BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengadilan Agama adalah suatu pengadilan tingkat pertama yang melaksanakan kekuasaan kehakiman di lingkungan Peradilan Agama yang berkedudukan di ibu kota kabupaten atau kota, dan berguna sebagai pelaksana hukum untuk rakyat yang beragama Islam mengenai perkara tertentu dalam bidang Perkawinan, Kewarisan, Wasiat Hibah, Wakaf dan Shadaqah Pengadilan Agama Slawi adalah salah satu Pengadilan Agama di Indonesia yang bertempat di Slawi Jawa Tengah.

Berdasarkan hasil observasi di Pengadilan Agama Slawi, rata-rata warga yang datang untuk mengajukan dan melakukan persidangan ke pengadilan agama berumur diantas 30 tahun, dan warga yang akan mengajukan perkara tidak terlebih dahulu diberikan pengetahuan mengenai proses pengajuan perkara. Penyebaran kuesioner telah dilakukan kepada warga yang akan mengajukan perkara sebanyak 40 lembar sebagai ukuran seberapa paham warga terhadap pengajuan perkara di Pengadilan Agama Slawi. Sebanyak 30 warga baru pertama kali datang ke Pengadilan Agama Slawi, 25 diantaranya mengaku tidak mengetahui tatacara atau proses perkara dan 15 warga kebingungan dengan informasi yang disediakan. Hal tersebut berdampak ketika warga yang akan mengajukan perkara merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan dan juga informasi yang didapat dengan cara bertanya kepada petugas kantor terkadang tidak lengkap dan kurang jelas. Wawancara secara lisan telah dilakukan dengan ketua Pengadilan Agama Slawi yaitu Drs. Moh Moenawar S. Menurut ketua Pengadilan Agama Slawi, warga yang baru pertama kali akan mengajukan perkara tidak tahu apa yang harus dilakukan terlebih dahulu, kesulitan memahami informasi yang ada dan kesulitan dalam mencari ruangan di Pengadilan Agama Slawi

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, salah satu cara dalam membantu warga untuk memahami prosedur perkara adalah dengan membangun multimedia informasi sebagai alat pedukung dalam menyampaikan informasi

prosedur perkara dan membantu warga mengetahui tata letak ruangan pada Pengadilan Agama Slawi karena dengan menggunakan aplikasi multimedia yang didalamnya mencakup text, gambar, audio, dan animasi akan memberikan informasi dengan cara yang interaktif. Maka maksud dari penelitian ini adalah merancang Aplikasi Multimedia untuk warga yang datang dan akan mengajukan perkara di Pengadilan Agama Slawi yang akan dibuat menggunakan media komputer bebasis dekstop. Aplikasi berbasis desktop dipilih karena Aplikasi ini digunakan dan dipasang di kantor Pengadilan Agama Slawi, aplikasi ini dapat menampilkan simulasi dalam bentuk tampilan yang menarik dan mudah dimengerti. Tidak hanya menampilkan simulasi, aplikasi ini dapat menampilkan materi prosedur - prosedur yang ada di Pengadilan Agama Slawi, denah kantor dan informasi persidangan yang sedang berlangsung. Penggunaan multimedia diharapkan dapat mengedukasi dan memberi informasi kepada warga yang akan mengajukan perkara di Pengadilan Agama Slawi, memudahkan warga dalam mendapatkan informasi karena media juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan informasi yang lebih kongkret.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak warga yang tidak mengetahui tatacara atau prosedur perkara.
2. Warga kesulitan dalam mencari ruangan.

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk membangun aplikasi multimedia interaktif di Pengadilan Agama Slawi.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah warga mendapat informasi yang dibutuhkan. Sehingga warga mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara lengkap dan jelas.
2. Memudahkan warga dalam mencari ruangan.

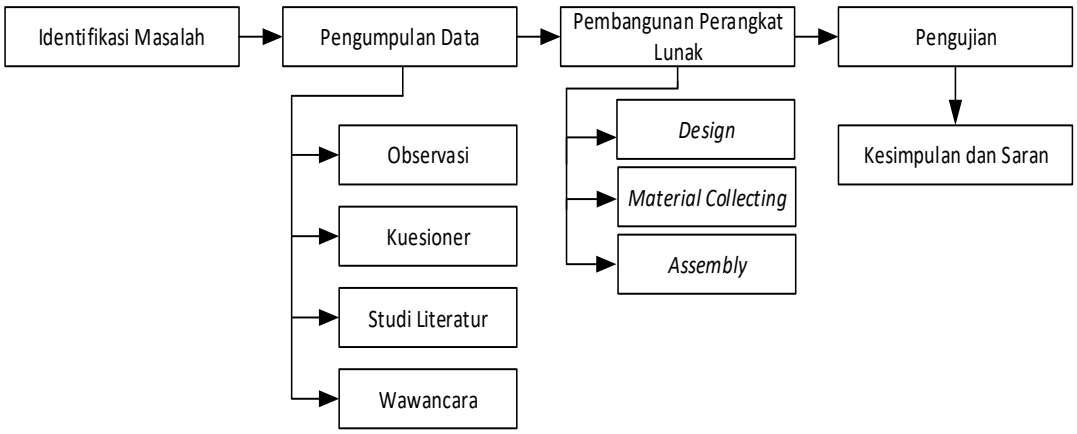
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan penelitian ini dibuat agar dalam penyusunannya memiliki arah serta tujuan yang jelas. Maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan seputar prosedur - prosedur berperkara di PA Slawi.
2. Aplikasi ini berbasis *dekstop* dan dapat digunakan di lingkungan Pengadilan Agama Slawi.
3. Prosedur yang akan disimulasikan meliputi prosedur penerimaan perkara, pemanggilan para pihak berperkara, penyelesaian perkara oleh majelis hakim, permohonan banding dan permohonan perkara kasasi.
4. Analisis perancangan sistem menggunakan model OOP (*object oriented programming*).
5. Aplikasi yang dibangun menggunakan *Unity 3D, Photoshop, Blender*
6. Database yang digunakan adalah *MySQL.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa tahapan diantaranya identifikasi masalah, pengumpulan data, pengembangan perangkat lunak dan pengujian sitem. Dibawah ini adalah gambaran metode penelitian yang digunakan :



Gambar 1.1 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam rangka pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

   Melakukan pengumpulan data berdasarkan literatur, jurnal, buku, Materi yang akan dibuat simulasi, denah ruangan kantor serta bacaan lain yang terdapat pada media internet yang berkaitan dengan topik penelitian..

b. Observasi

   Melakukan pengamatan langsung di Pengadilan Agama Slawi pada saat proses pendaftaran dan persidangan perkara.

c. Wawancara

   Melakukan wawancara secara langsung dengan Ketua PA Slawi.

d. Kuesioner

   Memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada warga yang datang ke Pengadilan Agama Slawi berkaitan dengan Prosedur Perkara serta aplikasi yang akan dibangun

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini mengadopsi dari metode luther Sutopo, metode pembangunan perangkat lunak multimedia yang sedang dibangun terdiri dari 3 tahapan, yaitu *Design, Material collecting, Assembly*. Ketiga tahap tersebut tidak harus berurutan dalam prakteknya. Setiap tahap dapat saling tukar posisi, meskipun begitu tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dilakukan.

Penjelasan dari setiap tahapnya yaitu:

1. Design

   Tahap ini merupakan tahap membuat spesifikasi dari arsitektur aplikasi, gaya, tampilan antar muka serta bahan-bahan lain untuk menunjang pembuatan aplikasi.

2. Material Collecting

   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan yang mungkin diperlukan yaitu gambar, foto, objek 3d.

3. Assembly

Pada tahap ini dilakukan tahap pembuatan aplikasi multimedia. Aplikasi yang dibuat berdasarkan *storyboard* pada tahap *design.*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian lalu batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas profil Pengadilan Agama Slawi seperti sejarah, visi, misi, struktur organisasi. Selain itu membahas teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi.

BAB 3 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 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai 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 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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