masyarakat muslim khususnya generasi muda untuk dapat mengenal lebih jauh tentang pondok pesantren fadlun minalloh sehingga bisa menghasilkan kader – kader islam yang cerdas dan berakhlak mulia, sehingga proses regenerasi dalam pondok pesantren fadlun minalloh bisa berjalan dengan baik.
2. Bagaimana merancang media interaktif multimedia sebagai sarana penyampaian informasi serta pengenalan Pondok Pesantren Fadlun Minalloh.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Media Interaktif Pondok Pesantren Fadlun Minalloh Berbasis Multimedia penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media Interaktif Pondok Pesantren Fadlun Minalloh berisi informasi mengenai fungsi, tujuan, kegiatan, lokasi, prestasi, fasilitas.  
Agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas serta menarik lebih dalam proses pembuatannya, penulis menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu : Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 Professional
2. Pembuatan Aplikasi Multimedia Media Interaktif Pondok Pesantren Fadlun Minalloh yang akan dikemas dalam bentuk cd.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata Satu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
3. Dapat menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia untuk mendukung media promosi dan informasi khususnya dalam media pengenalan Pondok Pesantren Fadlun Minalloh.
4. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada Pondok Pesantren Fadlun Minalloh.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Untuk mendapatkan pengalaman kerja
- b. Dapat menerapkan disiplin ilmu yang dapat diperoleh selama dibangku kuliah.
- c. Menambah pengetahuan dan wawasan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
- d. Menambah pengetahuan tentang kehidupan para santri di pondok pesantren.

### 2. Manfaat Bagi Instansi

- a. Dapat menjadi bahan dalam media penyampaian informasi yang cepat, tepat, inovatif, dan atraktif.
- b. Memberikan hasil karya media interaktif bagi instansi yang bersangkutan yaitu Pondok Pesantren Fadlun Minalloh.
- c. Menciptakan sistem baru yang lebih baik dengan sistem yang telah ada, dengan bekal ilmu yang didapat saat dibangku kuliah.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif agar mampu menyajikan informasi yang akurat, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara.

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan - pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi melalui tanya jawab.

#### 2. Metode Observasi.

Yaitu metode pengumpulan data dimana penulis mendatangi langsung atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

#### 3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran mengenai Pondok Pesantren Fadlun Minalloh.

#### 4. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode dengan cara pengumpulan data dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini akan dibagi menjadi 5 bab. Masing – masing bab menguraikan permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode

Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan yang digunakan dan juga Rencana Kegiatan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan konsep dasar multimedia dan software yang akan digunakan, serta tool – tool pendukung dalam merancang aplikasi multimedia tersebut.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum tentang Pondok Pesantren Fadlun Minalloh. Serta pada bab ini akan dipaparkan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran – saran untuk pengembangan sistem.