

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah bagian penting dari kehidupan manusia masa kini, dengan multimedia, segalanya akan terasa lebih menarik. Multimedia dapat diterapkan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, periklanan, *game*, hiburan, dan lain-lain.

Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi. Dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius yang semuanya tidak terlepas dari peran teknologi. Karena pada era globalisasi seperti sekarang ini. Informasi bukan hanya sekedar sebagai tambahan ilmu melainkan telah menjadi hal yang sangat mutlak serta primer yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam masa meningkatkan kualitas hidup. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik.

Semakin berkembangnya teknologi maka semakin besar pula tuntutan masyarakat akan kemudahan. Salah satunya adalah tuntutan akan kemudahan dalam penyampaian informasi agar lebih praktis, nyaman dan lebih mudah diingat.

Pada kesempatan ini penulis mengambil obyek mengenai media informasi dari manfaat gerakan shalat terhadap kesehatan tubuh manusia berbasis multimedia. Karena dalam media informasi berbasis multimedia ini menggunakan animasi gambar, dan audio sehingga mudah dipahami oleh pengguna aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia tentang manfaat gerakan shalat terhadap kesehatan tubuh manusia supaya materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima informasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan aplikasi multimedia ini tepat sasaran, dalam pelaksanaannya penulis mengfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis membatasi lingkup multimedia kedalam lingkup yang lebih kecil yakni bagaimana cara penyampaian informasi manfaat gerakan shalat terhadap kesehatan tubuh manusia melalui aplikasi multimedia.

Software utama yang digunakan sebagai berikut :

Macromedia Director

Adobe Photoshop.

Adobe Audition

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Tujuan utama pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- d. Menyampaikan informasi melalui aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman manfaat gerakan shalat terhadap kesehatan tubuh manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

2. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan aplikasi multimedia.

3. Bagi Masyarakat

- a. Dapat memberikan informasi berbasis multimedia tentang manfaat gerakan shalat terhadap kesehatan tubuh manusia.
- b. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang sisi lain dari shalat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan menggunakan beberapa metode yaitu :

a. Kepustakaan

Penulis membaca dan mempelajari permasalahan yang ada baik dari buku-buku yang berhubungan dengan multimedia secara umum maupun buku-buku tentang manfaat gerakan shalat secara khusus.

b. Sumber dari internet

Mengambil referensi dari situs-situs internet, baik berupa artikel, gambar, maupun berupa data-data lainnya.

c. Observasi

Metode yang digunakan untuk pengamatan secara langsung pengaruh gerakan shalat untuk kesehatan tubuh.

1.6.2 Analisis Sistem

Analisis merupakan suatu tahap mendeskripsikan data-data yang akan digunakan sebagai dasar dari suatu produk, fungsi, dan kinerja, merupakan *interface* perangkat lunak membangun batasan yang harus dipenuhi oleh suatu perangkat lunak. Sedangkan sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bertanggung jawab memproses masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran.

1.6.3 Desain Sistem

Pendesaian adalah suatu proses penyaringan definisi dan solusi untuk menuju detail yang baik yang memungkinkan implementasi fisik yang baik pula. Rancangan ini dibangun dari informasi (hubungan antar data), model fungsional (spesifikasi, proses dan fungsi) yang menghasilkan rancangan arsitektural, rancangan data, rancangan prosedural, dan antar muka. Rancangan kemudian diimplementasikan dalam bentuk aplikasi multimedia.

1.6.4 Ujicoba dan Implementasi Sistem

Tahapan ini adalah mengujicoba aplikasi yang telah dibuat. Apakah sudah sesuai dengan rancangan dan analisa sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II: DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan secara umum tentang perancangan proyek, dalam hal ini dengan pembahasan proses pra produksi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahap melakukan pengujian terhadap sistem dan menjelaskan bagaimana cara penerapannya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rumusan hasil analisa atau kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya, serta saran untuk bisa menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik dalam menganalisa suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lainnya yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

