

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dan tidak bisa dihindari membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia saat ini. Hal itu menyebabkan perubahan tatanan seluruh aktivitas manusia baik di bidang pendidikan, ekonomi, pemerintahan, keagamaan dan kegiatan manusia lainnya. Pemahaman terhadap ilmu tentang zakat membutuhkan format media informasi atau panduan yang praktis namun mencangkupi sebagai standar dasar pembimbingan yang mudah dipahami.

Indonesia sebagai negara yang penduduknya mayoritas beragama Islam, zakat adalah hal yang wajib dikerjakan oleh kaum muslimin untuk meningkatkan kesejahteraan dan kesetia kawatan terhadap sesama umat termasuk seluruh masyarakat Indonesia. Zakat adalah harta yang wajib dikeluarkan apabila telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan oleh agama, dan disalurkan kepada orang-orang yang telah ditentukan pula, yaitu delapan golongan yang berhak menerima zakat sebagaimana yang tercantum dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 60 : “Sesungguhnya zakat-zakat itu, hanyalah untuk orang-orang fakir, orang-orang miskin, pengurus-pengurus zakat, para *mu'allaf* yang dibujuk hatinya, untuk budak, orang-orang yang berhutang untuk jalan Allah dan untuk mereka yang sedang dalam perjalanan, sebagai suatu ketetapan yang diwajibkan Allah, dan Allah maha mengetahui lagi maha bijaksana”.

Zakat merupakan sumber daya yang potensial yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan kesejahteraan umum bagi seluruh masyarakat terutama untuk mengentaskan kemiskinan dan menghilangkan kesenjangan sosial, maka perlu adanya pengelolaan zakat secara profesional dan bertanggung jawab yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah. Dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat itulah apalagi ditunjang dengan dukungan multimedia dimana suatu komputer dapat menyimpan informasi berupa gabungan atau kombinasi dari teks, suara, gambar, animasi dan video sehingga dapat dimungkinkan dengan dukungan komputer media yang interaktif penyampaian informasi dapat lebih menarik dan mudah digunakan serta dipahami oleh masyarakat. Dengan pemanfaatan yang ada di lingkungan masyarakat yang ditunjang dengan fasilitas komputer diharapkan dapat membuat suatu sistem yang bermanfaat bagi masyarakat yang akan menunaikan rukun Islam yang ke tiga yaitu zakat.

Pengertian multimedia menurut Rosch (1996), adalah kombinasi dari komputer dan video sedangkan menurut Mc Cornick (1996), adalah multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks, dan menurut Turban (2002), multimedia adalah kombinasi paling sedikit dua media input dan output dari data, media ini dapat berupa audio (suara musik), animasi, video, teks dan gambar.

Dengan demikian multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan *teks*, grafik, audio dan gambar bergerak dengan menggabungkan *link* yang memungkinkan melakukan navigasi,

berinteraksi, berekreasi dan berkomunikasi yang terkandung dalam tiga komponen diantaranya :

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita.
2. Harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi
3. Harus ada alat navigasi yang memandu kita

Mengetahui pentingnya pengetahuan tentang agama Islam khususnya dibidang zakat dan melihat peran positif teknologi untuk pendidikan. Sehingga dibutuhkannya sebuah informasi yang lebih menarik, mudah digunakan dan dipahami oleh masyarakat. Oleh karena itu maka akan dilakukan perancangan serta pembangunan dan penyusunan Tugas akhir yang berjudul : “ ***Rancang Bangun Media Pembelajaran Zakat Berbasis Multimedia Interaktif*** “.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang akan diselesaikan pada pembuatan pembelajaran zakat berbasis multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peranan potensi teknologi komputer dalam dunia pendidikan.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi pembelajaran zakat dan cara perhitungannya melalui multimedia interaktif.

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah dan terperinci, sehingga mempermudah identifikasi dan pemahaman terhadap aplikasi. Adapun batasan masalah dalam pembuatan pembelajaran zakat berbasis multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Segmentasi User : Umum
2. Pembuatan pembelajaran zakat berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Macromedia Director 11, dan menggunakan *script* animasi yaitu *Lingo* (*script* untuk membuat animasi).
3. Perancangan dan pembangunan zakat dibuat dalam bentuk multimedia interaktif, yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berinteraksi dan memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
4. Menyajikan informasi berbasis multimedia yang berisi penjelasan dan pengetahuan tentang zakat beserta perhitungannya.
5. Menggunakan metode pengembangan multimedia *Luther* Sutopo (2003).

### 1.4 Tujuan

Untuk membuat aplikasi sebagai sarana media pembelajaran untuk pedoman bagi orang muslim, sehingga mempermudah menyajikan informasi berupa interaktif dalam melaksanakan zakat sesuai dengan kegiatan ibadah rukun Islam yang ketiga ( dalam bentuk CD interaktif ).

