

## **APLIKASI MOBILE PANDUAN IBADAH HAJI BERBASIS MULTIMEDIA**

**Oleh:**

**Fitri Ayuning<sup>1</sup>, Lusi Suwandari<sup>2</sup>, Giat Karyono<sup>3</sup>**

(1. Mahasiswa STMIK AMIKOM Purwokerto, 2. Dosen UNSOED, 3. Dosen  
STMIK AMIKOM Purwokerto)

### **ABSTRAK**

Ibadah Haji adalah penyempurnaan dari rukun Islam yang kelima bagi kaum muslimin dan kewajiban ini berlaku sepanjang hidupnya. Ibadah ini memerlukan persyaratan-persyaratan yang tidak dapat dipenuhi oleh setiap orang, sehingga kewajiban ini hanya berlaku bagi kaum muslimin yang memiliki kemampuan untuk melaksanakannya. Ibadah haji pada hakikatnya adalah perjalanan menghampiri Allah SWT dengan mendatangi rumahnya baitullah, yaitu Ka'bah di Mekah. Mengingat pentingnya seruan ibadah haji, maka penulis membuat suatu aplikasi mobile yaitu Aplikasi mobile panduan ibadah haji berbasis multimedia. Aplikasi Mobile Panduan Ibadah Haji Berbasis Multimedia dibuat berdasarkan Rukun-rukun Haji dan Wajib-wajib Haji. Pengenalan tempat-tempat bersejarah di Mekkah dan Madinah, dan ditambah dengan doa-doa Ibadah Haji dan beberapa tips selama melakukan ibadah haji. Aplikasi Mobile Panduan Ibadah Haji Berbasis Multimedia ini untuk memberikan informasi singkat mengenai pelaksanaan dan tata cara haji berdasarkan kaidah yang sesuai dengan syarat rukun haji, wajib haji dan mengetahui prosedur-prosedur yang harus dijalani, sehingga dapat dijadikan sajian edukasi yang bermanfaat bagi umat islam, atau pengguna mobile (handphone) khususnya lebih mudah mempelajari dan mengetahui tentang salah satu rukun islam yaitu Haji. Dengan pemanfaatan multimedia, segala informasi Haji, baik dalam bentuk teks, gambar dan suara dapat digabungkan dan dimasukkan ke dalam perangkat komputer untuk diproses serta kemudian ditampilkan secara menarik, interaktif dan praktis.

Kata kunci : Aplikasi Mobile, Ibadah Haji, Multimedia.

### **A. PENDAHULUAN**

Indonesia memiliki pertumbuhan ekonomi dan teknologi yang cukup unik. Terbukti dimasa krisis global yang lalu dapat dilaluinya dengan baik. Namun pertumbuhan yang tinggi itu, belum diikuti dengan pemanfaatan ponsel sebagai alat untuk memajukan disektor potensi seperti pendidikan, pertanian, kesehatan, pariwisata dan masih banyak lagi. Pengguna aplikasi mobile saat ini banyak dimanfaatkan oleh pengguna facebook yang menduduki peringkat teratas di Indonesia, bahkan di dunia.

Begitu banyaknya pengguna ponsel di Indonesia, belum diiringi dengan pemanfaatan aplikasi ponsel yang bernuansa islami, seperti shalat, kumpulan do'a dan zikir, pocket quran, azan dll. maka dari itu penulis akan membahas salah satu Aplikasi islami yaitu Ibadah Haji.

Ibadah Haji adalah penyempurnaan dari rukun Islam yang kelima bagi kaum Muslimin dan kewajiban ini berlaku sepanjang hidupnya. Panduan yang selama ini dilaksanakan dengan cara membaca buku panduan haji atau menonton VCD panduan ibadah haji, penggunaan alat bantu tersebut dirasa sudah efektif, namun kurang efisien dan praktis bagi pengguna. Untuk meningkatkan kualitas sarana panduan ibadah haji yang lebih komunikatif, interaktif dan praktis, maka perangkat lunak aplikasi panduan dengan bantuan komputer berbasis multimedia untuk membuat aplikasi mobile sangat diperlukan

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Multimedia**

Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berarti banyak, dan *media* berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia (Rahmat dan Alphone 2005/2006). Elemen-elemen tersebut berupa: teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

### **2. Struktur Sistem Informasi Multimedia**

Struktur sistem informasi multimedia merupakan bagian yang sangat penting dari keseluruhan pembuatan aplikasi multimedia. Struktur ini berguna untuk memvisualisasikan seluruh relasional dan aplikasi yang

akan dibangun. Struktur ini menjelaskan organisasi *file* dari macromedia sebagai perangkat lunak utama, grafik dan sumber daya lain, sehingga tidak hanya memudahkan untuk melakukan revisi pada tiap komponen dalam aplikasi multimedia (Lemay, 1997).

### 3. Konvergensi Teknologi Informasi Pada Dunia Pendidikan

Adanya konvergensi teknologi informasi dengan teknologi telekomunikasi membuat teknologi telah memudahkan aktivitas manusia. Teknologi komunikasi khususnya selular telah berkembang pesat di Indonesia, hal ini dimungkinkan dengan penetrasi pasar yang besar terhadap kebutuhan telekomunikasi khususnya yang sifatnya *mobile*.

### 4. Ponsel Sebagai Alat Pembelajaran

Handphone adalah alat komunikasi, baik jarak jauh maupun jarak dekat. Alat ini merupakan komunikasi yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena biasa dibawa kemana saja. Namun dengan perkembangan jaman yang semakin modern, *handphone* tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi tetapi bisa digunakan juga untuk memutar musik, menonton *video*, bermain *game*, dan lain-lain ([www.media.diknas.go.id](http://www.media.diknas.go.id)).

### 5. Flash Lite

Menurut Sidiq (2010), Flash lite merupakan salah satu software unggulan dalam hal pembuatan aplikasi- aplikasi berbasis ponsel. Flash lite telah terintegrasi di dalam software animasi Flash, baik ketika masih berada di bawah naungan Macromedia, maupun setelah diambil alih oleh Adobe.

### 6. Adobe Flash CS3

Adobe Flash CS3 adalah *software* yang berfungsi untuk menggabungkan berbagai media yaitu *image* (gambar), animasi, *video*, *audio* dan *text* untuk membuat suatu produk presentasi yang lazim disebut multimedia.

### 7. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 adalah *software* desain grafis berbasis *bitmap* yang populer dipasaran, mulai dari *desainer* grafis *professional*, *dasainer web*, *fotografer*, para pekerja kantor hingga pemula dibidang desain.

8. Adobe Audition 1.5

*Adobe Audition* adalah *software* aplikasi penyunting suara standar yang profesional untuk memproduksi suara yang baik. Apakah untuk menciptakan berbagai format file suara, mengedit dan mencampur suara, menganalisa suara, merekam suara pada cd.

9. dBpoweramp Music Converter Reference

dBpoweramp Music Converter Reference adalah sebuah tool yang dapat mengubah (konversi) audio MP3. Sekalipun software ini gratisan, Software ini memiliki fasilitas yang disediakan cukup lengkap, cara penggunaannya sangat mudah dan hasil konversinya cukup baik.

10. Haji

Haji (Bahasa Arab:  , *Hajj*) adalah rukun (tiang agama) Islam yang kelima setelah syahadat, shalat, zakat dan puasa. Menunaikan ibadah haji adalah bentuk ritual tahunan yang dilaksanakan kaum muslim sedunia yang mampu (material, fisik, dan keilmuan) dengan berkunjung dan melaksanakan beberapa kegiatan di beberapa tempat di Arab Saudi pada suatu waktu yang dikenal sebagai *musim haji* (bulan Dzulhijjah).

### C. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

1) Studi Pustaka

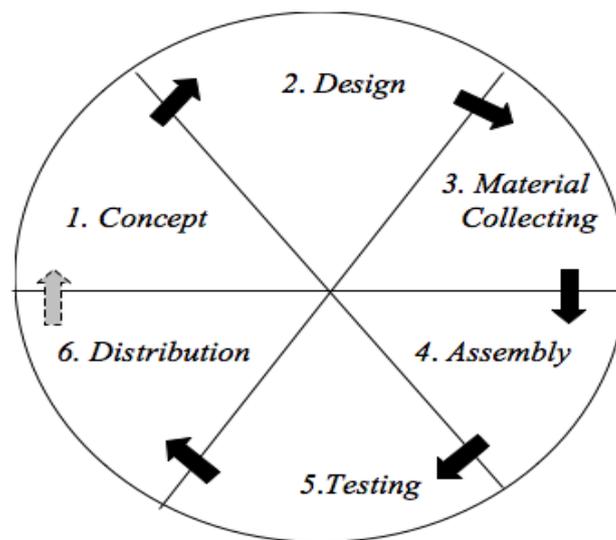
*Studi Pustaka* dilakukan dengan cara membaca buku-buku, mengumpulkan data dari situs internet, serta artikel yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

2) Kuesioner

*Kuesioner* ini dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja yang dibutuhkan oleh user mengenai manasik haji dan untuk mengetahui sejauh mana panduan ibadah haji yang dirancang dapat bermanfaat bagi pengguna.

## 2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Hadi (2003), yang berpendapat bahwa tahapan metode pengembangan sistem memiliki 6 tahap yaitu, *concept, desing, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1 Tahapan Pengembangan multimedia

## 3. Analisis Kelayakan Sistem

Studi kelayakan sistem adalah studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembang proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan, versi ringkasan dari keseluruhan analisis sistem dan proses perancangan sistem multimedia. Untuk masing-masing penjelasan, analisis menyiapkan jadwal penerapan secara kasar (Jogiyanto, 2003). Faktor-faktor yang berkaitan dengan kelayakan sistem yaitu : kelayakan teknik, kelayakan operasi, kelayakan ekonomi, kelayakan hukum, kelayakan jadwal.

## D. PEMBAHASAN

a. Analisis *Concept*

Analisis *Concept* terdiri dari : Identifikasi Masalah, Studi Kelayakan, Analisis Kebutuhan Sistem, Perhitungan Analisis Biaya Manfaat, Analisis Kebutuhan Pengguna dan Analisis Kebutuhan Informasi.

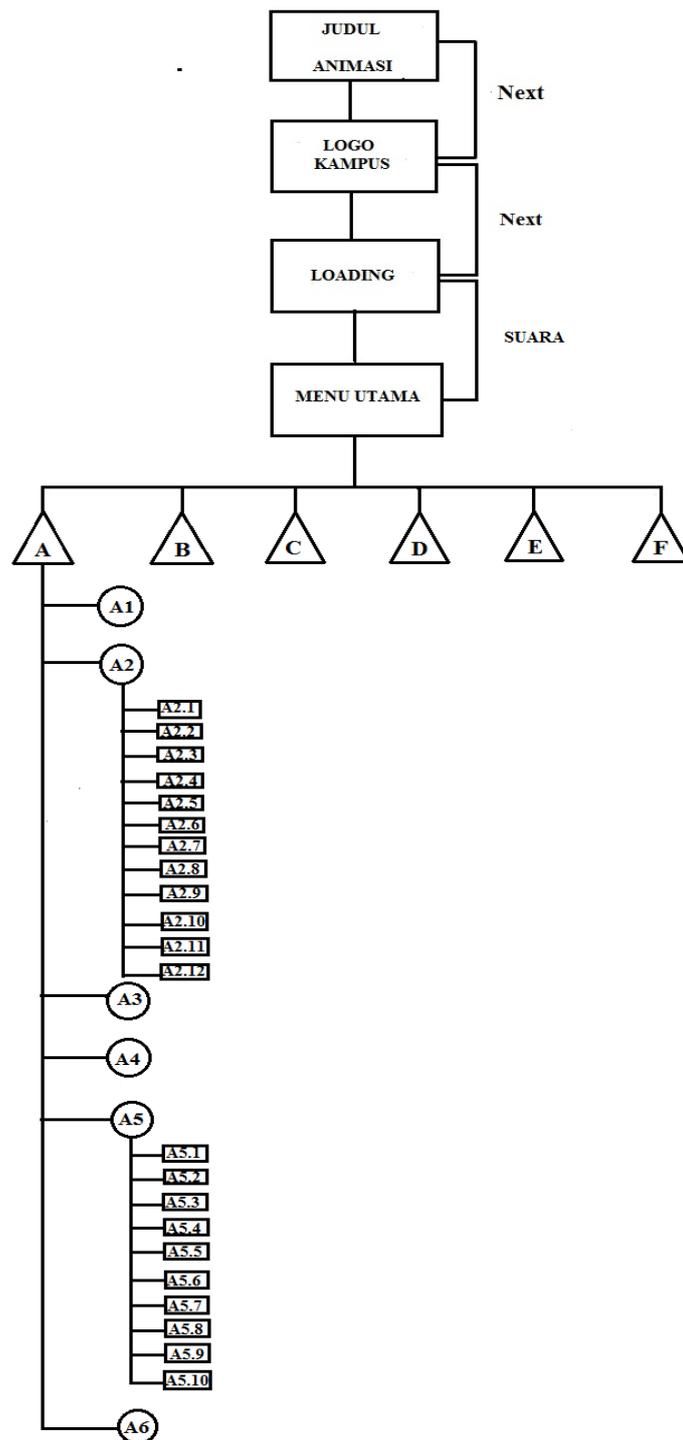
b. Perancangan (*Design*)

Dalam hal ini mulai merancang tampilan dari aplikasi *mobile* untuk panduan ibadah haji meliputi, perancangan isi, perancangan naskah, dan perancangan *storyboard*.

1) Perancangan Isi

Rancangan isi yang dimasukkan kedalam informasi yang disampaikan haruslah sesuai dengan konsep yang disusun serta tidak menyimpang dari tujuan. Dengan menggunakan konsep multimedia interaktif, penulis memadukan empat unsur penting dalam multimedia yaitu teks, gambar, suara dan animasi yang nantinya akan digunakan pada aplikasi tersebut agar lebih menarik. Dimana teks digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual atau memberi penjelasan-penjelasan terhadap tata cara urutan manasik ibadah haji. Gambar digunakan untuk menyampaikan kesan menarik dan memperjelas aplikasi yang ditampilkan. Suara digunakan untuk mengisi latar pada halaman loading dan bertujuan untuk memberi kesan nyaman, agar pengguna tidak merasa bosan ketika menggunakan aplikasi multimedia untuk panduan ibadah haji. Dan animasi berfungsi agar tampilan lebih menarik dan kelihatan lebih hidup.

2) Merancang Naskah



Gambar 2 Struktur Hierarki Program Aplikasi

Keterangan:

- A. Topik Ibadah Haji
  - A1. Kegiatan Sebelum Berangkat Haji
  - A2. Pelaksanaan Ibadah Haji
    - A2.1. Hukum Ibadah Haji
    - A2.2. Syarat, Rukun dan Wajib Haji
    - A2.3. Waktu Ihram Haji
    - A2.4. Berihram dari Miqat
    - A2.5. Wukuf di Arafah
    - A2.6. Mabit
    - A2.7. Melontar Jumrah
    - A2.8. Thawaf
    - A2.9. Sa'i
    - A2.10. Tahallul
    - A2.11. Dam/Fidyah
    - A2.12. Badal Haji
  - A3. Larangan Ihram
  - A4. Kesalahan Dalam Melaksanakan Haji
  - A5. Tempat-tempat Ijabah & Maqam Ijabah
    - A5.1. Masjid Nabawi
    - A5.2. Kota Mekah
    - A5.3. Masjidil Haram
    - A5.4. Kota Madinah
    - A5.5. Hajar Aswad
    - A5.6. Maqam Ibrahim
    - A5.7. Multazam
    - A5.8. Hijir Ismail
    - A5.9. Ma'sa
    - A5.10. Rumah Rasulullah saw
  - A6. Haji Mabruur dan Cara Mencapainya
- B. Sekilas Info
- C. Tentang Software ini
- D. Bantuan
- E. Tombil Pilih
- F. Tombol Keluar

c. Merancang *Storyboard*

Merancang *storyboard* yaitu serangkaian sketsa (gambaran kartun) dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur

cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi mobile panduan ibadah haji.

d. Material Collecting

Tahap material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan, pada tahap ini meliputi merancang grafik dua dimensi (meliputi: merancang garis, merancang bentuk, merancang warna, dan merancang format), merancang *audio*, merancang animasi yang akan digunakan dalam aplikasi mobile panduan ibadah haji.

e. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi panduan ibadah haji didasarkan pada tahap design. Setelah sistem dianalisis dan didesign (dirancang) secara rinci, maka akan menuju tahap assembly (pembuatan). Dimana merupakan tahap merealisasikan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap digunakan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun tujuan dalam tahap assembly (pembuatan) ini adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

f. Testing

Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk memastikan elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam tahap ini dilakukan penyetelan menggunakan *handphone* yang memiliki aplikasi *flash lite player* didalamnya. Dalam pengujian ini penulis menggunakan *handphone* Nokia N70. Berikut tampilan penyetelan pada Nokia N70 :



Gambar 3. Tampilan halaman pertama pada Nokia N70



Gambar 4 Tampilan halaman kedua pada Nokia N70



Gambar 5 Tampilan halaman ketiga pada Nokia N70



Gambar 6 Tampilan halaman loading pada Nokia N70



Gambar 7 Tampilan halaman menu utama pada Nokia N70

#### g. Distribution

Tahapan dimana merupakan tahap dimana aplikasi panduan ibadah haji yang dibuat dipasangkan atau diletakkan pada *handphone* pengguna yang memiliki aplikasi *flash lite player* didalamnya supaya dapat dimanfaatkan dan mempunyai daya guna. Pada proses pemasangan ini, terlebih dahulu dilakukan pendistribusian. Agar aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara masal, maka harus didistribusikan seluas-luasnya dengan berbagai cara untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu: menggunakan *portal web*, menggunakan *portal wap*, menggunakan *bluetooth*, menggunakan *CD/Flashdisk*.

