

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, audio, serta animasi yang terintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam suatu program aplikasi, sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Sekarang sudah mulai dikembangkannya media pembelajaran dengan aplikasi multimedia agar bisa menarik perhatian kepada siswa . Dengan seiringnya perkembangan teknologi yang ada. Karena disetiap sekolah dasar sekarang sudah mempunyai teknologi komputer. Dengan menggunakan aplikasi multimedia ini merupakan alternatif dalam penyampaiannya dengan teknologi komputer. Suatu media pembelajaran akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat

menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada yaitu dengan cara membangun CD interaktif. Dengan adanya aplikasi multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam media pembelajaran yang efektif, serta lebih menarik dan dalam penyajiannya.

Dalam hukum Islam soal bersuci (Taharah) dan segala seluk-beluknya termasuk bagian ilmu dan amalan yang penting karena merupakan syarat sahnya sholat bahwa seseorang yang akan mengerjakan sholat, wajib suci dari hadasts dan suci pula badan, pakaian dan tempatnya dari najis. Dalam Islam, bersuci bisa dilakukan dengan air, atau dengan tanah (bertayammum) jika kondisinya terpaksa. Sehingga perlu adanya pembelajaran tentang thaharah.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penyusun ingin membuat aplikasi multimedia yaitu "CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN THAHARAH SISWA KELAS II PADA SEKOLAH DASAR" dimana nantinya diharapkan menjadi alternatif dalam media pembelajaran. Setelah adanya cd interaktif ini, siswa diharapkan bisa lebih mudah untuk belajar mata pelajaran tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: " Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia sebagai media belajar yang mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran

Thaharah”, multimedia yang nantinya dapat diterima dan mempermudah siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam menginformasikan pembelajaran thaharah penyusun mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan Multimedia dalam bentuk CD interaktif, untuk memfokuskan pengenalan dan pembahasan tharah.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Director MX sebagai software utama. Adobe Photoshop, Adobe Audition, Shotink Glanda, SwiaMax sebagai software pendukung,

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan di bangku kuliah yang berorientasi pada teknologi informasi, sehingga dengan mempraktekkan teori yang telah penyusun terima dapat diterapkan dan akan bisa mengaplikasikan dalam dunia kerja yang sesungguhnya..

Adapun tujuan penelitian yang penulis lakukan ini dapat dibagi menjadi dua bagian

#### 1. Tujuan Internal

- Menerapkan ilmu pengetahuan dan teori – teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata, secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu dunia yang nyata



- Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan obyek multimedia
- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

## 2. Tujuan Eksternal

- Memberikan alternatif lain bagi siswa khususnya dalam proses belajar dengan menciptakan sistem baru yang lebih baik. dengan penerapan teknologi komputer.
- Sebagai alternative baru dalam system pembelajaran atau penyampaian informasi yang bertujuan memberikan gambaran kepada siswa terhadap system yang ditawarkan dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain.
- Menciptakan *image* yang positif dengan sistem *reservasi* yang terkomputerisasi melalui teknolgi multimedia kepada siswa.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis.

Teknik yang digunakan adalah:

- **Metode Observasi**

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan.

- **Metode Wawancara atau Interview**

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

- **Metode Kearsipan atau Pustaka**

Dengan membaca buku-buku referensi yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang :

II.1 Latar Belakang Masalah

II.2 Rumusan Masalah

II.3 Batasan Masalah

II.4 Maksud dan Tujuan

II.5 Metode Pengambilan Data

II.7 Sistematika Penulisan

## Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, serta perangkat lunak (software) yang digunakan.

## Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan mengenai tentang Thaharah

## Bab IV : Analisis Sistem

Pada bab ini penulis melakukan analisis sistem dengan menggunakan metode PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service). Selain itu penulis juga melakukan studi kelayakan dengan uji ekonomi, operasional dan teknologi. Dalam hal uji kelayakan ekonomi juga terdapat analisis biaya manfaat yang nantinya akan digunakan untuk mengukur apakah sistem yang baru layak dikembangkan atau tidak berdasarkan nilai ekonomi.

## Bab V : Perancangan Sistem

Merupakan Bab yang akan membahas sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem yang ada dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. Pada bab ini perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman tentang Thaharah yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

## Bab VI : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.