

APLIKASI SIMULASI MANASIK HAJI BERBASIS MULTIMEDIA

Abdul Khafid^{1*}, Tri Listyorini¹, Rizkisari Mei maharani¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
Gondangmanis, PO Box 53, Bae, Kudus 59352

*Email: chaviddab@gmail.com

Abstrak

Manasik haji pada dasarnya adalah memberikan pelajaran atau informasi kepada calon jama'ah haji ataupun masyarakat beragama muslim mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji. Biasanya, masyarakat beragama muslim mempelajari tata cara pelaksanaan ibadah haji dengan menggunakan buku – buku atau dengan cara memperagakan langsung dengan cara mensimulasikan tata cara ibadah haji sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Namun, banyak kalangan masyarakat muslim yang enggan mendalami manasik haji, yang dikarenakan beberapa hal seperti tidak adanya waktu, dan kurangnya minat mempelajari tata cara ibadah haji melalui buku – buku dikarenakan kurang menarik dan tidak praktis. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi manasik haji berbasis multimedia, dengan menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia, aplikasi ini berisi materi, do'a dan simulasi untuk rukun haji. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan terjadi peningkatan minat masyarakat dalam mempelajari tata cara pelaksanaan ibadah haji

Kata Kunci: haji, multimedia, simulasi

1. PENDAHULUAN

Ibadah Haji Merupakan rukun islam yang kelima dimana diwajibkan bagi umat islam untuk melaksanakannya. 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. (Subaebasni.2010)

Banyak pedoman haji disajikan dalam bentuk buku sebagai informasi awal untuk mempelajari ibadah haji, disamping itu bisa juga melalui praktek manasik haji yang dilakukan dengan cara mensimulasikan kondisi yang akan dilakukan dalam menjalankan ibadah haji contohnya dengan membuat replika ka'bah dan mengenakan baju ihram, namun hal tersebut kurang efisien, tidak mudah untuk dihafal, tidak menarik dan tidak praktis untuk dipelajari bagi kaum muslim yang memiliki sedikit waktu dan kaum muslim yang belum mampu melakukan ibadah haji seperti kalangan remaja, anak – anak yang duduk di sekolah dan muallaf (orang yang baru masuk islam).

Penelitian yang pernah dilakukan, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Manasik Haji". mengatakan bahwa perlu pengembangan dalam mempelajari manasik haji. Yang semula masih menggunakan buku panduan dan menurutnya kurang lebih tepat karena banyak calon jamaah haji yang berusia tua dan tidak bisa membaca. Untuk itu dikembangkanlah aplikasi yang berbasis multimedia dalam belajar manasik haji agar ketika latihan bisa dilihat dan dipahami secara langsung oleh calon jamaah haji (Yanriko Robimadipa, 2012)

Industri elektronika multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau multimedia kombinasi dari paling sedikit media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Suyanto, M. 2003)

2. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah metode menurut Luther (1994, Sutopo A.H: 2003), yaitu pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia (Sutopo A.H, 2003)

2.1 Konsep

Tahap konsep (concept) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi user, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain – lain), tujuan aplikasi (informasi, pelatihan) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target dan lain – lain. Dalam tahap konsep perlu diperhatikan :

1. Menentukan tujuan aplikasi yaitu untuk memberikan informasi tentang manasik haji dengan bentuk aplikasi *desktop* yang memudahkan calon jamaah dan masyarakat luas dalam mendapatkan informasi haji
2. Aplikasi ini digunakan oleh para calon jamaah haji, pembimbing manasik haji dan juga bisa digunakan untuk pembelajaran di sekolah dalam pelajaran fiqih atau PAI (pendidikan Agama Islam).
3. Deskripsi aplikasi dengan judul Aplikasi simulasi manasik haji berbasis multimedia, bentuk aplikasi desktop, dengan *audiens* calon jamaah haji dan aplikasi ini dapat dijalankan dengan perangkat komputer atau laptop yang mendukung *flash player*.

2.2 Desain

Pada tahap ini penulis membuat spesifikasi aplikasi secara rinci dalam perancangan aplikasi.

Spesifikasi yang akan dibuat disesuaikan berdasarkan pada :

1. Perancangan diagram tampilan (*flowchart*).
Ada 4 diagram tampilan (*flowchart*), yaitu.
 - 1) *Flowchart* menu utama,
 - 2) *Flowchart* pedoman,
 - 3) *Flowchart* Do'a Haji,
 - 4) *Flowchart* simulasi.
2. Perancangan *Storyboard*
pada aplikasi *storyboard* berjumlah 9, yaitu :
 - 1) *Storyboard* intro,
 - 2) *Storyboard* menu utama,
 - 3) *Storyboard* pedoman,
 - 4) *Storyboard* Do'a haji,
 - 5) *Storyboard* simulasi,
 - 6) *Storyboard* tentang aplikasi,
 - 7) *Storyboard* istilah,
 - 8) *Storyboard* menu isi Do'a (do'a sa'i),
 - 9) *Storyboard* menu isi simulasi (Thawaf).

2.3 PengumpulanMaterial

Pada tahap ini bahan material yang diperlukan penulis terkait multimedia seperti image, animasi, audio, pembuatan gambar grafik, foto, dan lain – lain, penulis peroleh dari berbagai sumber seperti internet, koleksi ilmiah dan hasil pembuatan penulis. Sedangkan bahan – bahan informasi haji penulis peroleh dari buku – buku terkait haji dan internet seperti panduan praktis ibadah haji serta tanya jawab kepada seorang pembimbing haji atau ustadz.

2.4 Pembuatan

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat atau diintegrasikan. Pembuatan aplikasi berdasarkan *flowchart*, *storyboard*. Semua objek atau elemen multimedia dibuat dan digabungkan menjadi satu kesatuan aplikasi. Pada tahap ini menggunakan software seperti *Macromedia flash 8*, *adobe photoshop*.

2.5 Testing

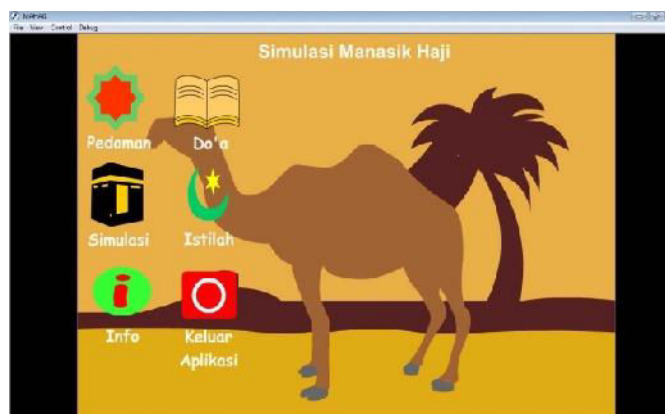
Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian dengan dua tahap yaitu : tahap pertama penulis menyajikan aplikasi kepada beberapa calon jamaah haji, pembimbing haji dan seseorang yang dipilih langsung untuk mengikuti pengujian ini. Dalam menyajikan aplikasi penulis menggunakan media komputer dan menjelaskan tentang isi aplikasi. Tahap kedua penulis memberikan formulir standar kepada *audien* yang nantinya formulir tersebut berisi saran, komentar tentang aplikasi yang dibuat oleh penulis.

2.6 Distribusi

Dalam hal ini penulis akan mendistribusikan aplikasi kepada yayasan kelompok bimbingan haji di masyarakat sebagai bahan untuk pembelajaran manasik haji dan didistribusikan ke sekolah – sekolah untuk kepentingan belajar mengajar dalam pendidikan agama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

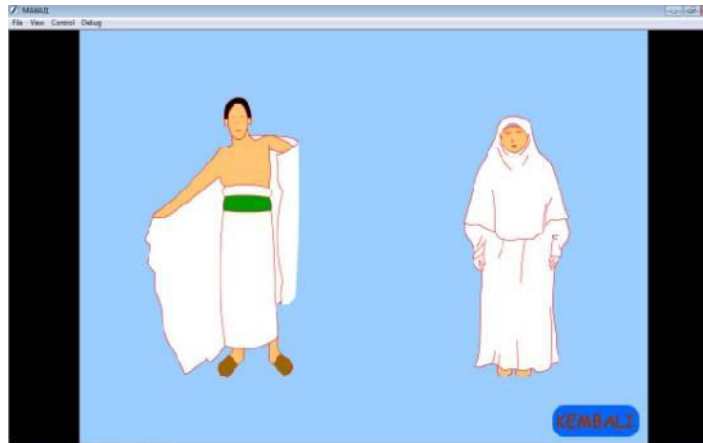
Halaman menu utama berisi menu pilihan untuk masuk ke halaman lainnya. Berikut adalah tampilan menu utama.



Gambar 2. Tampilan Halaman menu utama

Pada Gambar 2 adalah tampilan menu utama dimana terdapat beberapa pilihan menu untuk menuju ke menu yang dipilih, yang didalamnya mempunyai informasi yang disampaikan. Seperti menu pedoman terdapat informasi syarat haji, rukun haji dan wajib haji. Pada menu Do'aterdapat animasi do'a ihram, do'aniat haji, do'awukuf, do'athawaf, do'asa'i, dand'o'atahallul. Pada menu simulasi terdapat animasi – animasi antara lain ihram, wukuf, thawaf, sa'idantahallul. Pada menu istilah berisi informasi macam – macam caramelaksanakan haji antara lain haji ifrad, haji qiran, haji tamattuk. Pada menu info berisi informasi tentang pembuatan aplikasi. Pada menu keluar aplikasi yaitu berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

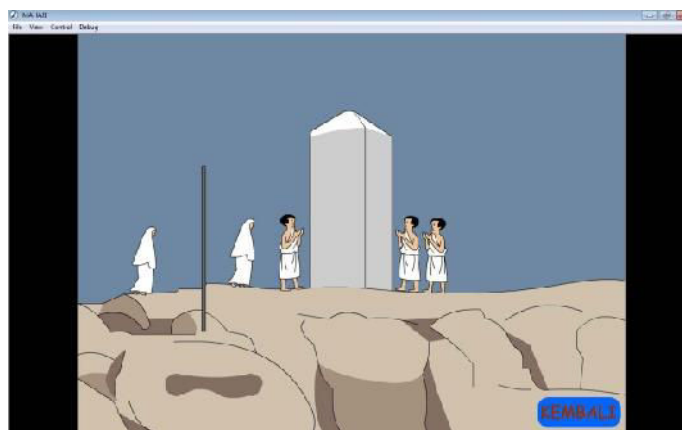
Ihram adalah pernyataan untuk memulai mengerjakan ibadah haji dengan memakai pakaian ihram disertai niat haji di miqat. Berikut adalah tampilan halaman animasi ihram.



Gambar 3. Tampilan Halaman Ihram

Pada Gambar 3 adalah tampilan ihram yang berisi animasi cara ihram beserta do'anya yang disampaikan melalui audio. Padahal aman tersebut terdapat menu kembali yang fungsinya untuk kembali ke menu utama.

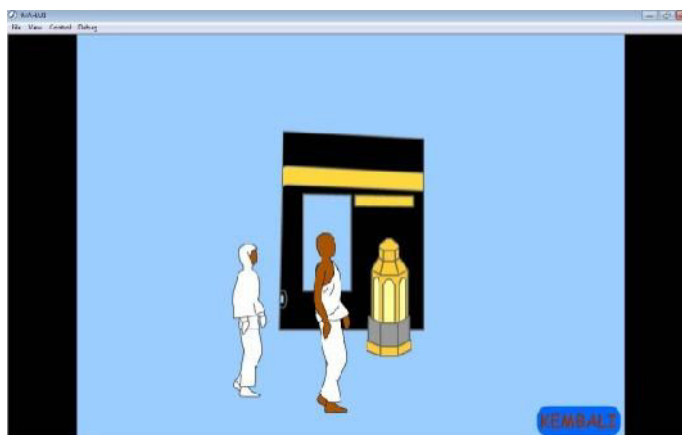
Wukuf adalah Berdiam diri dan berdo'a di Arafah pada tanggal 9 dzulhijjah. Berikut adalah tampilan halaman wukuf.



Gambar 4. Tampilan Halaman wukuf

Pada Gambar 4 adalah tampilan wukuf yang berisi animasi tentang wukuf, terdapat juga do'anya yang disampaikan melalui audio. Pada halaman tersebut terdapat menu kembali yang fungsinya untuk kembali ke menu utama.

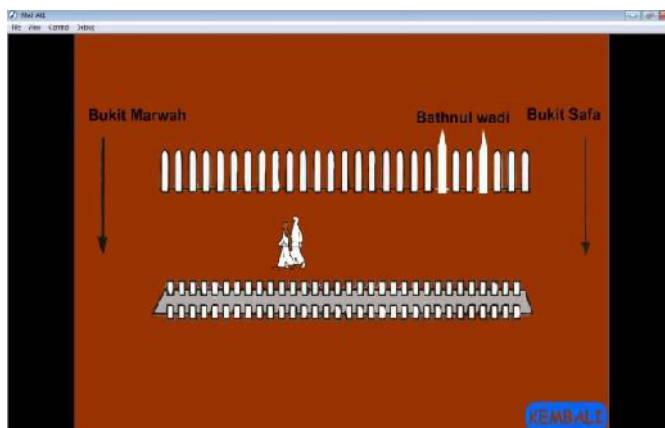
Thawaf adalah Mengelilingi ka'bah sebanyak 7 kali. Berikut adalah tampilan halaman animasi thawaf.



