

## PEMBELAJARAN TATA CARA SHALAT DENGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN INFORMASI

Jefri Rahmadian<sup>1)</sup>, Audy Sectio Soedarsono<sup>2)</sup>

Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech  
Jl. Asem 2 No. 22, Cipete – Jakarta Selatan  
<http://www.i-tech.ac.id>  
Jefri@i-tech.ac.id

Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech  
Jl. Asem 2 No. 22, Cipete – Jakarta Selatan  
<http://www.i-tech.ac.id>  
audykeren@hotmail.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ialah untuk melakukan peninjauan ketertarikan pengguna terhadap tata cara sholat dengan menggunakan media CD Interaktif. Selain itu juga untuk memberikan kemudahan kepada para pengguna dalam mempelajari dasar tata cara sholat. Metodologi rekayasa menggunakan studi pustaka (literatur) dan studi lapangan (observasi dan kuesioner). Hasil yang dicapai adalah CD Interaktif pembelajaran tata cara sholat telah selesai dibuat dan dirancang. Simpulan yang di dapatkan adalah secara keseluruhan CD Interaktif ini telah membantu para pengguna dalam mempelajari tata cara sholat, sehingga lebih memudahkan pengguna dalam mengerti tata cara sholat.

**Kata Kunci :** *CD Interaktif, Sholat*

### PENDAHULUAN

#### *Latar Belakang*

Saat ini berkembangnya teknologi multimedia begitu pesat seiring perkembangan teknologi yang terdapat komputer, Peranan teknologi multimedia sering digunakan untuk media penyampaian informasi terdapat berbagai elemen multimedia, elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara, video dan animasi, sehingga informasi yang disajikan dapat di pahami. Berbagai macam aplikasi berbasis multimedia telah di ciptakan untuk beberapa macam keperluan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, terdapat banyak media untuk menyalurkan promosi, informasi, dan edukasi. Salah satunya adalah CD interaktif Dengan adanya CD ini, pengguna dapat lebih mudah untuk menyerap informasi yang di perlukan dengan menggunakan pendekatan yang dapat di mengerti oleh pengguna. Untuk mendapatkan suatu informasi melalui CD interaktif ini, pengguna tidak perlu mengeluarkan biaya yang cukup besar.

Dengan adanya teknologi multimedia saat ini terutama CD interaktif dapat membantu orang dalam hal pembelajaran tata cara sholat. maka CD ini akan di sajikan cara tata sholat dari mulai bacaan bacaan sholat, surat surat pendek, gerakan sholat sampai zhikir. Jadi dalam media pembelajaran sholat ini berupa edukasi dan informasi.

#### *Identifikasi Masalah*

1. Bagaimana menghasilkan sebuah media pembelajaran tata cara sholat yang memanfaatkan teknologi multimedia.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi cara belajar sholat berbasis CD Interaktif.
3. Bagaimana menghasilkan CD interaktif pembelajaran yang mempermudah pengguna untuk mempelajari materi.

#### *Tujuan Penelitian*

Dengan adanya permasalahan-permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah

Membangun pembelajaran dasar tata cara shalat dengan menggunakan media CD Interaktif.

### **Batasan Masalah**

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran tata cara shalat yang memanfaatkan teknologi multimedia.
2. Merancang sebuah aplikasi cara belajar shalat berbasis CD Interaktif.
3. CD interaktif berisi tentang dasar dasar tata cara shalat dan animasi tata cara shalat sesuai dengan shalat yang di lakukan meliputi shalat yang wajib dan sebagian yang sunah.

### **Metodologi Rekayasa**

Metodologi rekayasa pembuatan CD interaktif ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahap Analisa

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuat cd interaktif tersebut. Tahap analisa ini merupakan tahap di tetapkannya tujuan pembuatan cd interaktif. Maka dari itu penulis melakukan studi literatur dan di lanjutkan kepada penentuan konsep yang menjadi landasan dari analisa kebutuhan yang di temukan selama proses ini berlangsung. Tahap analisa ini dilakukan untuk mengungkapkan definisi permasalahan dan penggambaran yang tepat dari apayang akan di lakukan di cd interaktif ini dan juga untuk mengetahui keseluruhan sistem yang akan diberikan.

#### 2. Tahap Desain dan Implementasi

Pada Tahap ini penulis merancang keperluan untuk menggambarkan cd interaktif, interfaces, layout. developing yang dilakukan pada sebuah software yang dapat dipilih sesuai kebutuhan. Pada proses ini, layout yang sudah dibuat dapat diterapkan dengan maksimal. Setelah mendapatkan tampilan yang diinginkan, maka saatnya untuk insert assets atau memasukan elemen - elemen desain yang telah dibuat sebelumnya untuk memperindah tampilan CD interaktif

#### 3. Uji Coba

Setelah semua data selesai dibuat, dan memperhitungkan beberapa pendapat dari penebaran angket oleh pendapat responden maka seharusnya dilakukan proses testing dan implementasi lalu melihat apakah ada bagian-bagian yang tidak bekerja dengan maksimal jika ada yang tidak sesuai maka akan dilakukan proses revisi, jika sudah tidak ada masalah langsung ketahap publish.

Agar CD interaktif ini dapat dijalankan di komputer atau laptop manapun, maka dibutuhkan proses publish.

Proses publish ini menjadikannya sebagai suatu file aplikasi (berekstensi \*.exe) atau juga disebut file EXE.

Lalu dilakukan penentuan hasil akhir atau finishing, proses ini merupakan proses akhir dalam pembuatan CD interaktif. Dalam proses ini, bisa dilakukan promosi kepada pihak klien atau masyarakat.

## **TEORI DASAR**

### **Multimedia**

Menurut M. Suyanto pada bukunya yang berjudul Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing dijelaskan bahwa ada berbagai macam definisi multimedia :

1. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996).
2. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick, 1996).
3. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).
4. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (music), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).
5. Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoffstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer yang berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

## CD Interaktif

CD interaktif merupakan salah satu hasil dari pengambilan data dan gambar, pengolahan/editing, serta pemberian navigasi untuk menjalankan CD tersebut. Dengan adanya navigasi, maka orang yang menjalankan CD tersebut dapat menelusur ke bagian-bagian yang diinginkan, sehingga materi lebih jelas dan mendalam. Sehingga terjadi interaksi antara orang yang menjalankan CD dengan program dan materi yang ada pada CD tersebut.

## Teori warna<sup>[Alm09]</sup>

Warna dapat di definisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang di pancarkan, atau secara subyektik psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Pada seni rupa warna bisa ber-arti pantulan tertentu dari cahaya yang di pengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda.

Sebagai dari elemen tata rupa warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperbutat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Seorang ilustrator dapat menggunakan warna dengan tujuan sbb.

1. membangun atmosfer dan mood
2. menarik perhatian pada suatu objek
3. menampilkan gambar yang lebih realistis
4. menarik perhatian pada suatu gambar

## Teori Layout<sup>[Rus09]</sup>

*Page Layout* merupakan penyusunan elemen-elemen (teks, gambar, dsb) dalam suatu halaman.

### 1 Fungsi Layout:

1. Memvisualisasikan iklan sebelum ilustrasi dan susunan tulisan dibuat.
2. Menyediakan rencana kerja untuk tim kreatif dimana hasil pekerjaannya akan masuk ke produksi final yang akan diserahkan kepada penerbit.

### 2 Layout terdiri dari:

1. Bentuk
2. Ukuran dan tempat ilustrasi
3. Gaya dan ukuran tulisan (termasuk ruang untuk *headline* dan tulisan)
4. Gaya pembatas (border)
5. Lebar tepi (margins)
6. Petunjuk tambahan untuk membantu pembuat tulisan menjalankan rencana desiner.
7. Warna

## Teori Tipografi<sup>[Sih01]</sup>



### Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

## Definisi Desain<sup>[Alm10]</sup>

Desain secara etimologi, Istilah Desain berasal Dari beberapa serapan bahasa, yaitu kata "designo" (Itali) secara gramatikal Yang Berarti murah gambar bermakna:

- a. untuk membuat sketsa awal
- b. untuk merencanakan dan melaksanakan
- c. untuk membentuk dalam pikiran
- d. murah Kata "designare" (Latin) Yang berarti:
- e. susunan bagian-bagian, rincian, bentuk, warna, dll sehingga menghasilkan unit artistik
- f. rencana, skema, proyek

## 1 Teori prinsip - prinsip desain

Ada beberapa yang harus diperhatikan sebelum membuat desain untuk mendapatkan hasil yang baik :

1. Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Mendesain dengan keseimbangan cenderung dirasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis.
  - a. *Simetris*: yaitu terkesan resmi atau formal (sama dalam ukuran, bentuk, bangun dan letak dari bagian-bagian atau obyek-obyek yang akan disusun di sebelah kiri dan kanan garis suatu sumbu *khayal*).
  - b. *Asimetris*: yaitu terkesan tidak resmi atau informal tetapi tampak dinamis apabila garis, bentuk, tangan, atau *massa* yang tidak sama dengan ukuran, isi atau volume diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan (Kusmiati, 1999:11).
  - c. Keseimbangan *horizontal*: keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan antara bagian bawah dan bagian atas.

2. Prinsip Titik Fokus  
Prinsip titik fokus menonjolkan salah satu unsur untuk menarik perhatian. Misalnya antara merek dan ilustrasi. Keduanya merupakan dua unsur yang saling berebut perhatian. Agar tidak membingungkan konsumen maka diperlukan suatu penonjolan baik dari segi warna maupun dari segi ukuran.
3. Prinsip Hirarki Visual  
Merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus.
4. Prinsip Ritme  
Prinsip Ritme merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada diantaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.
5. Prinsip Kesatuan (*unity*)  
Adalah prinsip bagaimana mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Untuk mencapai kesatuan desainer harus mengerti tentang garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, format, keseimbangan, titik fokus dan ritme.
6. Proporsi  
Proporsi ialah perbandingan antara satu bagian dari suatu obyek atau komposisi terhadap bagian yang lain atau terhadap keseluruhan obyek atau komposisi. Ada kemiripan pengertian dengan skala, hanya saja unsur proporsi tidak berdiri sendiri, melainkan selalu dikaitkan dengan ukuran obyek lain yang telah diketahui sebelumnya (Kusmiati, 1999:14). Media komunikasi visual adalah media untuk menyampaikan suatu pesan atau maksud yang ingin disampaikan (menginformasikan), tentunya media yang akan dirancang tidak akan lepas dari beberapa unsur desain yang mendukung.

## Suara / Audio<sup>[Vas03]</sup>

Suara atau bunyi merupakan sebuah bentuk dari energi seperti listrik dan cahaya. Suara dibuat ketika molekul udara bergetar dan bergerak dalam pola yang disebut gelombang atau gelombang suara. Burger (1993, p263) mengatakan: Suara atau *audio* adalah getaran tekanan udara yang merangsang gendang telinga sampai pada saraf pendengaran otak manusia.

Secara radikal, suara dibagi menjadi dua jenis yaitu *Analog Audio* dan *Digital Audio*.

### 1. Analog Audio

Suara yang kita dengar sehari-hari adalah merupakan gelombang analog. Gelombang ini berasal dari tekanan udara yang ada di sekeliling kita, yang dapat kita dengar dengan bantuan gendang telinga. Gendang telinga ini bergetar, dan getaran ini dikirim dan diterjemahkan menjadi informasi suara yang dikirimkan ke otak, sehingga kita dapat mendengarkan suara. Suara yang kita hasilkan sewaktu berbicara berbentuk tekanan suara yang dihasilkan oleh pita suara. Pita suara ini akan bergetar, dan getaran ini menyebabkan perubahan tekanan udara, sehingga kita dapat mengeluarkan suara.

### 2. Digital Audio

Digital audio merupakan sinyal data dalam bentuk pulsa yang dapat mengalami perubahan yang tiba-tiba dan mempunyai besaran 0 dan 1. Sinyal digital hanya memiliki dua keadaan, yaitu 0 dan 1, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh *noise*, tetapi transmisi dengan sinyal digital hanya mencapai jarak jangkauan pengiriman data yang relatif dekat. Biasanya sinyal ini juga dikenal dengan sinyal diskret. Sinyal yang mempunyai dua keadaan ini biasa disebut dengan bit. Bit merupakan istilah khas pada sinyal digital. Sebuah bit dapat berupa 0 atau satu 1. Kemungkinan nilai untuk sebuah bit adalah 2 buah (2<sup>1</sup>). Kemungkinan nilai untuk 2 bit adalah sebanyak 4 (2<sup>2</sup>), berupa 00, 01, 10, dan 11. Secara umum, jumlah kemungkinan nilai yang terbentuk oleh kombinasi bit adalah sebesar dua buah. Teknologi digital memiliki beberapa keistimewaan unik yang tidak dapat ditemukan pada teknologi analog, yaitu :

1. Mampu mengirimkan informasi dengan kecepatan cahaya yang mengakibatkan informasi dapat dikirim dengan kecepatan tinggi.
2. Penggunaan yang berulang-ulang terhadap informasi tidak mempengaruhi kualitas dan kuantitas informasi itu sendiri.
3. Informasi dapat dengan mudah diproses dan dimodifikasi ke dalam berbagai bentuk.
4. Dapat memproses informasi dalam jumlah yang sangat besar dan mengirimkannya secara interaktif.

Kualitas Audio ditentukan oleh Sample rate dan Bit Rate. Semakin tinggi sample rate dan bit rate dari sebuah sound maka sound tersebut semakin bagus.

### Teori Logo<sup>[Rus09]</sup>

Menurut Suriyanto Rustan, S.Sn, dalam bukunya "*Mendesain Logo*". Asal kata logo dari bahasa Yunani *logos*, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, dan akal budi. Pada awalnya yang lebih dulu populer adalah istilah *logotype*, bukan logo. Pertama kali *logotype* muncul pada tahun

1810 sampai 1840, diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik lettering atau memakai jenis huruf tertentu. Jadi, awalnya *logotype* adalah sebuah elemen tulisan saja.

Pada perkembangannya, manusia membuatnya semakin unik atau berbeda satu sama lainnya. Mereka mengolah huruf tersebut, menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar berbaur menjadi satu, dan semua itu masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*. Fungsi dari *logotype* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Identitas diri. Untuk membedakannya dengan identitas milik orang lain.
2. Tanda kepemilikan. Untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain.
3. Tanda jaminan kualitas.
4. Mencegah peniruan atau pembajakan.

Logo adalah penyingkatan dari *logotype*. Istilah logo baru muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype*. Logo bisa menggunakan elemen apa saja seperti tulisan, logogram, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Banyak juga yang mengatakan bahwa logo adalah elemen gambar atau simbol pada identitas visual

*Logogram* adalah elemen tulisan pada logo, maka umumnya orang beranggapan logogram adalah elemen gambar pada logo. Kemungkinan besar istilah *logogram* ini telah mengalami perubahan makna dikarenakan kemiripan kata dengan *logotype*. Fungsinya untuk mempersingkat penulisan sebuah kata, contohnya ‘&’ untuk menyingkat ‘dan’, ‘#’ untuk menyingkat ‘nomor’. *Logogram* sering juga disebut *ideogram* (simbol yang mewakili sebuah ide atau maksud).

Berbagai bidang memandang brand dari sudut pandang masing-masing, antara lain bisnis dan keuangan, marketing, *advertising*, *sales*, *promotion*, *public relation*, komunikasi, desain grafis, *semiotic*, psikologi, statistik, antropologi, sosiologi, dan lain-lain. Karena itu makna *brand* menjadi sangat luas. Alina Wheeler menulis dalam bukunya ‘*Designing Brand Identity*’ mengatakan “Makna brand dapat berubah sesuai dengan konteksnya. Kadang brand sebagai kata benda, kadang sebagai kata kerja. Kadang menjadi sama dengan nama perusahaan, pengalaman perusahaan dan harapan masyarakat”.

Di masyarakat umum, *brand* secara populer dianggap sama dengan logo, merek, atau nama entitas. Semua bersifat fisik semata. Padahal sebenarnya brand lebih merupakan rangkuman pengalaman dan asosiasi terhadap sebuah entitas, jadi jauh lebih dalam dari sekedar fisik saja. Sedangkan *branding* adalah sebuah kegiatan membangun sebuah *brand*. Membuat identitas, termasuk logo, merupakan salah satu kegiatan *branding*.

*Brand* memiliki makna yang jauh lebih dalam dan luas daripada logo. Logo berbentuk benda fisik yang bisa dilihat, sedangkan *brand* mencakup keseluruhan, baik yang fisik, non-fisik, pengalaman dan asosiasi. Jika disamakan antara brand, logo dengan manusia maka penjelasannya sebagai berikut :

1. Logo adalah wajahnya.
2. Identitas adalah penampilan fisiknya (termasuk logo), komunikasi dan perilakunya.
3. *Brand* adalah keseluruhan manusia itu sendiri, jiwa dan raganya (termasuk identitas, otomatis juga termasuk logo juga). *Brand* merupakan rangkuman nilai-nilai esensial dari entitas.

Entitas adalah objek sebenarnya yang dimaksudkan. Contohnya Negara Republik Indonesia adalah sebuah entitas yang diwakili oleh bendera merah putih. Entitas bisa berupa apa saja, baik itu objek fisik maupun non-fisik, seperti :

1. Barang dan jasa.
2. Organisasi (perusahaan, lembaga, partai)
3. Manusia (pribadi maupun kelompok).
4. Tempat (daerah, kota, Negara).
5. Konsep (ide, gagasan)
6. Pengalaman.
7. Peristiwa.

## Video<sup>[Vas05]</sup>

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika obyek pada animasi adalah buatan, maka obyek pada video adalah nyata.

Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai

frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Sadiman dkk, 2005).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup (Sadiman dkk , 2005). Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan pada dirinya baik menyangkut kognitif, psikomotorik maupun afektif. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang bersifat intruksional dari pengajar (guru atau dosen) kepada peserta ajar (siswa atau mahasiswa).

Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini gabungan dan dihubungkan dengan link dan tools yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi yang pada perkembangan selanjutnya sistem seperti ini disebut dengan multimedia komputer.

### Distribusi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Terdapat beberapa model pilihan yang dapat diterapkan untuk pendistribusian media pembelajaran berbasis multimedia, apakah dalam bentuk web base yang bisa diakses melalui jaringan internet atau cukup di stand alone PC dengan menggunakan Floppy disk atau CD/DVD ROM.

Gambaran dibawah ini memerlihatkan sebuah batasan keputusan yang simpel untuk membantu menjawab pertanyaan diatas.

<b>Frequent Updates / No Multimedia</b>	<b>Frequent Updates / Need Multimedia</b>
Use WBT	Hybrid CD-Web Solution or high bandwidth WBT

<b>Stable Content / No Multimedia</b> Either CD-ROM or WBT is Acceptable; cost associated with WBT probably lower	<b>Stable Content / Need Multimedia</b> Use CD-ROM
--	---

Pada gambar di atas tampak jelas bahwa apabila diperlukan perubahan dan penambahan bahan ajar setiap saat, lebih cocok menggunakan teknologi web base training, sedangkan untuk bahan ajar yang tidak perlu perubahan dalam jangka waktu yang lama dan terdiri atas banyak konten multimedia lebih tepat menggunakan media CD-ROM.

Setiap media distribusi memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda seperti yang dipaparkan dalam uraian berikut.

### Profil desainer

‘AS’ creative’ adalah nama brand seorang desainer yang membuat CD interaktif ini yang buat oleh seorang anak muda yang bernama Audy Sectio Soedarsono , AS creative ini yang mempunyai ide untuk membuat CD interaktif pembelajaran tata sharat shalat , CD pembelajaran ini dianggap sangat membantu karena menggabungkan beberapa media seperti suara, gambar, animasi dan video sehingga daya serap masyarakat lebih baik di bandingkan sistem pembelajaran buku atau video. ini bertujuan mengembangkan sistem pembelajaran yang selalu di gunakan.

**VISI :** dibentuk untuk Solusi belajar cepat dengan menggunakan metode ini dan dapat mudah menyerap materi yang di berikan

**MISI :** meningkatkan dan memperluas materi materi yang di gunakan untuk metode ini

### Logo



44

logo

Desainer sengaja membuat logo ini dengan menggunakan huruf inisial namanya dan meletakkan gambar jempol yang artinya hebat , agar terkesan sangat hebat. Menggunakan warna merah dan biru , merah yang mengartikan kesan energi, kekuatan, hasrat, keberanian, pencapaian tujuan, ketenaran, perjuangan, dan kecepatan, lalu warna

biru memberi kesan kreatifitas kepercayaan dan kepandaian.

### Target Pasar

Dilihat dari konsep desainer ini membuat Target pasar yaitu dengan kalangan kelas menengah keatas, dan orang-orang yang dimaksud adalah masyarakat dengan kisaran usia mulai dari 16 - 49 tahun. target di wilayah Indonesia.

Dengan adanya batasan-batasan target pasar diatas, penyampaian pembelajaran dapat di lakukan secara maksimal. Namun tidak menutup kemungkinan target pasar diatas berubah seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi.

### Keunggulan Layanan CD interaktif

CD interaktif ini mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan CD Interaktif CD Interaktif yang beredar di masyarakat saat ini, adalah :

1. CD Interaktif ini memberikan pergerakan shalat secara interaktif, berbeda dengan CD Interaktif yang lainnya.
2. CD Interaktif ini memberikan penjelasan yang simple dan mengarah ketika menjelaskan materi tata cara shalat dengan interatif .
3. Desain dan tampilan juga harus menarik kelebihan yang di miliki adalah mampu membuat pengguna dapat mengerti teori yang di jelaskan.

### Referensial

Sebelum membuat CD Interaktif ini, penulis melakukan riset terhadap beberapa CD Interaktif ,Berikut ini adalah contoh dari CD Interaktif pembelajaran Tata cara shalat



Screenshot CD Interaktif Belajar shalat untuk anak anak

CD Interaktif Belajar shalat untuk anak-anak adalah strategi untuk anak-anak dengan muda memahami, dan CD berguna membuat anak anak tidak terlalu cepat bosan.

### KONSEP DESAIN

CD Interaktif ini dibuat dengan tampilan yang atraktif dan menarik perhatian dengan pemilihan warna-warna yang simpel pada mata dan dengan desian layout yang sederhana sehingga dapat membuat nyaman penggunaanya.

### Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pegumpulan data untuk pembuatan CD Interaktif ini adalah:

#### Angket

Dengan memberikan angket kepada calon pengguna (masyarakat luas) CD Interaktif ini, Adapun beberapa poin yang diberikan pada angket ini adalah:

1. Kebutuhan isi dari CD Interaktif.
2. Tampilan CD Interaktif.

Dari hasil angket yang sudah diedarkan, maka akan dilakukan pengolahan data-data yang terkandung dalam angket tersebut, seperti:

1. Perhitungan/pengkalkulasian setiap jawaban yang ada pada paket.
2. Menganalisa hasil perhitungan/pengkalkulasian jawaban angket.
3. Menyimpulkan dan menggunakan hasil jawaban angket yang telah dianalisa dan dapat diajukan sebagai acuan dalam pembuatan CD Interaktif

### Target Responden

Target responden yang diharapkan pada penyebaran angket ini adalah masyarakat luas yang dapat mengoperasikan dan mengerti sedikit cara menggunakan komputer.

Dengan adanya variasi target responden yang dapat memberikan responnya dalam pengerjaan CD Interaktif ini, maka diharapkan hasil CD Interaktif ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan dapat menembus sasaran dan tujuan dari pembuatan CD Interaktif ini.

### Rancangan Angket Responden

Angket yang akan disebar ke beberapa calon responden, akan dilakukan dalam satu tahap. Pada angket, akan ditanyakan tentang seberapa sering responden menggunakan perangkat komputer dan kegiatan apa saja yang biasa dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer tersebut dan ditanyakan seputar desain CD Interaktif yang responden anggap menarik.

### Data Hasil Angket

Dibawah ini adalah hasil dari 20 responden yang berhasil didapatkan melalui penyebaran angket ke beberapa masyarakat yang akan menjadi calon pengguna dari CD Interaktif ini.

Berikut adalah hasil dari angket yang sudah diterima dari 20 responden yang ada :

Tabel hasil angket

Pertanyaan	Jawaban	Hasil Respon
Usia	< 15 Tahun	
	16-20 Tahun	8
	21-25 Tahun	10
	>26 Tahun	2
Pendidikan terakhir	SD	
	SMP	6
	SMA Perguruan Tinggi	10 4
Pernah menggunakan CD interaktif atau tidak	Pernah	18
	tidak	2
Media pembelajaran bentuk pembelajaran apa yang inginkan	Simple pada intinya	16
	Terdapat banyak informasi	4
Di antara 2 media ini yang paling dipilih untuk belajar Tata cara shalat adalah	Media Cetak	1
	Media Teknologi	19
Setujukah Anda jika didalam CD Interaktif / Pembelajaran tata cara shalat terdapat tutorial shalat yang lengkap beserta penggerakannya:	Setuju	20
	Tidak setuju	0
Apa yang menjadi pusat perhatian Anda, sewaktu Anda sedang membuka CD Interaktif / Pembelajaran tata cara shalat? (jawaban dapat lebih dari satu)	Animasi	19
	Bentuk	3
	Teks/tulisan Gambar	13

Konten apa yang Anda harapkan dari CD Interaktif tata cara shalat? (jawaban dapat lebih dari satu)	Penjelasan Materi Penulisan tampilan	9 5 1 17
Sebagai pengguna CD Interaktif / Pembelajaran tata cara shalat, kriteria CD Interaktif / Pembelajaran tata cara shalat seperti apa yang menarik menurut Anda? (Jawaban dapat lebih dari satu)	Penuh dengan animasi Edukatif Desain yang menarik	14 17 8
Anda pernah membaca buku(media Pembelajaran shalat) sebelumnya? (Jawaban dapat lebih dari satu)	Ya tidak	16 3
Bila anda tidak bisa bacaan shalat , dengan cara apakah anda lakukan?	Minta ajarin teman Belajar Sendiri Tidak ada niat belajar	3 17

### Analisa Angket

Dari hasil angket yang disebar ke 20 responden masyarakat luas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Mayoritas masyarakat yang pernah menggunakan CD Interaktif dari kalangan lulusan SMP dan SMA dari hasil survey tersebut maka kita dapat mengetahui bahwa masyarakat luas sudah banyak yang mengetahui cara menggunakan CD interaktif. Masyarakat juga menggunakan komputer sebagai bagian dari kehidupan mereka yaitu, menyelesaikan pekerjaan bahkan juga sebagai media belajar dan media hiburan.

Pandangan responden terhadap CD Interaktif masyarakat lebih mengutamakan tampilan desain , animasi, dan penjelasan . banyak juga responden yang menyetujui pembuatan pembelajaran tata cara shalat karena akan mempermudah mempelajarinya. Dari tampilan desain , animasi dan edukasi responden lebih memayoritaskan edukasinya karena lebih di utamakan pembelajarannya. Berdasarkan analisa ini saya membuat desain yang begitu simple karena dengan ini si pengguna dapat menggunakan dengan mudah dan dapat mengerti apa yang sedang di pelajarinya.

### Modelling dalam CD Interaktif

Didalam CD Interaktif ini terdapat beberapa jenis *modelling* yang akan ditemui, yaitu:

1. Model 1

*Modelling* ini terlihat di awal masuk CD Interaktif dan sampai CD Interaktif akan di keluarkan. *Modelling* ini memakai baju muslim agar menyesuaikan dengan CD interaktif tersebut



modell

2. Model 2

*Modelling* ini terlihat di bagian pergerakan tata cara shalat yang di perankan oleh model secara detail



model2

3. Model 3

*Modelling* ini terlihat dari setiap konten konten CD Interaktif . *Modelling* bumi ini akan berputar pada porosnya dalam tampilan CD interaktif .

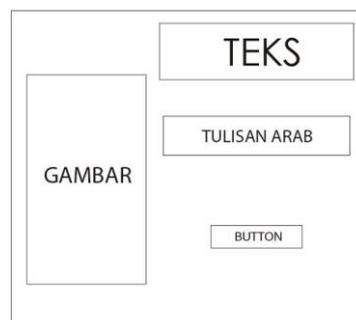


model3

### Layout

*Layout* yang digunakan adalah lebih mengutamakan fungsi dari navigasi menu-menu yang dapat dilihat oleh pengguna. Dengan desain background yang baik, akan memanjakan mata pengguna dan memudahkan pengguna untuk mengerti dimana posisi dari tombol navigasi. Berikut contoh tampilan yang ada di CD Interaktif ini:

### Layout cover

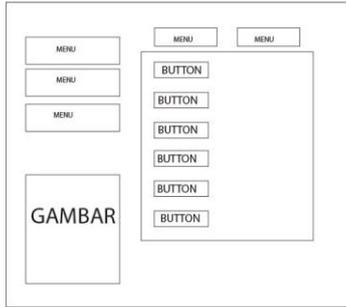


layout cover

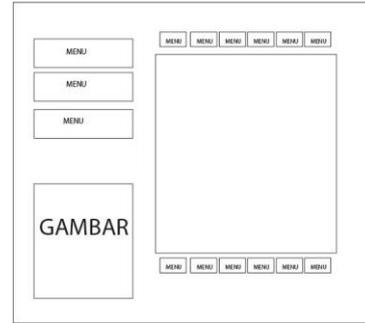
Pada bagian layout cover di letakan sebuah teks dengan posisi atas kanan lalu gambar di letakan di bawah sebelah kiri ,tulisan arab di letakan di bawah tulisan teks dan button di letakan di bawah tulisan arab dan jika di klik mengfungsikan menuju ke halaman selanjutnya.

### Layout Jenis jenis shalat wajib

Pada tampilan layout jenis jenis shalat wajib di letakan beberapa button menu dan gambar dari menu menu di sebelah kiri atas berisi tentang sub menu jenis shalat, praktek shalat dan dzikir menu ini selalu ada pada tiap tiap konten , dalam konten jenis jenis shalat wajib berisi tentang button kategori shalat wajib di antaranya subuh, dzuhur, ashar magrib dan isya .

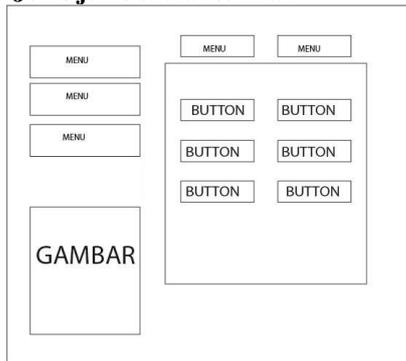


layout Jenis jenis shalat wajib



layout Jenis jenis shalat pada isi shalat sunnah

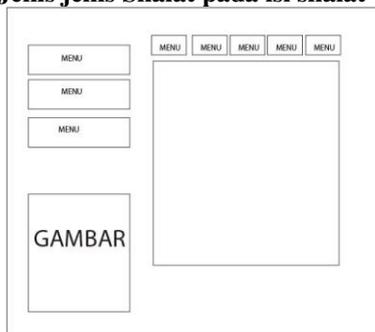
**Layout Jenis jenis shalat sunnah**



layout Jenis jenis shalat sunnah

Pada tampilan layout jenis jenis shalat sunnah di letakan beberapa button menu dan gambar dari menu menu di sebelah kiri atas berisi tentang sub menu jenis shalat, praktek shalat dan dzikir menu ini selalu ada pada tiap tiap konten , dalam konten jenis jenis shalat sunnah berisi tentang button kategori shalat sunnah

**Layout Jenis jenis Shalat pada isi shalat wajib**



layout Jenis jenis shalat pada isi shalat wajib

Pada tampilan layout jenis jenis shalat pada isi shalat wajib di letakan beberapa button menu dan gambar dari menu menu di sebelah kiri atas berisi tentang sub menu jenis shalat, praktek shalat dan dzikir menu ini selalu ada pada tiap tiap konten , dalam konten ini berisi tentang penjelasan tentang shalat wajib dan berserta audionya.

**Layout Jenis jenis Shalat pada isi shalat sunnah**

Pada tampilan layout jenis jenis shalat pada isi shalat sunnah di letakan beberapa button menu dan gambar dari menu menu di sebelah kiri atas berisi tentang sub menu jenis shalat, praktek shalat dan dzikir menu ini selalu ada pada tiap tiap konten , dalam konten ini berisi tentang penjelasan tentang shalat sunnah dan berserta audionya.

**Implementasi Desain.**

Berikut ini adalah tampilan-tampilan halaman dari CD interaktif :

**Halaman COVER**



Halaman Cover

Halaman ini berisikan tombol-tombol yaitu informasi dan mulai.tombol mulai berguna untuk menuju halaman selanjutnya yang berisikan tentang penjelasan tata cara shalat. penulis menggunakan warna hitam pada background yang di gunakan sebagai bagian dari latar belakang dan meletakkan model yang muslim

59

**Halaman Index**



Halaman index

Halaman ini berisikan tombol-tombol yang berguna untuk menuju halaman jenis jenis shalat, surat surat, praktek shalat dan dzikir, yang berisikan tentang penjelasan penjelasannya .

**Halaman Jenis jenis Shalat wajib**



Halaman jenis jenis shalat wajib

Halaman ini berisikan tombol-tombol yang berguna untuk menuju halaman yang berisikan tentang penjelasan shalat subuh, dzuhur, ashar maghrib dan isya. Setiap tombol tersebut mengarahkan ke menu dari penjelasan masing masing.

**Halaman Halaman Jenis jenis shalat sunnah**



**Gambar 6.4.** Halaman jenis jenis shalat sunnah

Pada Halaman ini berisikan tombol-tombol yang berguna untuk menuju halaman yang berisikan tentang penjelasan shalat sunnah yaitu shalat wudhu, shalat tahiyatul masjid, shalat dhuha, shalat tahajud, shalat rawatib dan shalat istikarah. Setiap tombol tersebut mengarahkan ke menu dari penjelasan masing masing.

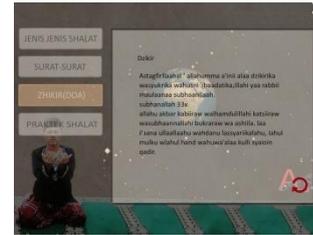
**Halaman Jenis jenis Shalat pada isi shalat wajib**

Pada Halaman ini berisikan tentang penjelasan shalat dan niat bacaan shalat tersebut dari tampilan ini juga di sertai suara penjelasan supaya pengguna dapat mengerti. Tombol replay di bawah sebelah kanan berguna untuk mengulang suara pada penjelasan tersebut.



**Gambar 6.5.** Halaman jenis jenis shalat pada isi shalat wajib

**Halaman Dzikir**



Halaman Dzikir

Pada Halaman ini berisikan tentang bacaan Dzikir yang di baca setelah shalat lakukan dari tampilan ini juga di sertai suara dzikir supaya pengguna dapat mengerti. Tombol replay di bawah sebelah kanan berguna untuk mengulang suara pada penjelasan tersebut.

**Halaman Surat surat**



**Gambar 6.7** Halaman Surat Surat

Pada Halaman ini berisikan tentang surat surat pendek dari bacaan shalat dan berserta penjelasannya , dan juga terdapat 5 button yang setiap buttonnya berisi bacaan surat surat pendek. Dan juga di juga di beri audio agar si pengguna dapat mengerti.

**Hasil Uji Kepada Calon Pengunjung atau Pengguna**

Hasil uji ini berisikan beberapa pertanyaan kepada calon pengguna CD Interaktif. Pengambilan hasil uji ini dilakukan untuk mengukur seberapa layak CD Interaktif ini untuk dimainkan dan seberapa menarik tampilan desain yang ada di CD Interaktif ini. Hasil uji ini diberikan kepada 10 orang.

Berikut hasil dari pengujian kepada calon pengguna :

**Tabel Hasil Uji Kepada Calon Pengguna**

Pertanyaan	Jawaban	Hasil responden
Apakah menurut kamu desain CD Interaktif ini menarik?	Ya	10
	Tidak	0
Apakah menurut kamu	Ya	8
	Tidak	2

<i>background Sound di CD Interaktif ini sesuai?</i>		
Apakah kamu mengerti penjelasan dari setiap menu yang ada di CD Interaktif ini?	Ya Tidak	7 3
Jika CD Interaktif ini di pasarkan maukah anda membeli CD ini?	Ya Tidak	6 4

## PENUTUP

### Kesimpulan

CD interaktif ini merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang sedang berkembang pada saat ini. Dengan adanya CD interaktif ini dapat membantu pengguna untuk lebih mudah dalam mempelajari tata cara shalat. Tampilan yang di sediakan dalam CD interaktif ini sangat user friendly sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti isi dari CD interaktif ini.

Pembelajaran tata cara shalat berbasis flash sebagai media pembelajaran bagi orang yang ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini berhasil di buat dan di rancang.

### Saran

Ada beberapa saran dalam membuat dan mengembangkan CD Interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan agar CD Interaktif ini menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional yang mana dapat memungkinkan berbagai pengguna dari berbagai negara dapat digunakan.
2. Diharapkan agar CD Interaktif ini dapat dikembangkan untuk digunakan secara online agar setiap orang yang ingin mengetahui tentang dasar teori alat musik piano dapat diakses dari berbagai tempat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [Alm12] Amadea, Alma, S.Sn, **Teori Concept of Animation**, Modul Basic Art STTI I-Tech, 2012, Jakarta
- [Alm10] Amadea, Alma, S.Sn, **Teori Prinsip-prinsip Desain**, Modul Basic Art STTI I-Tech, 2010, Jakarta
- [Alm09] Amadea, Alma, S.Sn, 2009, **Teori Warna**, Modul Mata Kuliah Basic Art , STTI I-Tech, Jakarta
- [Ams01] Ahmad seadie, S.P, Penuntun shalat lengkap, 2001, PT Rica Grafika, Jakarta
- [Rus09] Rustan, Suriyanto, S.Sn, Layout Dasar dan Penerapannya, 2009, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- [Rus09] Rustan, Suriyanto, S.Sn, Mendesain LOGO, 2009, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- [Sih01] Sihombing, Danton, MFA, Tipografi dalam Desain Grafis, 2001, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- [Vas03] Road, M. Vasanji, Working With Audio, 2003, Aptech Limited, Mumbai
- [Vas05] Road, M. Vasanji, **Concept of Graphics**, Aptech Limited, Mumbai
- [Vas08] M. Khalilurrahman Al Mahfani ,Buku pintar tentang shalat, PT Wahyu Media, Jakarta
- [Vas05] Road, M. Vasanji, **Video Streaming & Editing**, 2005, Aptech Limited, Mumbai

Penulis adalah

<sup>1</sup> Dosen pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech

<sup>2</sup> Alumni Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech