BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Haji merupakan salah satu dari kelima rukun yang menjadi landasan berdiriya Islam. Dasar diwajibkanya haji ini bersumber dari *Al-Qur'an, Al-Hadits* dan *Ijma'*. Menurut *syari'at* haji berarti berangkat ke tempat yang suci untuk melakukan *thawaf, sa'i, wuquf* di padang Arafah dan seluruh amalan manasik lainnya. Sedangkan umrah berarti ziarah. Artinya ziarah ke Ka'bah *thawaf* di sekelilingnya, *sa'i* antara Shafa dan Marwa serta memotong rambut. Para *'ulama* telah bersepakat bahwa umrah ini telah disyari'atkan[18]. Saat ini, pembelajaran haji dan umrah di Indonesia telah diterapkan pada berbagai tingkatan pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) dan sederajat, Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat maupun Sekolah Menengah Pertama (SMA) dan sederajat serta di lembaga atau instansi pendidikan yang lain dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda. Salah satu lembaga pendidikan yang memberikan materi haji dan umrah adalah Taman Pecinta Al-Qur'an (TPA) – Diniyyah Ta'waliyah (DTA) As-Shofa yang selanjutnya disingkat menjadi TPA-DTA As-Shofa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap metode pembelajaran haji dan umrah di TPA-DTA As-Shofa, diperoleh hasil bahwa pengajar memberikan pembelajaran dikelas menggunakan metode ceramah yang disertai alat bantu berupa buku panduan yang diberikan oleh Departemen Agama RI tanpa dilengkapi dengan media pembelajaran lain. Selain dilakukan observasi, dilakukan pula wawancara terhadap pengajar TPA-DTA as-Shofa dan diperoleh hasil bahwa kendala-kendala yang muncul ketika memberikan pengajaran haji dan umrah di TPA-DTA As-Shofa diantaranya tidak ada contoh yang dapat memberikan gambaran tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah kepada pelajar TPA-DTA As-Shofa dikelas karena kurangnya media pembelajaran seperti replika ka'bah, selain itu pembelajaran diberikan di dalam ruangan kelas yang sempit yang menyebabkan guru kesulitan menginterpretasikan tata cara pelaksanaan manasik haji dan umrah kepada pelajar. Adapun untuk

pelaksanaan manasik haji biasanya menunggu pelaksanaan manasik haji dari Departemen Agama sedangkan waktu penyampaian materi di TPA-DTA As-Shofa dan pelaksanaan manasik haji dari Departemen Agama tidak bersamaan. Selain itu, pemberian materi haji dan umrah pun cukup sulit jika tidak disertai ilustrasi ataupun gambaran dalam bentuk lain dan menyebabkan kurangnya pemahaman dikalangan pelajar akibat dari tidak adanya interaksi yang melibatkan pelajar dalam mempelajari materi haji dan umrah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu sistem yang dapat pemberikan pembelajaran dan simulasi haji dan umrah yang dapat dijadikan media pembelajaran oleh pengajar di TPA-DTA As-Shofa. Maka dari itu akan dibangun sebuah solusi berupa pembangunan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Dan Simulasi Fiqih Haji Dan Umrah sehingga aplikasi tersebut diharapkan dapat memberikan solusi terhadap pemaslahan-permasalahan yang ada.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh perumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif pembelajaran dan simulasi fiqih haji dan umrah, khususnya di TPA-DTA As-Shofa.

I.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membuat Aplikasi Multimedia Pembelajaran Dan Simulasi Haji Dan Umrah menggunakan interaktif learning.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Memberikan kemudahan kepada pengajar untuk menyediakan contoh yang dapat memberikan gambaran tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah kepada pelajar TPA-DTA As-Shofa.
b. Memberikan kemudahan kepada pengajar di TPA-DTA As-Shofa untuk memberikan simulasi tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah kepada pelajar TPA-DTA As-Shofa tanpa harus menunggu pelaksanaan manasik haji dari Departemen Agama.

c. Memberikan kemudahan kepada pengajar untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis desktop.
d. Memberikan kemudahan kepada pelajar TPA-DTA As-Shofa untuk mempelajari materi haji dan umrah melalui multimedia interaktif.
e. Mengimplementasikan aplikasi Multimedia Pembelajaran Dan Simulasi Haji Dan Umrah sebagai pendamping buku.

