

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia digunakan untuk menjelaskan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo / semua dimaksudkan untuk menghasilkan penyajian audiovisual penuh. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak, atau animasi, dan mendengar suara stereo, dan perekaman suara, atau musik.¹

PT Media Pressindo yang berada di Jalan Cempaka Putih No. 8 CT X Gejayan, Yogyakarta yang bergerak di bidang penerbitan buku. PT Media Pressindo menerbitkan buku-buku yang salah satunya menerbitkan buku anak-anak. Persaingan penjualan buku dengan penerbit buku yang lain semakin ketat, PT Media Pressindo membutuhkan inovasi dan pembaharuan dalam penerbitan buku khususnya buku untuk anak-anak. Maka multimedia dapat menjadi satu solusi inovasi atau pembaharuan PT Media Pressindo sebagai penerbit buku. Salah satunya pada buku

¹Suyanto,M.,2003, Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, ANDI, Yogyakarta. Hal 19

“Berhitung Bikin Bangga” dapat di sertakan aplikasi multimedia interaktif sebagai penunjang pembelajaran tersebut.

Multimedia Interaktif dapat menampilkan gambar , video, suara, animasi dan teks sebanyak-banyaknya sesuai kemampuan komputer, aksesnya mudah dan cepat karena tidak membutuhkan koneksi internet untuk menjalankannya, serta pendistribusiannya yang mudah. Maka dari itu pembelajaran lewat multimedia interaktif dapat mempermudah pembelajaran untuk anak-anak. Aplikasi multimedia interaktif yang kami buat berisi elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi dan suara.²

Dengan elemen-elemen multimedia tersebut, maka multimedia interaktif di harapkan pihak terkait dapat membantu anak-anak untuk belajar secara mudah, praktis dan memiliki tampilan yang lebih menarik dari buku-buku biasa. Hal tersebut mendukung penulis untuk melakukan penelitian di PT. Media Pressindo.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang masalah di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai penunjang pembelajaran buku ‘Berhitung Bikin Bangga’ dari PT. Media Pressindo ?

²Amir Fatah Sofyan & Agus Purwanto,2008, Digital Multimedia, ANDI, Yogyakarta. Hal 2

- b. Fitur apa saja yang dapat di buat untuk aplikasi penunjang pembelajaran buku 'Berhitung Bikin Bangga' oleh PT. Media Pressindo ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih mendalam dan tidak meluas, maka penelitian ini hanya difokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang di buat mengacu pada buku "Berhitung Bikin Bangga" dari PT. Media Pressindo. Halaman yang masuk dalam aplikasi adalah halaman 11, 14, 15, 22, 23, 24, 27, 28, 30, 31, 36, 37, 39, 40, dan 46.
- b. Media interaktif untuk buku "Berhitung Bikin Bangga" yang kami buat di dalamnya hanya meliputi latihan soal menghitung jumlah gambar yang serupa, soal penjumlahan dan pengurangan, dan dapat mengetahui hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang telah di kerjakan.
- c. Media Interaktif ini tidak menggunakan koneksi internet sehingga tidak memerlukan koneksi internet untuk membukanya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini:

Membuat aplikasi penunjang pembelajaran buku "Berhitung Bikin Bangga" yang diproduksi PT. Media Pressindo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini:

Memberikan inovasi dari buku "Berhitung Bikin Bangga" yang diproduksi PT. Media Pressindo.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Pencarian dan pengumpulan beberapa bahan sebagai referensi dari jurnal, artikel, buku serta situs web yang dapat dijadikan sebagai dasar penulisan Tugas akhir.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung pada pimpinan perusahaan PT. Media Pressindo Yogyakarta dan beberapa karyawan lainnya.

3. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di PT. Media Pressindo Yogyakarta mengenai fasilitas yang ada dan proses produksi buku yang ada di PT. Media Pressindo Yogyakarta.

1.6.2 Metode Analisis (Pengolahan Data)

Analisa dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai informasi yang berkaitan dengan penerapan aplikasi, dan kemudian mensurvei fasilitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

1.6.3 Metode Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perangkat lunak yang sudah dirancang dan kemudian dilakukan pengujian. Metode pengujian yang akan digunakan dalam tahapan ini untuk menguji kelengkapan kebutuhan pengguna sistem pada perangkat lunak yang telah dirancang.

1.7 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam membangun aplikasi multimedia interaktif ini, perangkat lunak yang digunakan diantaranya :

1. Adobe Flash Player CS 3.
2. Adobe Soundbooth CS3.
3. Corel Draw X4.
4. Windows 7.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan laporan penelitian akan disajikan dalam lima bab dengan uraian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian antara lain definisi sistem informasi, definisi flash player, konsep sistem, konsep pemodelan sistem, dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

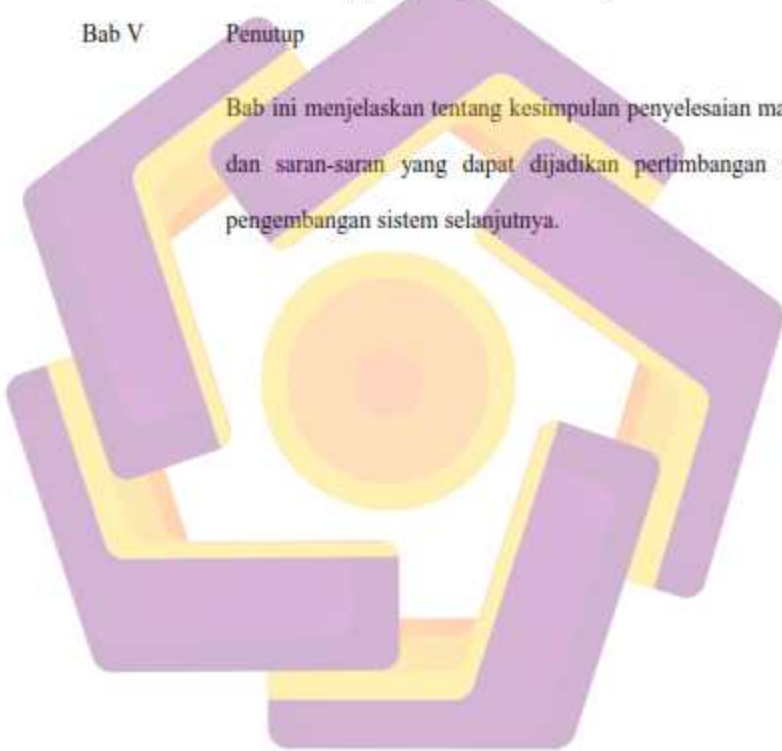
Bab ini menjelaskan permasalahan dan rancangan algoritma/program yang akan dibuat berdasarkan masalah yang ada dan menguraikan tentang bagaimana program dikembangkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan program yang dibuat, berisikan uraian tentang jalannya uji coba bertahap program yang dikembangkan.

Bab V Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan penyelesaian masalah dan saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan sistem selanjutnya.



1.9 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul Tugas Akhir	■	■														
2.	Pengajuan Proposal Tugas Akhir			■	■	■	■										
3.	Melakukan Survei			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
4.	Penyusunan Tugas Akhir																
	- Bab I Pendahuluan			■	■												
	- Bab II Landasan Teori					■	■	■	■								
	- Bab III Menganalisa Data							■	■	■	■						
	- Bab IV Perancangan Sistem Usulan									■	■	■	■	■	■	■	■
	- Bab V Kesimpulan dan Saran															■	■
5.	Evaluasi																
6.	Pengujiann Program																