

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga dapat mempermudah manusia untuk menjalankan aktivitas sehari – hari. Akses dalam segala bidang juga menjadi begitu mudah dengan adanya teknologi. Kini tak dapat dipungkiri semua kalangan membutuhkan teknologi tersebut. Dari yang muda hingga yang tua, perusahaan, instansi, dan masih banyak pihak yang menggunakannya. Mau tidak mau, harus mengikuti perkembangan teknologi agar dapat mengambil manfaatnya. Salah satu contoh adalah komputer, komputer merupakan perkembangan teknologi yang memberikan informasi secara efektif dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat.

Hampir semua bidang menerapkan teknologi komputer diantaranya meliputi dunia pendidikan, industri, perkantoran, pariwisata, hiburan dan militer. Salah satu kemajuan teknologi pada saat ini adalah multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer.

Gereja dalam arti fisik didirikan untuk memfasilitasi orang – orang Kristiani untuk beribadah. Bukan sekedar untuk beribadah saja, tetapi Gereja juga memiliki banyak informasi yang menunjang kegiatan umat. Sebagai contoh kegiatan organisasi, pembagian wilayah Gereja, struktur kepengurusan Gereja. Akan tetapi,

banyak umat yang tidak mengetahui apa saja yang menjadi informasi Gereja. Sehingga, datang ke Gereja hanya untuk beribadah saja. Itu sangat disayangkan terutama bagi anak – anak dan orang muda karena informasi yang berupa kegiatan dan organisasi itulah yang membuat mereka semakin berkembang dalam iman.

Dalam upaya mengoptimalkan penyampaian informasi bagi umat Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Kabupaten Sragen penggunaan media informasi berbasis multimedia dalam bentuk CD interaktif dinilai efektif sebagai media penyampaian informasi yang menarik. CD interaktif tersebut nantinya digunakan tidak hanya sebagai media informasi internal, namun juga sebagai media informasi eksternal. Berdasarkan masalah yang penulis dapatkan diatas, tersusunlah skripsi dengan judul “Media Informasi Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Kabupaten Sragen Berbasis Multimedia Interaktif”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar masalah yang telah diuraikan, dengan ini memutuskan masalah yaitu bagaimana membuat Media Informasi Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Kabupaten Sragen Berbasis Multimedia Interaktif?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif pada Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Sragen. Untuk membuat media tersebut, yang dibahas dalam laporan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini khusus untuk Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Sragen.
2. Perancangan media informasi untuk Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Sragen ini hanya sebatas perancangan sejarah gereja, santa pelindung, peta wilayah, galeri foto, imam yang pernah berkarya, paguyuban, bidang dan tim kerja, informasi yang disampaikan melalui media informasi berbasis multimedia interaktif komputer dengan tampilan gambar, teks, video dan animasi.
3. Penelitian yang akan dilakukan sampai tahap pembuatan dan uji coba aplikasi.
4. Aplikasi ini bersifat statis.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan menyanggah gelar sarjana komputer Strata I Sistem Informasi di Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi media informasi berbasis multimedia interaktif sebagai upaya mengoptimalkan informasi bagi umat katolik di Sragen.
3. Mengembangkan gereja sebagai sarana bertumbuhnya iman.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Amikom

Menambah koleksi referensi skripsi dipergustakaan Amikom untuk mahasiswa yang sedang atau akan menempuh skripsi.

### 2. Bagi penulis

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menambah pengetahuan dalam merancang dan menganalisis media informasi berbasis multimedia.

### 3. Bagi Gereja

- a. Mempermudah dan menambah penyajian dalam penyampaian informasi.
- b. Dapat menjadi bentuk lain dari arsip gereja.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran masalah yang jelas sehingga akan memudahkan peneliti untuk mencari solusi masalah pada objek melalui berbagai macam teknik yaitu sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian, adapun pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Metode Wawancara

Penulis mengadakan wawancara langsung dengan pengurus gereja tentang aplikasi yang akan dirancang.

b. Metode Kepustakaan

Dalam pembuatan aplikasi ini banyak mencari referensi dari buku – buku pendukung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, dapat diperoleh dari perpustakaan atau internet

c. Metode Observasi

Penulis melakukan peninjauan langsung untuk mengumpulkan data terhadap objek penelitian yaitu Gereja Katolik Santa Perawan Maria di Fatima Sragen.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisis apakah aplikasi layak atau tidak untuk dibuat, metode ini juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi. Pada tahap ini penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem dan kelayakan sistem.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri dari mengidentifikasi masalah, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah.



#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan dengan tahapan memproduksi aplikasi, mengetes aplikasi, menggunakan dan memelihara aplikasi.

#### 1.6.5 Metode Testing

Testing merupakan suatu proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan, agar mengetahui apa saja evaluasi fitur-fitur dari entitas *software*.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

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

##### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal – hal yang berhubungan dan mendukung penelitian yang dapat dijadikan untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka berbagai landasan dalam melakukan penelitian.

##### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan dari aplikasi yang akan dibangun meliputi analisis data, analisis masalah, analisis pemecahan masalah dan perancangan aplikasi meliputi penyusunan desain antar muka (*interface*) yang nantinya akan dipakai pada aplikasi.

#### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan keseluruhan hasil program, implementasi sistem dan testing.

#### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

