

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Salah satunya adalah ditandai dengan makin maraknya instansi-instansi yang menerapkan teknologi komputer. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar.

Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat dapat mengatasi kesulitan masyarakat dalam penyediaan informasi secara tepat dan aktual. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat menjawab informasi yang bersifat interaktif dan menampilkan suara, tulisan, gambar serta keterangan tentang informasi yang lebih efektif dan efisien. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Untuk menarik perhatian pengguna aplikasi multimedia tersebut, sangat dibutuhkan juga jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan aplikasi multimedia sebagai media informasi yang benar-benar menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Pemanfaatannya jelas tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, bidang pariwisata, bidang ptelevisionian dan bidang broadcasting. Dimana multimedia dalam bidang-bidang tersebut mempunyai andil yang sangat besar. Bahkan pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang. Sebut saja bidang pendidikan, bidang kebudayaan, bidang olahraga, dan masih banyak yang lainnya.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan penelitian sebagai berikut :

Permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran ilmu tajwid ini :

1. Bagaimana membuat suatu informasi pembelajaran ini menjadi suatu media informasi berbasis komputer yang mendorong dan memudahkan para murid untuk mempelajarinya.
2. Bagaimana proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran ilmu tajwid ini bisa lebih efektif sehingga memberi nilai tambah pada penyampaian informasi tentang ilmu tajwid.

3. Batasan Masalah

Masalah-masalah yang terjadi dalam pembuatan CD interaktif ini hanya dibatasi pada aplikasi multimedia berupa CD interaktif sebagai sarana pembelajaran ilmu tajwid dimana ilmu tajwid ini menjadi dasar dan aturan dalam membaca Al Qur'an.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS, Adobe Audition, dan Macromedia Flash MX.

4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menghasilkan CD interaktif berbasis multimedia untuk pembelajaran ilmu Tajwid. Pembuatan aplikasi ini secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

4.1 Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penyusun, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
2. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4.2 External

Bagi para siswa pondok pesantren Darut Taqwa, dengan dibuatnya CD interaktif ini sebagai pendukung dalam belajar membaca Al Qur'an, mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi siswa pondok pesantren Darut Taqwa tingkat Madrasah Ibtida'iyah dalam belajar ilmu tajwid melalui CD intreaktif ini.

2. Memfokuskan pemahaman siswa tentang ilmu tajwid dengan media yang lebih menarik.

5. Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang tata cara pembacaan yang benar maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

5.1 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab antara peneliti dan pengasuh pondok pesantren.

5.2 Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang pelafalan bacaan yang benar, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti tape recorder.

5.3 Metode Studi Pustaka

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang aturan-aturan dalam ilmu tajwid, hal tersebut dapat kami peroleh dari buku-buku yang diberikan oleh pengasuh pondok pesantren dan dari buku yang dibeli di toko.

6. Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan system prinsip dasar menulis naskah multimedia dan sekilas mengenai aturan-aturan dalam ilmu tajwid dan penerapan cara pembacaannya dalam membaca Al Qur'an.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Mendefinisikan masalah, analisis kelemahan sistem lama (analisis PIECES), analisis kebutuhan sistem baru, analisis kelayakan sistem. Pada tahap perancangan yaitu merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi merancang grafik dan memproduksi sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Sistem testing dan Implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

7. Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di paparkan sebagai berikut :

Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■	■														
Pelaksanaan			■	■												
a. Pengamatan																
- Wawancara				■	■	■	■									
- Dokumentasi				■	■	■	■									
- Studi Pustaka				■	■	■	■									
b. Aplikasi																
- Analisa							■	■		■	■	■				
- Desain							■	■		■	■	■				
- Implementasi										■	■	■	■	■		
- Pengujian													■	■	■	■
Penyusunan Laporan				■	■	■	■			■	■	■	■	■	■	■

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan