

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kata 'ensiklopedia' diambil dari bahasa Yunani; *egkuklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia dicampurbaurkan dengan kamus dan ensiklopedia-ensiklopedia awal memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam dari yang kita cari. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena. Atau lebih singkat: kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar hal-hal.

Informasi dan mengidentifikasi serta mempelajari struktur morfologi anggota kelas kehidupan reptil masyarakat dapat lihat di televisi dan buku tapi hal itu kurang praktis mengingat tebalnya buku ensiklopedia yang membahas berbagai jenis-jenis hewan reptil dan buku ensiklopedia tersebut cukup mahal bagi masyarakat yang kurang mampu membelinya, oleh karena itu dibuatkanlah sebuah aplikasi ensiklopedia berbasis multimedia yang membahas berbagai jenis-jenis hewan reptil.

Software ensiklopedia sangat dibutuhkan untuk mengenal dan mengidentifikasi serta mempelajari untuk mendapatkan penjelasan tentang informasi reptil dengan cara yang praktis dan mudah dipahami, dipelajari dan dapat bermanfaat bagi masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan atas latar belakang tersebut, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan yaitu bagaimana membuat ensiklopedia reptilia berbasis multimedia secara singkat, mudah dipahami, yang menampilkan informasi tentang reptil seperti struktur anatomi, sistem pernafasan, sistem peredaran pada reptile, cara berkembang biak, reptile menemukan mangsanya dan manfaat reptil.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup pembahasan dapat lebih terperinci dan terbatas ruang lingkungannya, maka penelitian ini hanya akan membahas hal-hal sebagai berikut :

Reptil apa saja yang akan dibahas ?

1. ular
2. buaya
3. kadal
4. kura-kura
5. komodo

Perangkat lunak yang digunakan, Adobe Flash CS3, Actionscript 2.0

Informasi reptil yang akan ditampilkan :

1. Habitat dan makanan
2. Kebiasaan dan reproduksi
3. Cara melindungi diri
4. Manfaat reptil

Pengguna aplikasi ini yaitu masyarakat dengan usia minimal 13 tahun

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membuat sebuah aplikasi ensiklopedia reptilia berbasis multimedia
2. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 jurusan Teknik Informatika pada sekolah tinggi manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah disekolah tinggi Manajemen Informatika "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan ensiklopedia reptil berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk membantu masyarakat mencari penjelasan, mengidentifikasi dan informasi tentang informasi-informasi dan kehidupan reptil.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses pembuatan dan pengembangan ensiklopedia berbasis multimedia digunakan metode pengembangan multimedia (sutopo, 2003) yang meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Concept (konsep)
2. Design (perancangan)
3. Material collecting (pengumpulan bahan)
4. Assembly (pembuatan)
5. Testing (pembuatan)
6. Distribution (distribusi)

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri 5 bab, dengan isi dari masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, cara pandang, pengertian, konsep dasar yang mendukung pembuatan ensiklopedia reptilia berbasis multimedia menggunakan flash, dasar teori dari aplikasi, konsep dasar *ensiklopedia*, pengertian, *ensiklopedia dan reptilia*, sejarah perkembangan *ensiklopedia*

dan jenis-jenis *reptil*, *software* yang digunakan, metodologi pengembangan multimedia, dan studi pustaka.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan aplikasi ensiklopedia yang berupa konsep, analisis kebutuhan, kebutuhan perangkat lunak, perancangan aplikasi ensiklopedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dari perangkat lunak yang telah dibuat, yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang merangkum keseluruhan isi yang telah dibahas, dan saran yang ditujukan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.