Gambar 5. Tampilan Halaman thawaf

Pada Gambar 5 adalah tampilan thawaf yang berisi cara thawaf beserta do'anya yang disampaikan melalui audio. Pada halaman tersebut terdapat menu kembali yang fungsinya untuk kembali ke menu utama.

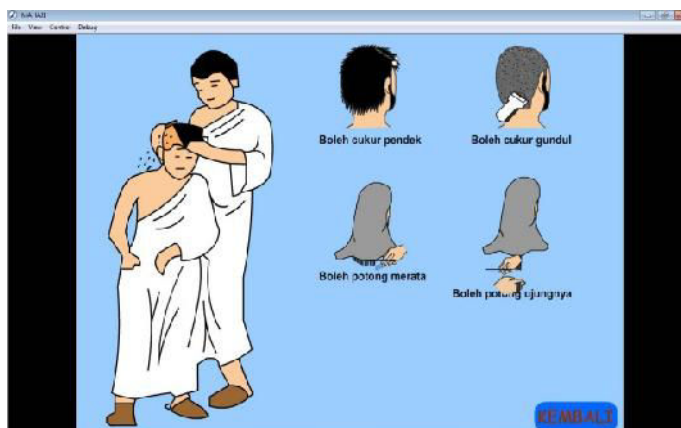
Sa'I adalah berjalan atau lari – lari kecil sebanyak 7 kali. Berikut adalah tampilan halaman animasi sa'i.



Gambar 6. Tampilan Halaman sa'i

Pada Gambar 6 adalah tampilan Sa'I dimana pada tampilan tersebut dijelaskan cara melakukan sa'I dengan animasi dan disampaikan juga do'anya melalui audio. Pada halaman tersebut terdapat menu kembali yang fungsinya untuk kembali ke menu utama.

Tahallul adalah bercukur atau memotong rambut setelah melakukan sa'i. Berikut adalah tampilan halaman animasi tahallul



Gambar 7. Tampilan Halaman tahallul

Pada Gambar 7 adalah tampilan Tahallul dimana pada tampilan tersebut terdapat animasi cara tahallul beserta do'anya yang disampaikan melalui audio. Pada halaman tersebut terdapat menu kembali yang fungsinya untuk kembali ke menu utama.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan perancangan, serta implementasi dan pembahasan pada bab – bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan aplikasi yang dikembangkan, dapat didistribusikan di instansi sekolah sebagai bahan media pembelajaran dalam pendidikan PAI (Pendidikan agama islam).
2. Dengan adanya aplikasi MAHAJ (Manasik haji) berbasis multimedia ini besar harapan dapat membantu mengenalkan tentang haji kepada pelajar dan sebagainya untuk memahaminya sejak dini.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan animasi supaya dapat memberikan gambaran kepada penggunanya dalam memahami rukun haji.

4.2 SARAN

Beberapa saran yang dapat diberikan sehubungan dengan Aplikasi simulasi manasik haji berbasis multimedia, antara lain:

1. Pengembangan aplikasi berbasis multimedia ini agar disesuaikan dengan kebutuhan user supaya lebih mudah untuk mengoperasikannya.
2. Aplikasi ini hanya bisa menampilkan materi tentang haji belum disertakan untuk menampilkan tempat – tempat bersejarah yang biasa dikunjungi oleh jamaah haji, sehingga akan lebih menarik jika hal tersebut disertakan juga.
3. Semoga pengembangan aplikasi simulasi berbasis multimedia ini tidak sebatas seperti ini saja, diharapkan para pembaca dapat menjadikannya referensi untuk mengembangkan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Listyorini, Tri, Perancangan Game Simulasi Pendaftaran Skripsi Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus, Jurnal Simetris Volume.2 No.1 Hal.56-63, Universitas Muria Kudus, 2013.
- Suyanto, M. 2003, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Yanriko Robimadipa. 2012. Perancangan Aplikasi Manasik Haji Berbasis Multimedia. Jurnal Teknik Informatika. Yogyakarta.
- Subaebasni.2010. Panduan Jamaah Haji dan Umrah. <http://www.arminareka.com/>
- Sutopo. A.H.2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu