

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada peradaban manusia telah berkembang dengan pesat. Kebutuhan akan teknologi informasi dirasa sangat penting untuk mendukung kinerja manajemen suatu lembaga pendidikan, pemerintahan bahkan swasta sekalipun. Kebutuhan yang diperlukan adalah gambaran dari kemajuan pengetahuan manusia yang beragam.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu baik berupa software ataupun dalam bentuk lainnya dan koneksi terhubungnya suatu objek dengan objek lain sehingga pengguna dapat mengarahkan suatu object dari suatu tempat ke tempat lainnya, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan dan dunia Game.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Tetapi selama ini penyampaian informasi itu masih dirasa kurang.

Dari latar belakang di atas penulis mengambil judul **"Membuat dan Implementasi Sistem Pembelajaran Anatomi Ikan Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas. Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan oleh penulis yaitu Bagaimana membuat dan mengimplementasikan Pembelajaran Anatomi Ikan Berbasis Multimedia pada peserta didik tingkat SLTP dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dibuat mencakup Pembelajaran Anatomi Ikan Berbasis Multimedia pencernaan ikan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash.
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem Pembelajaran Anatomi Ikan Berbasis Multimedia.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan ini adalah :

1. Mempermudah guru dan siswa untuk menjelaskan sistem anatomi pencernaan ikan berbasis multimedia.
2. Merancang sistem Pembelajaran Anatomi Ikan Berbasis Multimedia sebagai media pembelajaran yang mudah.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari diadakannya penulisan ini adalah :

1. Bagi penulis

Penulisan ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam penerapan teori dan praktis selama menimba ilmu di bangku kuliah

2. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar untuk memberikan suasana berbeda dalam pemahaman suatu pelajaran.

3. Bagi tenaga pengajar

Penulisan ini akan memberikan suatu alternatif pemberian materi dan pemahaman bagi murid. Sesuatu yang sangat membantu bagi tenaga pengajar dan para murid sendiri.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini penulis membuat suatu sistematika, dengan harapan dapat mempermudah dalam membaca isi tulisan ini. Tulisan ini disusun berdasarkan bab-bab yang rinciannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan serta batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan bab yang memberikan keterangan, mendukung penulisan yang meliputi : Profil Perusahaan / Pemerintahan, pengertian, analisis, konsep dasar, karakteristik sistem. Konsep dasar sistem informasi, fungsi dan siklus informasi serta kualitas dan komponen sistem informasi. Pemodelan proses dan pemodelan data.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan bab penjelasan tentang isi tulisan ini, yakni meliputi : gambaran sistem, rancangan basis data, rancangan desain sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Merupakan bab yang berisi implementasi akan menampilkan abstraksi sistem yang diikuti dengan menu-menu sistem.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup, yang terdiri dari sub bab yakni kesimpulan dan saran.