I.4. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan mencapai sasaran, maka dibutuhkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berisi hal-hal yang berkaitan dengan haji dan umrah.
2. Aplikasi yang dibangun berisi materi haji dan umrah dari buku Fiqih dan Ibadah Diniyah Awaliyah dari Departemen Agama RI.
3. Target pengguna adalah para pengajar dan pelajar di TPA-DTA As-Shofa.
4. Pembangunan aplikasi berdasarkan metode *Computer Aided Learning* (CAL).
5. Perangkat lunak yang dibangun merupakan aplikasi multimedia iteraktif dengan tampilan 2D (dua dimensi).
6. Pemodelan yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah pemodelan terstruktur.
7. Materi yang terdapat pada aplikasi yang dibangun diantaranya arti, hukum, waktu, dan syarat wajib haji, rukun haji, wajib haji, dan perbedaannya, pembayaran dam, larangan selama melaksanakan haji, cara melaksanakan haji, amalan-amalan ibadah haji, arti umrah, hukum, waktu, syarat, rukun, wajib umrah, perbedaan umrah dan haji, larangan selama melaksanakan umrah, amalan-amalan ibadah umrah.
8. Aplikasi dibangun dalam platform berbasis *desktop*.
9. Perangat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah Adobe Flash CS4..

10. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi *desktop* adalah *Action Script 2.*
11. Bahasa *Markup* yang digunakan untuk database adalah XML.
12. Perangkat lunak pendukung lain yang digunakan diantaranya Photoshop CS6, Corel Draw X6, Adobe Audition 1.5.

I.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian sangat diperlukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki[8]. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak :

I.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, dan bacaan-bacaan lainnya serta memanfaatkan media internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

b. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian ke TPA-DTA As-Shofa dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

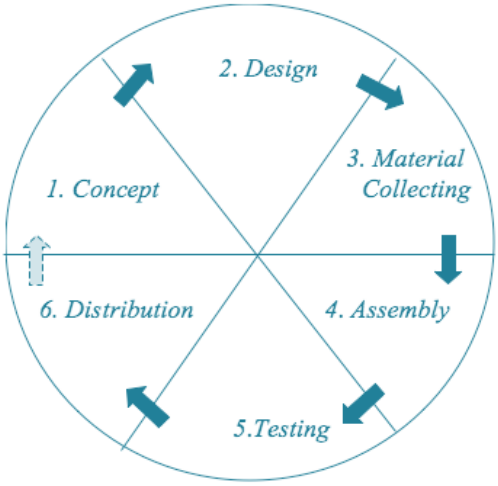
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pengajar dan pelajar-pelajar di TPA-DTA As-Shofa yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil pada awal penelitian.

d. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden yang merupakan pelajar dari TPA-DTA As-Shofa mengenai aplikasi yang dibangun.

I.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Menurut Luther tahapan-tahapan dengan metodologi pengembangan multimedia tidak perlu berurutan. Keenam tahapannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap Konsep dahulu dan diakhiri dengan tahap Distribusi. Sutopo mengadopsi metode Luther dengan memodifikasi tahapan-tahapannya. Dari keenam tahapan Luther, menurut Sutopo [6] harus dimulai dari Konsep dan diakhiri dengan tahap Distribusi. Sedangkan tahap *Material Collecting* dapat dikerjakan scara paralel dengan tahap *Assembly*. Adapun tahapan versi Luther-Sutopo adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Tahap – tahap Metode Luther-Sutopo

Tahap dari model Luther-Sutopo adalah sebagai berikut:

1. *Concept*

Tujuan penelitian ditentukan dalam tahap ini, termasuk identifikasi pengguna, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

2. *Design*

Maksud dari tahap desain adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur aplikasi, gaya, dan kebutuhan material aplikasi.

3. *Material Collecting*

Pengumpulan material dapat dilakukan secara bersamaan dengan tahap pembuatan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart, foto berikut pembuatan gambar grafik, foto, suara dan lain-lain yang diperlukan untuk pada tahap berikutnya.

4. *Assembly*

Aplikasi seluruh proyek dikembangkan bersama-sama dalam tahap ini. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* dari tahapan perancangan.

5. *Testing*

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Suatu hal yang tidak kalah penting adalah aplikasi dapat berjalan di lingkungan pengguna. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi dan dapat menggunakan sendiri, terutama untuk aplikasi interaktif.

6. *Distribution*

Bila aplikasi akan digunakan perangkat yang berbeda, penggandaan dapat dilakukan dengan menggunakan flashdisk, CD-ROM, tape, distribusi dengan jaringan bahkan internet. Tahap distribusi juga merupakan tahap melakukan evaluasi terhadap suatu produk multimedia. Dengan dilakukannya evaluasi, diharapkan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik di masa mendatang.

I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan dari masalah yang akan dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum tempat penelitian dan landasan teori. Tinjauan umum tempat penelitian berisi tentang sejarah

singkat, visi, misi, dan struktur organisasi pada TPA-DTA As-Shofa, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi yang terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk sistem yang akan dibangun sesuai hasil analisis yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi sistem terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, implementasi basis data dan implementasi antar muka. Selain itu dilakukan tahap-tahap pengujian terhadap sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian yang dilakukan.

(HALAMAN INI DIKOSONGKAN)