BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Ibadah Haji merupakan rukun islam yang kelima dimana diwajibkan bagi umat islam untuk melaksanakannya jika mampu. Ibadah haji dalam tata aturannya mempunyai syarat dan rukun yang harus dikerjakan secara sempurna. Dan untuk melakukan syarat dan rukun tersebut maka calon jama'ah haji harus mendapatkan pelajaran yang dikenal dengan manasik haji. Manasik haji pada dasarnya adalah memberikan pembelajaran atau informasi kepada calon jama'ah haji mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji [1]. Saat ini, pembelajaran manasik haji di Indonesia telah banyak diajarkan di dalam Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH). Salah satu Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) yang memberikan bimbingan dan pembelajaran mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji adalah Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap metode penyampaian materi manasik haji di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi, diperoleh bahwa pembimbing 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 pembimbing Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi dan diperoleh hasil bahwa kendala - kendala yang muncul ketika menyampaikan materi manasik haji di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi diantaranya sulit dipahami bagi calon jamaah haji sebab mereka membutuhkan pemberian materi manasik haji dan *visualisasi* tata cara melaksanakan ibadah haji dengan sebuah ilustrasi ataupun gambaran dalam bentuk lain. Masalah lainnya, yaitu para calon jama'ah haji melakukan bimbingan hanya satu kali dalam seminggu, hal itu membuat beberapa calon jama'ah haji sedikit lupa dengan pembelajaran dan simulasi yang telah dibahas oleh pembimbing.

Selain wawancara untuk mengetahui kendala-kendala yang ada, dilakukan pula wawancara terhadap pembimbing Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi bahwa dari data populasi calon jama'ah haji pada tahun 2015 yang berjumlah 500 calon jama'ah haji, sebanyak 15 calon jama'ah haji atau sekitar 3% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Ios, sebanyak 25 calon jama'ah haji atau sekitar 5% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Windows Phone, sebanyak 30 calon jama'ah haji atau sekitar 6% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Symbian, sebanyak 35 calon jama'ah haji atau sekitar 7% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Blackberry, sebanyak 375 calon jama'ah haji atau sekitar 75% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android dan sebanyak 20 calon jama'ah haji atau sekitar 4 % menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi lainnya. Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa *smartphone* dengan sistem operasi Android merupakan *smartphone* terbanyak yang digunakan oleh calon jama'ah haji, hal itu tidak menutup kemungkinan bahwa calon jama'ah haji di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi yang menggunakan *smartphone* android akan terus meningkat pada tahun-tahun berikutnya. Oleh karena itu calon jama'ah haji memerlukan suatu media pembelajaran dan simulasi yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Teknologi Informasi secara umum sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari inovasi produk dan aplikasi yang menunjang bidang pelatihan. Salah satu implementasinya adalah proses kegiatan pelatihan yang dibantu dengan teknologi informasi, hal ini yang kemudian dikenal dengan istilah *E-Training*. Istilah *E-Training* (*Electronic Training)* memang belum begitu umum terdengar, namun jika dari kasat mata, *E-Training* merupakan konsep diklat ataupun pelatihan yang dituangkan dalam media elektronik ataupun online [2].

Dihubungkan dengan era komputerisasi informasi saat ini, sistem operasi pada *smartphone* telah berkembang dengan pesat. *Smartphone* sebagai *product mobile phone* ini lebih berkembang dan lebih diminati oleh masyarakat karena *fleksibel* dalam penggunaanya dan beragam fitur dapat ditampilkan untuk

memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat [8]. Kelebihan - kelebihan yang dimiliki *mobile phone* android menyebabkan pengembangan aplikasi *smartphone* ini berkembang pesat. Sehingga membuat *smartphone* android ini lebih *fleksibel* dalam penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu aplikasi yang dapat memberikan pembelajaran dan simulasi manasik haji yang dapat dijadikan media pembelajaran oleh pembimbing di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi. Untuk itu akan dibangun sebuah solusi berupa Pembangunan Aplikasi *E-Training* Multimedia Interaktif Pembelajaran Dan Simulasi Manasik Haji Berbasis Android sehingga aplikasi tersebut diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan - permasalahan yang ada.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh perumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi *e-training* multimedia interaktif pembelajaran dan simulasi manasik haji berbasis android, khususnya di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi.

I.3. Maksud dan Tujuan

Adapun Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membangun Aplikasi *E-Training* Multimedia Interaktif Pembelajaran Dan Simulasi Manasik Haji Berbasis Android.

Adapun Tujuan penelitian ini adalah memberikan kemudahan dan pengetahuan kepada calon jama’ah haji untuk mempelajari materi dan kegiatan manasik haji melalui aplikasi *e-training* multimedia interaktif pembelajaran dan simulasi berbasis android ini kapan saja dan dimana saja.

I.4. Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang ditinjau lebih terarah dan mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka dibutuhkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *e-training* multimedia interaktif pembelajaran dan simulasi berbasis android ini hanya sebagai alat bantu tambahan untuk kegiatan bimbingan manasik haji bukan sebagai pengganti sistem bimbingan yang dilakukan di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi.
2. Aplikasi yang dibangun berisi materi haji dari buku pedoman manasik haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi.
3. Target pengguna adalah calon jama'ah haji di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi.
4. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi *E-Training* dalam platform berbasis *Android (mobile).*
5. Pembangunan aplikasi berdasarkan metode pembelajaran dan simulasi.
6. Perangkat lunak yang dibangun merupakan aplikasi multimedia iteraktif dengan tampilan 2D (dua dimensi).
7. Perangat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Adobe Flash CS6*.
8. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi adalah *Action Script 3.0.*
9. Analisis perancangan perangkat lunak ini menggunakan analisis *Object Oriented Programming*.
10. Materi yang terdapat pada aplikasi yang dibangun diantaranya pengertian umun haji, dasar perintah haji, ketentuan ibadah haji dan urutan pelaksanaan ibadah haji.
11. Simulasi yang diberikan hanya mencakup tentang kegiatan dan tata cara ibadah haji.
12. Evaluasi untuk menentukan seberapa besar pengetahuan calon jama'ah haji terhadap kegiatan dan tata cara manasik haji, dengan diberikan sebuah latihan soal seputar materi kegiatan dan tata cara manasik haji.

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 [15]. 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 Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

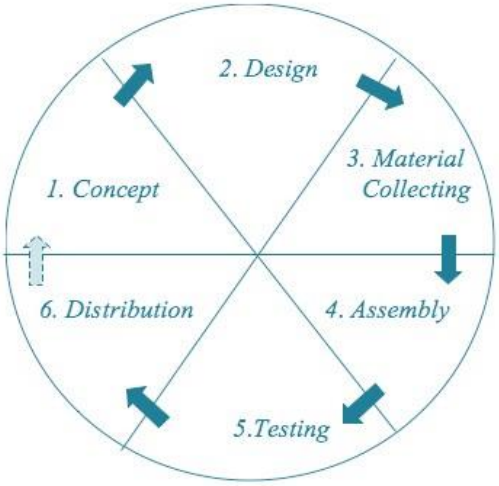
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pembimbing dan calon jama’ah haji di Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil pada awal penelitian.

d. Kuesioner

   Teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden yang merupakan calon jama’ah haji dari Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi 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 [7] 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 Tahapan Model Luther-Sutopo

Tahapan 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 Kelompok Bimbingan Ibadah Haji (KBIH) Pembinaan Mental Umat Kodam III/Siliwangi, 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.