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta- fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu :

### 1) Tahap pengumpulan data

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

#### a. Studi pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

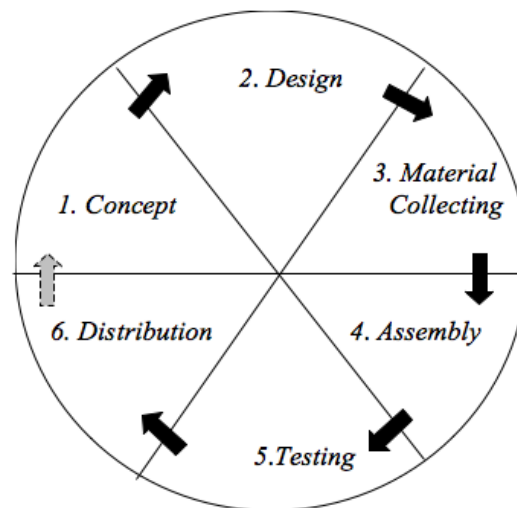
#### b. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil yaitu salah satu santri yang ahli dalam bidang keagamaan.

### 2) Pengembangan Multimedia

Metode yang dipakai dalam aplikasi ini yaitu metode pengembangan *Luther*, pengembangan multimedia ini dilakukan melalui 6 tahapan yaitu :

Konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan (*assembly*), testing dan distribusi. *Luther Sutopo* (2003).



**Gambar 1.1** Metodologi Pengembangan Multimedia (Sutopo 2003)

1. Konsep (*concept*)

Menentukan tujuan yang meliputi :

- a. Tujuan Aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain)
- b. Identifikasi Pengguna (*Users*)
- c. Bentuk Aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain)
- d. Spesifikasi Umum (ukuran aplikasi, dasar perancangan, target yang ingin dicapai dan lain-lain)

2. Perancangan (*design*)

Perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai struktur aplikasi multimedia yang akan dibuat, gaya dan kebutuhan bahan (material) untuk aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu tahap pengumpulan bahan dan pembuatan tidak dibutuhkan keputusan baru, melainkan menggunakan apa yang telah

ditetapkan pada tahap desain. Namun demikian, sering terjadi penambahan atau pengurangan bahan, bahkan ada perubahan pada bagian aplikasi pada awal pengerjaan multimedia.

Tahap desain multimedia sering melibatkan kegiatan antara lain :

- a. Pembuatan Bagan Alir (*Flowchart*), yaitu menggambarkan struktur aplikasi multimedia yang disarankan.
  - b. Pembuatan *Storyboard*, yaitu pemetaan elemen-elemen atau bahan (material) multimedia pada setiap layar aplikasi multimedia.
3. Pengumpulan bahan (*material collecting*)

*Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan, diantaranya :

- a. Melakukan pengumpulan bahan (material) seperti: *clipart*, *image*, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, *image*, audio dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.
  - b. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti: *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.
  - c. Pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan (*assembly*).
4. Pembuatan (*assembly*)
- a. Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat atau diintegrasikan.

- b. Pembuatan aplikasi berdasarkan *flowchart*, *storyboard*, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap desain.
  - c. Dapat menggunakan perangkat lunak *authoring* yang mempunyai fitur pembuatan *flowchart* dan desain, misal *Microsoft Frontpage*, *Macromedia*, dan lain-lain.
5. Percobaan (*testing*)
- a. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh bahan (*material*) telah dimasukkan.
  - b. Biasanya pada tahap awal dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.
  - c. Aplikasi yang telah dihasilkan harus dapat berjalan dengan baik di lingkungan pengguna (*user*), dimana pengguna dapat merasakan adanya kemudahan dan manfaat dari aplikasi tersebut serta dapat menjalankan sendiri terutama untuk aplikasi yang interaktif.
6. Distribusi (*distribution*)
- a. Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, pengandaan menggunakan *floppy disk*, *CD-ROM*, *tape*, atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan.
  - b. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini penulis susun dalam beberapa bab yang masing-masing bab menguraikan beberapa pokok pembahasan, adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan bab berisi tentang latar belakang penulisan tugas akhir, perumusan masalah, alasan pemilihan judul, ruang lingkup masalah, tujuan pembahasan masalah, metode penelitian yang digunakan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan konsep dasar tentang teori-teori dan definisi rancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini serta menjelaskan permasalahan yang akan dikaji.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan ditulis secara rinci menjelaskan rancangan ataupun pembuatan aplikasi yang akan dibuat melalui beberapa media.

### **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas proses implementasi secara detail untuk menjalankan media yang nantinya akan ditampilkan hasil akhir dari aplikasi tersebut.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang pernyataan berupa kesimpulan dan saran yang diperoleh dari aplikasi yang dibuat secara langsung untuk mengembangkan aplikasi yang lebih baik dari tugas akhir ini.

## 1.7 Jadwal Kegiatan

Pembuatan media komunikasi ini dilakukan dengan rencana dan jadwal kegiatan sebagaimana tersaji pada tabel 1.1 di bawah ini.

**Tabel 1.1 : Jadwal Pembuatan Laporan Tugas Akhir**

Kegiatan	Tahun 2012-2013																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Konsep	■	■	■	■																
Desain		■	■	■	■	■	■	■												
Pengumpulan Materi						■	■	■	■	■	■	■								
Pembuatan											■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Testing																				
Distribusi																				
Penyusunan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG