

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi kian meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi atau sering disebut dengan *Information Tecnology (IT)* dan salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menarik, interaktif, dan juga lebih ekonomis.

Multimedia secara umum merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Perkembangan multimedia yang begitu cepat dan pesat, dapat menarik perhatian user ketika memanfaatkan teknologi tersebut. Informasi yang menarik, mudah diingat dan mencapai semua sasaran dapat menjadikan pelayanan yang atraktif.

KBIH Nurul Ummah merupakan sebuah lembaga yang bergerak di bidang sosial keagamaan yang menangani bimbingan manasik haji dan umroh kepada calon jamaah haji secara mandiri, sehingga hal tersebut dapat membantu program pemerintah dalam hal bimbingan ilmu manasik haji, agar dalam melaksanakan ibadah haji, para calon jamaah haji tersebut bisa mandiri. Akan tetapi dalam pelaksanaan pelatihan manasik pemateri mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi manasik, karena tidak setiap calon jama'ah haji dapat memahami dengan cepat materi yang disampaikan, apalagi pelatihan manasik tidak setiap hari dilaksanakan.

Cara untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana pelayanan untuk calon jamaah haji. Disini penulis akan memudahkan para calon jamaah haji untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan, serta untuk mengenalkan Media Pengenalan manasik haji untuk calon jamaah haji Berbasis Multimedia ini berupa CD interaktif.

Untuk itu dalam skripsi ini, penulis mengambil judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA PADA KBIH NURUL UMMAH SEBAGAI MEDIA PELAYANAN BIMBINGAN HAJI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian interaktif.
2. Bagaimana menerapkan suatu metode pelayanan sebagai penyedia informasi yang sifatnya membangun dan dapat memberi manfaat. Untuk itu solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia yang disajikan dalam bentuk CD interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dari sistem informasi itu sendiri sangat luas, maka penulis membatasi ruang lingkup sistem informasi berbasis multimedia yang digunakan untuk penyampaian informasi pada KBIH Nurul Ummah Klaten.

Adapun batasan masalahnya adalah mengenai penggunaan software multimedia untuk membuat suatu aplikasi multimedia interaktif yang berisi informasi tentang Manasik Haji pada KBIH Nurul Ummah Klaten antara lain :

1. Penggunaan software untuk menghasilkan sebuah aplikasi multimedia berupa CD interaktif Manasik Haji.
2. Isi informasi yang disajikan berupa Menu Utama yang berisi Menu Haji, Menu Umroh, Tips Haji, Galery, Contact, dan Menu Intro.
3. Penyajian materi sebatas menggunakan teks bahasa Indonesia, dengan disertai video manasik haji dan animasi untuk mendukung tampilan aplikasi informasi multimedia interaktif.
4. Software yang digunakan adalah Macromedia MX 2004, Adobe Photoshop CS 2, Cool Edit Pro, Pinnacle Studio 9.

1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan penulis mengambil judul " Perancangan Sistem Informasi Multimedia Pada KBIH Nurul Ummah Klaten Sebagai Media Pelayanan Bimbingan Haji" antara lain :

- Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta

- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek, guna membantu dan mendukung kemampuan berkeaktivitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
- Merancang dan membuat aplikasi multimedia pada KBIH Nurul Ummah Klaten sebagai media pelayanan bimbingan Haji.

Adapun maksudnya antara lain :

- Meningkatkan kualitas dan pelayanan Informasi dengan peningkatan teknologi dan sumber daya manusia.
- Multimedia sebagai alternatif baru metode pelayanan dalam penyampaian informasi.
- Tersedianya sebuah sarana informasi untuk memudahkan calon jamaah haji mempelajari ilmu manasik.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber penyusunan Skripsi ini, penulis menggunakan beberapa model pengumpulan data, yaitu :

1.5.1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan pengumpulan data atau informasi yang berhubungan dengan objek penelitian yang dilakukan. Penulis

melakukan studi literatur di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta, Toko Buku Gramedia dan Toko Buku Andi Offset.

1.5.2. Metode Wawancara

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di KBIH Nurul Ummah.

1.5.3. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung ditempat penelitian teradap semua objek yang diperlukan dengan cara pengambilan gambar serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusun Skripsi menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Skripsi menggunakan penulisan seperti dibawah ini:

BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam Skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan umum dan analisis sistem yang terdiri dari analisis kerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, tindak lanjut implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan memberikan kesimpulan, saran sekaligus penutup dari laporan skripsi yang disusun.

DAFTAR PUSTAKA