

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang lebih menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah nampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti: suara, teks, grafik, video, bahkan animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut sehingga informasi yang disajikan lebih menarik untuk dilihat dan diingat bahkan untuk dipahami pengguna (*audience*).

Perkembangan teknologi dibidang multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Multimedia sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah bahkan perorangan menerapkan jalur pemasaran melalui multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi, perfilman sampai video editing amatir untuk acara pernikahan dan sebagainya.

Sebagai rukun Islam yang ke-5, Manasik haji bagi anak-anak dapat menanamkan kecerdasan spriritual sejak dini kepada anak dan diharapkan dapat memiliki tingkat keimanan dan budi pekerti yang sangat tinggi. Inilah sebuah ungkapan yang umum disebutkan baik di media cetak, maupun media elektronika terkait tujuan pelaksanaan pelatihan manasik haji untuk anak-anak usia dini yang dilakukan oleh berbagai instansi pemerintah sampai swasta di berbagai daerah di Indonesia.

Disinilah mengapa diperlukannya sebuah media informasi yang dapat mengimbangi banyaknya pelatihan-pelatihan manasik haji yang sudah ada selama ini, agar langkah per langkah ritual kegiatan yang sudah dilakukan oleh anak-anak tersebut tidak sia-sia dan hanya sekedar menjadi kegiatan permainan semata, melainkan mereka juga bisa terus mengingat kegiatan yang syarat ibadah tersebut untuk memacu sekaligus bekal ilmu jika nanti mereka benar-benar diberikan kemudahan oleh Allah Subhanahu Wata'ala untuk dapat melakukan ibadah yang sesungguhnya dimasa yang akan datang.

Dalam era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu dan teknologi sangat membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat serta akurat kepada siapapun baik kelompok atau individu dengan menggunakan teknologi informasi sebagai alat penyampaian informasi. maka diharapkan kelompok atau individu tersebut mendapatkan pemahaman yang cepat dari informasi yang disajikan, dalam hal ini memanfaatkan simulasi multimedia interaktif yang difungsikan sebagai sarana penyampaian informasi yang menarik kepada anak-anak usia dini.

Untuk mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna (*audience*) penulis mencoba menawarkan sebuah rancangan layanan Informasi menggunakan Multimedia interaktif berupa sebuah simulasi video yang berisi kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan ritual ibadah haji yang dikhususkan untuk anak-anak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan manasik haji sebagai obyek penulisan Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SIMULASI MANASIK HAJI MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI UNTUK ANAK-ANAK USIA DINI”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan permasalahannya adalah bagaimana membuat sebuah simulasi manasik haji untuk anak-anak menggunakan multimedia interaktif yang baik sehingga lebih menarik untuk dilihat dan mudah diingat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Teknologi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas pada pembuatan simulasi multimedia interaktif ini diantaranya: Informasi Umum, Tentang haji, macam-macam haji, Persiapan ibadah haji dan Rukun dan wajib haji yang divisualisasikan dalam bentuk video.

Sedangkan untuk membuat simulasi multimedia interaktif, penulis menggunakan software aplikasi yaitu Macromedia flash MX 2004 dan aplikasi

yang lain seperti : Adobe Photoshop CS2, Cool Edit Pro serta Ulead video studio 10.

Penulis juga sedikit membahas tentang arti simulasi itu sendiri serta unsur-unsur yang terdapat dalam multimedia interaktif. Adapun hasil dari pembuatan simulasi video interaktif ini dikemas dalam bentuk media cd yang berisikan simulasi informasi kegiatan ibadah-ibadah yang ada dalam manasik haji yang lebih berupa video interaktif.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

##### **a) Maksud Penelitian**

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Sebagai alat dakwah islam serta berharap ridho dari Allah Subhanahu Wata'ala.

##### **b) Tujuan Penelitian**

1. Membuat simulasi manasik haji untuk anak-anak, menggunakan video interaktif dan dapat dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc) yang berguna untuk menanamkan nilai-nilai agama kepada anak usia dini sebagai dasar kepribadian anak yang berakhlak mulia, lebih menarik, praktis, efisien, jelas dan mudah diingat sehingga informasi yang ditampilkan dapat tersampaikan lebih baik.

2. Hasil pembuatan simulasi ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada anak-anak usia dini tentang gambaran umum serta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melakukan ritual manasik haji.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penulis akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah:

1. Metode Observasi /*Observation*

Penulis melakukan pengamatan dan pengambilan gambar secara langsung pada kegiatan pelatihan manasik haji untuk anak-anak dalam hal ini TK Masjid Kampus UGM Yogyakarta.

2. Metode Kearsipan /*Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang sudah ada baik dari buku maupun internet yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

3. Metode Kepustakaan /*Library*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:



**BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

**BAB II : Dasar Teori**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari Simulasi, Multimedia, Unsur-unsur multimedia yang interaktif, Struktur sistem informasi multimedia, Siklus hidup pengembangan aplikasi multimedia, Pengertian serta tujuan promosi dan pengenalan software yang digunakan.

**BAB III : Tinjauan Umum dan Analisis Sistem**

Bab ini menguraikan tentang Ibadah haji secara umum, tata cara, persiapan serta rukun dan wajib haji. identifikasi masalah, analisis terhadap kinerja, informasi, control, ekonomi, efisiensi dan pelayanan dengan menggunakan analisis PIECES, Hasil analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

**BAB IV : Perancangan dan Implementasi Sistem**

Di dalam bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep, isi, naskah, grafik, penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. kegiatan implementasi terdiri dari mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

**BAB V : Penutup**

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

**DAFTAR PUSTAKA.**

Pada daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menyusun laporan, baik berupa buku, majalah, modul, dan situs Internet.

**LAMPIRAN**