

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang terus maju dengan cepat membuat cara manusia dalam belajar semakin berkembang dan berubah. Salah satunya dengan penggunaan media elektronik seperti komputer. Media pembelajaran itulah yang saat ini lebih digemari dari pada media yang ditemui seperti buku atau media bacaan lainnya. Karna dengan munculnya media komputer bisa didapatkan visualisasi gambar, tampilan video, dan suara secara bersamaan, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dari pada membaca buku biasa.

Pada sistem pendidikan saat ini, pembelajaran agama khususnya pada pengenalan 25 Nabi yang disampaikan oleh pengajar dalam bentuk lisan, padahal pelajaran agama khususnya materi pengenalan 25 Nabi membutuhkan visualisasi pembelajaran agar peserta ajar lebih mengerti, lebih paham dan dapat memperkuat ingatan akan materi yang disampaikan. menurut Mashudi (2010), Francis M. Drawer telah melakukan penelitian yang hasilnya menyatakan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30%, audio visual 50% dan apabila ditambah melakukannya maka akan mencapai 80%. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di

mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Dede, 2008).

Kemajuan teknologi khususnya pada teknologi komputer saat ini, dimana komputer memiliki kemampuan *multimedia* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan pembelajaran. *Multimedia* didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, *video* atau animasi (Hackbarth 1996, Philips 1997).

Melihat perkembangan itu, media pembelajaran multimedia dengan perangkat komputer bisa sebagai sarana dakwah islam, khususnya dalam pengenalan 25 Nabi yang tertera dalam Al-Qur'an. Karena pada umumnya seseorang hanya mengetahui nama ke 25 Nabi. Tetapi kurang mempengaruhi kisah yang tertera dalam surat dan ayat dalam kitab suci Al-Qur'an.

Oleh karna itu penulis mencoba membuat program aplikasi 25 Nabi, dimana pengguna dapat membaca, menonton, dan memahami 25 Nabi yang tertera dalam kitab suci Al-Qur'an dalam bentuk aplikasi multimedia Flash.

UIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diambil perumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi pengenalan 25 nabi yang memberikan sutau informasi menarik dan mudah dalam memahami materi cerita dari cerita 25 nabi yang dikemas secara multimedia, dan juga memberikan kemudahan dalam navigasi dari setiap *control* tombol yang ada pada aplikasi tersebut.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah rancang bangun aplikasi pengenalan 25 Nabi berbasis multimedia interaktif, yang dapat memberikan pembelajaran pengenalan mengenai 25 Nabi dengan multimedia yang di kemas secara menarik dan interaktif.

## **1.4 Batasan Masalah**

Mengingat permasalahan diatas, maka ruang lingkup masalah yang dibatasi agar dalam pembuatan laporan dan program menjadi terarah. Adapun batasan masalah pada aplikasi ini adalah:

1. Segmentasi User: Usia 7-12 tahun.
2. Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi pengenalan 25 Nabi
3. Materi Pengenalan 25 Nabi yang dibahas mencakup pengutusan oleh Allah SWT, azab yang menimpa satu kaum, muzijat yang dimiliki Nabi, serta penjelasan singkat para Nabi yang tercantum dalam Al-Quran.

4. Perangkat Lunak yang dibangun menggunakan Adobe Flash CS5 Profesional.
5. *Output System* : berupa teks, animasi 2D, *image*, video, dan suara.
6. Materi yang disampaikan menggunakan *Ensiklopedi for Moslem kids* (Aku cinta Nabi dan Rasul), yang berdasarkan rekomendasi dari Guru agama Sekolah Dasar (SD).

## 1.5 Metode 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

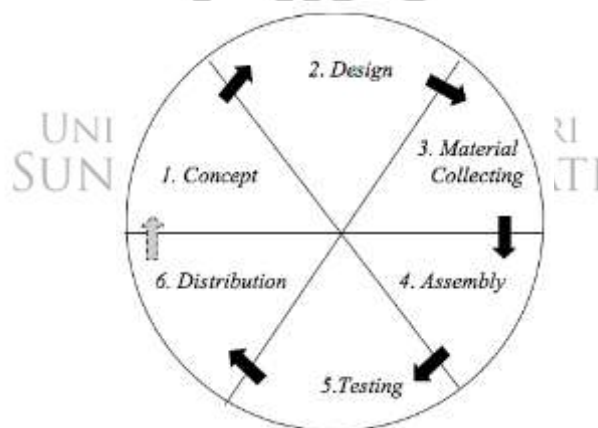
ada kaitannya dengan topik penelitian.

## 2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *Luther*,

Menurut Luther (1994), pengembangan *multimedia* dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu: *concept* (pembuatan konsep), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Ke enam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 2.2.



Gambar 1.1 Tahap Pengembangan Multimedia [Sutopo, 2004]

## **1. Concept**

Tahap *concept* (pembuatan konsep), dalam tahap ini menentukan tujuan perangkat lunak, siapa pengguna perangkat lunak dan menentukan jenis perangkat lunak multimedia.

## **2. Design**

*Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program yakni pembuatan storyboard, struktur navigasi dan desain grafis.

## **3. Material Collecting**

*Material Collecting* (pengumpulan materi) adalah tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar, animasi, video, audio, dan lain-lain.

## **4. Assembly**

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain.

## **5. Testing**

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Metode yang dilakukan untuk pengujian adalah metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

## 1.6 Sistematika Penulisan

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

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan kegunaan, ruang lingkup, metodologi, sistematika pembahasan, dan jadwal laporan Tugas Akhir yang dibuat.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas konsep dasar tentang teori – teori dan definisi rancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini serta menjelaskan permasalahan yang akan di kaji.

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

Pada bab ini akan dituliskan secara rinci dan dijelaskan perancangan ataupun pembuatan aplikasi yang akan dibuat melalui beberapa media.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN TESTING**

Pada bab ini membahas proses implementasi secara detail yang nantinya akan ditampilkan hasil akhir dari aplikasi tersebut.

### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa kesimpulan dan saran-saran untuk menghasilkan aplikasi yang lebih baik.

## 1.7 Jadwal Penelitian

Tugas akhir ini akan di buat sesuai dengan rencana dan jadwal pada tabel

1.1 di bawah ini:

**Tabel 1.1 Jadwal Pembuatan Tugas Akhir**

Jenis Kegiatan	Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Konsep dan Perancangan												
Pengumpulan Kebutuhan												
Pembuatan dan pengujian												
Penyerahan laporan												

