

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola suatu usaha atau untuk mendapatkan ilmu baru. Pada zaman modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat, manusia berlomba-lomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia sendiri yaitu komputer.

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah

multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Ilmu shorof termasuk ilmu tata bahasa arab yang paling penting karena menjadi pedoman untuk mengetahui sighth atau bentuk kalimat, tasghirnya, nisbatnya, jamaknya, i'lalnya, idhgamnya, ibdalnya dan lain-lainnya.

Selama ini ilmu shorof hanya dipelajari di pesantren-pesantren atau madrasah islamiyah saja, sehingga dapat menyebabkan pendangkalan pemahaman dalam pembelajaran ilmu islam di kalangan masyarakat luar pesantren dan madrasah. Mengingat pentingnya ilmu shorof dalam mempelajari tata bahasa arab maka dibangunlah aplikasi ini dengan harapan kalangan di luar pesantren juga dapat dengan mudah mempelajari ilmu shorof.

Selain untuk lebih memperkenalkan ilmu shorof di dunia luar pesantren ataupun madrasah, aplikasi ini juga dibuat dengan harapan agar para pelajar dapat mempelajari ilmu shorof secara interaktif, jelas, dan juga menyenangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat suatu sistem berbasis multimedia mengenai pelajaran “ilmu Shorof” menjadi pelajaran yang menarik agar mendorong pelajar dan kalangan umum untuk mempelajarinya ?”

### 1.3 Batasan Masalah

Di dalam pembuatan multimedia interaktif ini, banyak masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembuatan multimedia interaktif ini hanya dibatasi pada aplikasi multimedia yang menjelaskan pelajaran shorof sesuai metode yang ada pada kitab "Shorful Wadhil Shorof Krapyak".

Perangkat lunak (software) yang akan digunakan antara lain Macromedia Director 8.5 sebagai software utamanya, Microsoft Word 2007, Adobe Photoshop CS2, Macromedia Flash MX dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukungnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam pengerjaan skripsi adalah:

1. Menganalisis dan merancang multimedia pembelajaran Ilmu Shorof sesuai metode yang ada pada kitab "Shorful Wadhil Shorof Krapyak".
2. Dapat mengembangkan teori - teori multimedia yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman dan keterampilan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
4. Dengan dibuatnya multimedia interaktif pembelajaran Ilmu shorof ini diharapkan memberi ketertarikan dan kemudahan untuk semua pelajar dan kalangan umum dalam mempelajari ilmu shorof.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang dilaksanakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini adalah dengan cara:

1. Metode studi pustaka

Dengan membaca buku-buku referensi yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

2. Metode wawancara

Mengadakan wawancara pada pihak yang berkaitan yaitu Penulis kitab "Shorful Wadhil Shorof Krpyak" dan juga staf pengajar ilmu shorof di Pondok Pesantren Ali Maksu Krpyak Yogyakarta.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini tersusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Masing – masing dapat diuraikan sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun hal-hal yang akan dibahas antara lain

berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori – teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, serta perangkat lunak (software) yang digunakan.

## BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini juga memaparkan analisis sistem dengan menggunakan metode analisis PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service ), analisis kebutuhan sistem, teknologi, kelayakan, biaya dan manfaat.

## BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan aplikasi yang akan dibangun dan pembahasan mengenai pembuatan aplikasi multimedia beserta implementasinya.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