### E. KESIMPULAN DAN SARAN

#### a. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah program aplikasi mobile panduan ibadah haji berbasis multimedia.
- 2) Fasilitas yang ada dalam aplikasi mobile ini yaitu materi yang berisi tentang materi ilmu agama yaitu tata cara urutan panduan ibadah haji yang sesuai dengan tuntunan Rasulullah.

3) Keuntungan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi mobile ini yaitu mudah pemakaiannya, sehingga dapat digunakan dimana saja, karena dalam aplikasi ini terdapat menu utama yang sangat membantu pemakai (*user*) dalam mempelajari manasik haji dan doa-doa ibadah haji. Dengan aplikasi mobile panduan ibadah haji ini diharapkan para calon jemaah haji maupun masyarakat umum termotivasi untuk mendalami manasik haji.

b. Saran

- 1) Program aplikasi mobile panduan ibadah haji ini masih dapat dikembangkan lagi dengan dilengkapi animasi yang lebih menarik untuk pembelajaran disektor religi.
- 2) Program pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif belajar ibadah haji selain dengan belajar membaca buku dan menonton video haji.
- 3) Diharapkan aplikasi mobile panduan ibadah haji ini dapat memacu para calon jemaah haji termotivasi untuk mendalami manasik haji sebagai media pembelajaran yang efektif,efisien dan praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariasdi, 2008, “*Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*“  
<http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/> Februari 2008
- Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif Dengan Flash, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003*
- Azhar, Arsyad (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers
- Bharata, Jimmy Wahyudi, 2010, “*Panduan Praktis Memanfaatkan Ponsel sebagai Media Religi dan Edukasi*”, PT Elex Media Komputindo, Kompas-Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta 2010
- Burhan Saleh, Sundarmi (2003). *Pedoman Haji, Umrah, dan Ziarah*. Jakarta;Senayan Abadi Publishing
- Herwibowo, LC. Ust. H. Bobby & Dani, S.E. Hj. Indriya R. , 2008, “*Panduan Pintar Haji & Umrah*”, QultumMedia, Anggota IKAPI
- Jogiyanto. 2003. *Sistem Teknologi Informasi*, Penerbit Andi. Yogyakarta.

Jogiyanto H.M., *Analisis & Disain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Edisi Kedua, Andi Offset Yogyakarta, 2001.

Juhaeri. 2007. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran* ([http://ilmukomputer.org/wpcontent/uploads/2009/07/juhaeri\\_multimedia\\_bagian1.pdf](http://ilmukomputer.org/wpcontent/uploads/2009/07/juhaeri_multimedia_bagian1.pdf) ) diakses tanggal 07 september 2010

Lemay, Laura. 1997, "*Desain Grafis dan Halaman Web*", Jakarta; PT Elek Media Komputindo

Pramono, Gatot. *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008, <http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2009/03/16/multimedia-dalam-dunia-pendidikan/> Maret 2009

Rahmat dan Alphone, 2005/2006 "*Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*" <http://nadaricko.blogspot.com/2010/10/multimedia-sebagai-media-pembelajaran.html> April 2010

Sidiq, 2010, "*Seri Mudah Membangun Aplikasi Ponsel*", ANDI Yogyakarta

Sutopo. Ariesto Hadi, 2003, "*Multimedia Interaktif dengan Flash*", Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta

Suyanto, M., 2003 "*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*", Andi Offset, Yogyakarta

Sumber Lain :

<http://budidar.wordpress.com/2008/10/30/mobile-learning/>

<http://blog.re.or.id/analisis-sistem-informasi.htm>

<http://www.detikinet.com/read/2007/09/07/131313/826987/328/2010-pengguna-ponsel-indonesia-capai-separuh-populasi>

<http://wyw1d.wordpress.com/2009/12/07/ponsel-sebagai-alat-pembelajaran/>

<http://www.scribd.com/doc/43971373/Analisis-Kelayakan-Sistem-Informasi-Klinik-Paper>

<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>

[www.definisionline.com/2010/12/pengertian-handphone.html](http://www.definisionline.com/2010/12/pengertian-handphone.html)

[www.google.com/trends](http://www.google.com/trends)