

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agama merupakan suatu aliran kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Indonesia adalah negara yang memiliki ciri kemajemukan dalam berbagai segi kehidupan. Salah satunya agama. Indonesia terdapat lima agama yang terdiri dari Islam, Katolik, Kristen Protestan, Budha, dan Hindu. Kelima agama tersebut memiliki banyak perbedaan tetapi memiliki satu tujuan yang mulia. Agama Katolik salah satunya memiliki tatacara ibadat yang berbeda dengan agama lainnya seperti membuat sebuah tanda untuk masuk ke gereja dan banyak lagi hal yang lainnya. Agama Katolik pun memiliki penanggalan seperti agama lainnya yang digunakan untuk memperingati hari-hari besar keagamaan seperti hari besar Santo-Santa, bulan kitab suci, bulan rosario, dan hari penting lainnya dan peredarannya juga terbatas tidak seperti kalender umum.

Pada masa sekarang ini banyak orang yang beragama Katolik setiap hari Minggu pergi ke gereja dan mengikuti ibadat dalam gereja tetapi orang-orang tersebut tidak mengetahui bahwa ada kegiatan dan aktifitas lainnya di gereja. Hal itu dikarenakan orang-orang tersebut semakin tidak memperhatikan penanggalan dengan alasan sibuk dengan pekerjaan dan keterbatasan kalender yang diedarkan. Oleh karena itulah banyak orang yang beragama Katolik menjadi lupa akan segala kegiatan yang ada di gereja. Terutama untuk anak-anak mereka yang belum tahu tentang gereja, alkitab, tatacara beribadah, sakramen yang harus dijalani, dan banyak hal yang lainnya yang berguna untuk perkembangan mereka untuk menjadi seorang Katolik, dimana semuanya itu perlu bimbingan dari orang tua. Maka dari itu, perlu adanya peran orang tua untuk mengetahui segala kegiatan yang ada dalam gereja baru mereka dapat memberikan contoh yang baik kepada anak-anak mereka.

Banyak kegiatan yang ada di lingkungan gereja melibatkan orang-orang baik anak-anak sampai ke orang dewasa seperti adanya sekolah Minggu, pendalaman alkitab, dan belajar agama. Hal itu menyebabkan para pemuka agama “ Pastor “ merasa kesulitan untuk memberikan bimbingan agama jika orang dewasa pun kurang memahami tentang gereja, khususnya pada pemahaman isi alkitab. Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penelitian akan dilakukan terhadap katekumen (Katekumen adalah orang yang baru belajar tentang agama Katolik baik anak kecil maupun orang dewasa).

Karena adanya kebutuhan, maka muncul suatu keinginan membuat software perangkat lunak ajar, yang diharapkan dapat membantu para katekumen untuk dapat mengenali gereja dan memperdalam tentang keagamaan dengan membaca alkitab, dengan media tau tampilan yang lebih menarik seperti gambar, animasi, *Audio*, dan video. Dengan demikian diharapkan para katekumen dapat dengan mudah mengetahui tatacara yang ada digereja dan segala hal yang terkait didalamnya. Untuk itulah, maka perlu adanya media pengenalan yang lebih menarik sebagai alternatif pembantu bukan sebagai pengganti yaitu “ **Pembangunan Perangkat Lunak Ajar Pendalaman Agama Katolik dikhususkan untuk Katekumen Berbasis Multimedia pada Gereja St. Petrus Palembang** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah-masalah yang terkait dalam pembangunan Perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik dikhususkan untuk Katekumen Berbasis Multimedia, antara lain:

1. Bagi orang tua atau dewasa, masih kurangnya pengalaman serta pengetahuan tentang gereja dan penanggalan atau kalender liturgi, dikarenakan kurangnya Pastor, Bruder, serta Frater di lingkungan gereja sebagai pembimbing dan keterbatasan penanggalan atau kalender liturgi yang diedarkan yang sering digunakan untuk melihat sehari-hari peringatan keagamaan Katolik.

2. Bagi Katekumen, Katekumen masih kurang pemahaman tentang tatacara beribadah dalam gereja hal itu dikarenakan kurangnya tenaga pengajar (Bruder, Frater, Pastor dan orang awam yang mengerti tatacara beribadah) untuk mempraktekkan secara langsung
3. Bagi pemula atau orang yang baru masuk agama Katolik masih kurangnya orang (Pastor, Frater, Bruder) yang benar mendalami isi alkitab.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di buat rumusan masalah yaitu bagaimana membangun perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik dikhususkan untuk Katekumen berbasis Multimedia ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun Perangkat Lunak Ajar pendalaman agama katolik dikhususkan untuk Katekumen berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembangunan Perangkat lunak ajar agama katolik dikhususkan untuk Katekumen berbasis multimedia ini adalah :

1. Bagi Penulis, Menambah pengetahuan tentang agama katolik dan memperdalam pengetahuan isi alkitab.
2. Bagi pihak lain, khususnya bagi katekumen agar dapat mengetahui semua kegiatan, tatacara ibadat, hari-hari besar keagamaan, dan pemahaman isi alkitab.
3. Sebagai alat bantu bagi para pemuka agama (Pastor) dan pengajar agama dalam mengajarkan segala sesuatu tentang gereja.

1.6. Batasan Masalah

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, membahas tentang perangkat Lunak ajar pendalaman agama katolik dikhususkan untuk Katekumen dibatasi oleh:

1. CD Interaktif untuk *user* (katekumen).
2. CD *Admin* untuk tenaga Pegajar.
3. Penanggalan atau kalender liturgi.
4. Tata cara beribadah
5. Doa-doa yang secara umum dipakai saat beribadah
6. Isi alkitab sebagai sample kitab Yohanes, Markus dan Matius
7. Tujuh Sakramen
8. Sejarah Santo-Santa
9. Kegiatan tahunan
10. Latihan soal
11. Bermain

1.7 Metodologi Penelitian

Suatu metode diperlukan untuk mendapatkan bahan-bahan atau data-data yang akan membantu dalam pembangunan. Adapun metode pengumpulan data yang dipakai adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi (pengamatan) akan dilakukan pada Gereja **St. Petrus Palembang** dimana pada hari minggu disana menjalankan aktifitas untuk belajar pendalaman iman katolik yang dimana ada tenaga pengajar dan calon katekumen.

2. Studi Pustaka

Semua informasi yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik juga dapat diperoleh dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan pembangunan perangkat lunak yang akan dibuat.

3. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Katekumen mengenai kesulitan apa yang ditemui dalam mempelajari agama katolik.

1.8 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah model sekuensial yang sering disebut juga dengan “siklus kehidupan klasik” atau “model air terjun” (*Waterfall*).

Tahap-tahap pemodelan sekuensial linier yaitu :

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem

Untuk memahami perangkat lunak yang akan dirancang, diperlukan observasi terhadap aktivitas pengajaran terhadap Katekumen di gereja yang erat hubungannya dengan masalah yang akan diteliti untuk mengetahui apa saja yang menjadi kendala para katekumen dalam mengenai gereja secara keseluruhan sehingga dapat dirancang perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik yang akan dipergunakan untuk mengatasi kendala yang dihadapi para Katekumen selama ini.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

harus tahu kebutuhan perangkat lunak apa saja yang diperlukan dalam pembangunan perangkat ajar. Kebutuhn ini meliputi *input*, proses dan *output*. Pemakai dapat memilih pada menu hal yang akan dipelajarinya seperti penanggalan liturgi, tatacara beribadah yang benar, doa-doa yang sering dipakai, serta dapat menginput suatu bab dan ayat sebuah alkitab kemudian perangkat lunak ajar ini akan menampilkan hal-hal yang ingin dilihat pemakai secara detail apa yang akan dipelajarinya. Hasil *output* berupa animasi, suara dan gambar.

3. *Desain*

Menggambarkan bagaimana pembangunan perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik dapat berinteraksi dan berkomunikasi dalam dirinya sendiri, sistem yang beroperasi dengannya dan dengan *user* (Katekumen) yang menggunakannya. dirancang suatu *interface* yang *user friendly* seperti pembuatan menu pilihan dan beberapa untuk melakukan pencarian sebuah bab atau ayat pada kitab suci, animasi tatacara beribadah, animasi cerita bergambar, sejarah Santo-Santa yang dijalankan dengan animasi serta *output* suara yang akan dibuat secara menarik sehingga *user* (Katekumen) tertarik menggunakannya. Dalam *Desain* dilakukan juga transformasi elemen-elemen perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik ke dalam suatu prosedural (algoritma).

4. *General Kode*

Setelah *Desain* dilakukan, harus menterjemahkan *Desain* ke dalam bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik yaitu *Macromedia Flash Profesional 8*.

5. *Testing*

Proses pengujian pembangunan perangkat lunak ajar pendalaman agama katolik ini berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan semua pertanyaan telah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, pembahasan Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bagian. Adapun isi dari masing-masing bagian tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan dari Tugas Akhir ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, seperti definisi-definisi mengenai topik Tugas Akhir ini secara umum sebagai dasar merancang aplikasi pada Tugas Akhir ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini akan dibahas mengenai analisis kebutuhan dan batasan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi, baik perangkat keras maupun perangkat lunak serta akan dilakukan pengujian dari aplikasi itu sendiri.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup dari pembahasan tugas akhir yang berisi kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penerapan aplikasi ini.