

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi saat ini, banyak orang memanfaatkan teknologi dalam berbagai bidang, seperti dunia pendidikan, kesehatan dan hiburan. Salah satunya yaitu perkembangan teknologi dalam bidang hiburan dan pendidikan adalah story book berbasis multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi teks, suara, gambar, animasi dan video yang dibuat dengan komputer secara digital. Dengan adanya multimedia dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam bentuk interaktif dan menarik.

Digital story merupakan cara menyampaikan cerita kepada *audience* dengan memanfaatkan berbagai macam alat multimedia dengan menggabungkan naskah, gambar, foto, suara dan animasi. Kegiatan ini disukai anak-anak, karena usia anak-anak lebih senang mendengarkan cerita dari pada membaca sendiri. Cerita yang ditujukan untuk anak sebaiknya yang mampu memberikan unsur pendidikan bagi anak.

Saat ini tidak banyak yang mengetahui cara membuat digital story book, sehingga penulis ingin menghasilkan buku cerita digital yang menarik bagi anak. Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa tertarik untuk membuat aplikasi buku cerita dari flash dengan mengangkat judul Pembuatan Digital Story Book Dongeng Nusantara Berbasis Multimedia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara membuat digital story book dongeng nusantara menggunakan software Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan, adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menceritakan 2 kisah : Jawa Tengah cerita Timun Mas dan Jawa Barat cerita Sangkuriang.
2. Terdapat unsur naskah, suara, gambar dan animasi.
3. Aplikasi dibuat khusus untuk anak-anak usia 4-7 tahun.
4. Aplikasi di buat untuk di implementasikan pada desktop PC atau laptop.
5. Software yang digunakan Adobe Flash CS3, Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundbooth CS3.
6. Tidak membahas tentang cara publikasi story book.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Starta 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu, teori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta kedalam aplikasi yang akan berguna bagi anak-anak usia 4-7 tahun.
3. Untuk menghasilkan digital story book yang mamapu menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal kisah Timun Mas dan Sangkuriang.

## **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan metode sebagai berikut :

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data meliputi:

#### **1.5.1.1 Studi Pustaka**

Penulis mencari referensi dengan membaca catatan-catatan selama kuliah dan membaca buku-buku tentang materi pembuatan aplikasi berbasis *flash* ini.

#### **1.5.1.2 Metode Literatur**

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan digital story book dan teknik pembuatannya.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode analisis kebutuhan sistem yang digunakan, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah :

1. Struktur Navigasi
2. Flowchat
3. Storyboard
4. Perancangan Tabel

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah :

1. Analisis Sistem
2. Desain Sistem
3. Implementasi Sistem
4. Pemeliharaan Sistem

### 1.5.5 Metode Pengujian

Metode Pengujian yang digunakan Black box testing.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan berisi tentang penjelasan singkat secara berurutan, adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, pengertian cerita, perkembangan aplikasi multimedia, serta cerita Timun Mas, dan Sangkuriang.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang teknik serta analisis untuk pembuatan “digital story book dongeng nusantara berbasis multimedia”.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan aplikasi yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil dari tahapan-tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan sistem, perancangan rencana aplikasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan bahan acuan dalam penulisan skripsi.