

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shalat adalah merupakan pangkal tolak pembinaan kepribadian seseorang muslim, yang dijadikan oleh Rasulullah sebagai tiang Agama Islam, satu-satunya ibadah yang diwajibkan secara berulang setiap hari, seumur hidup. Apabila pembinaan sholat itu terabaikan akan meruntuhkan sendi-sendi Islam itu sendiri sekaligus meluluhlantakkan pembinaan umatnya. Shalat yang merupakan ibadah inti dalam agama islam haruslah dipahami secara kontekstual, ia harus dimengerti secara praktis sekaligus tidak menyalahi makna dan kearifannya.

Namun terlepas dari semua itu, shalat sebenarnya tidak cukup dengan pengetahuan. Shalat pada ujungnya adalah hati. Shalat bila dilakukan dengan benar merupakan ibadah yang dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar,, mengangkat derajat manusia, dan menghapus kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan.

Maka segala ilmu yang terkait dengan shalat sangat menuntut kelembutan hati kita. Sabar dalam menjalankan, ikhlas dalam mengamalkan, Khusyuk dalam melaksanakan, Semua itu berpangkal pada hati. Maka seraplah ilmu apapun tentang shalat langsung menuju hati hingga pelaksanaan.¹

¹ Abdul Hamid ibn Mu'tadzim. *Tuntunan Praktis Shalat Lengkap*, Maroon, halaman 5

Media yang dipakai dalam pemahaman shalat lima waktu sekarang ini kebanyakan berupa buku. Ketika membaca buku panduan shalat lima waktu akan kesulitan dan merasa jenuh ketika mencoba untuk memahami penjelasan dari buku. Dengan adanya Aplikasi Multimedia Interaktif akan memudahkan pemahaman karena ketika aplikasi ini dijalankan akan tampak menonjolkan obyek gerakan shalat langsung, video wudhu, video adzan, do'a setelah shalat, dan video shalat lima waktu.

Oleh karena itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia Brainware dapat membuat "Aplikasi Multimedia Interaktif Tuntunan Shalat Lima Waktu".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah didapat rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Tuntunan Shalat Lima Waktu dari awal shalat hingga akhir shalat sesuai ketentuan umum agar user mudah untuk memahaminya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan penelitian supaya tidak melebar. Berdasarkan asumsi tersebut, maka pembuat aplikasi membatasi permasalahan menjadi :

- a. Cara memahami Praktek wudhu dan adzan.

- b. Cara membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Tuntunan shalat lima waktu dengan bacaan.
- c. Tuntunan Shalat ini hanya menjelaskan shalat Fardu dilakukan sendiri (tidak berjamaah), shalat yang dicontohkan adalah shalatnya laki-laki.

Adapun untuk mewujudkan apa yang dijelaskan diatas, pembuat aplikasi menggunakan software dan hardware yaitu :

1.3.1 Software yang dibutuhkan :

Software yang dibutuhkan yaitu : Adobe Photoshop CS 3, Swish Max , Ulead Video Studio 11, Macromedia Director MX 9.0

1.3.2 Hardware yang dibutuhkan :

Hardware yang dibutuhkan yaitu : Pentium Core 2 Duo E4500 – 2,25 Ghz, DDR2 1G, Visipro, HD 80 GB Samsung SATA, DVDRW LG, Display Card Radeon X 1550 – 512 MB, Casing Simbadda Sim X, Monitor 17” Samsung, Keyboard Simbada, Mouse Optical Simbadda, Speaker Genius.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-1 di

STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA

2. Mampu membuat Aplikasi multimedia Interaktif Tuntunan shalat lima waktu untuk semua orang khususnya Umat Islam.
3. Mempermudah orang yang baru belajar atau mendalami shalat dan wudhu.
4. Memberikan kejelasan tentang syarat dan adab sebelum shalat, rukun dan wajib shalat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Dapat menerapkan Ilmu Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu mengembangkan Ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menjadi Mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memperoleh pengalaman dalam hal pembuatan Aplikasi multimedia interaktif shalat lima waktu sehingga kedepannya mampu menjadi nilai lebih bagi pembuat aplikasi dalam penilaian di dunia kerja khususnya dalam bidang Grafis dan Multimedia.
4. Memiliki kepuasan batin karena mampu membuat Aplikasi multimedia interaktif yang bermanfaat dan menarik yaitu mempermudah pemahaman Shalat Lima Waktu bagi Umat Islam khususnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang benar, akurat dan lengkap. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan maka didalam penyusunan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut pembuat aplikasi harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Study Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan Tuntunan Shalat Lima Waktu dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif Tuntunan Shalat Lima Waktu.

1.5.2 Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi - informasi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif Tuntunan Shalat Lima Waktu.

1.5.3 Metode Wawancara (*Interview*)

Dengan metode ini data dapat diperoleh melalui penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berkaitan dalam aplikasi multimedia interaktif Tuntunan Shalat Lima Waktu.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi per bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan sekilas tentang Pengertian shalat, hal-hal yang dilakukan sebelum shalat, shalat lima waktu, waktu-waktu yang tidak dibolehkan untuk mengerjakan shalat, syarat sahnya shalat, rukun shalat, yang membatalkan shalat. Sekilas tentang multimedia dan pengertian serta sejarah perkembangannya, peralatan dasar membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Tuntunan shalat lima waktu, kebutuhan sumber daya manusia yang harus ada, sistem televisi dunia, menjelaskan Software yang dipakai dalam Aplikasi Multimedia Interaktif.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan analisis dari sistem yang dibuat dan membuat rancangan konsep, isi, naskah, dan grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan system, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai tepat pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan terdapat pada lampiran.

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan data												
2.	Pembuatan Storyboard												
3.	Pengambilan Video												
4.	Pengisian Suara												
5.	Editing												
6.	Rendering												
7.	Pembuatan Laporan												

