

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan wilayah yang memiliki 17.508 pulau dan memiliki 5 pulau besar. Pengetahuan mengenai peta Indonesia ini merupakan hal yang penting untuk dipelajari karena sebagai anak bangsa harus memahami letak dan batas teritorial suatu wilayah provinsi yang ada di Indonesia. Pengetahuan tentang pengenalan peta Indonesia diberikan di sekolah dasar kelas 5 SD. Beberapa faktor yang menyebabkan sulitnya siswa untuk memahami yaitu dengan banyaknya pulau yang dimiliki Indonesia menyulitkan guru untuk menyampaikan materi pengenalan peta, dan siswa juga mengalami kesulitan untuk tertarik memahami tentang materi yang di ajarkan mengenai pengenalan peta provinsi atau pulau – pulau yang ada Indonesia.

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu solusi yang bagus untuk mempermudah sarana proses belajar mengajar agar materi bisa diterima dengan baik oleh siswa. Dengan pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan informasi yang di sampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan dapat menarik keinginan siswa untuk belajar mengenai peta indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian dan membuat aplikasi edukasi dengan judul **“Analisis dan Perancangan Pengenalan Peta Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD Negeri Benowo Purworejo”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana cara membangun aplikasi pengenalan peta Indonesia berbasis multimedia untuk siswa – siswi kelas 5 SD Negeri Benowo Purworejo?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi edukasi ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan yaitu:

- 1) Obyek penelitian di SD Negeri Benowo Purworejo kelas 5 SD.
- 2) Software yang digunakan adalah Adobe Soundbooth CS3, Adobe Flash CS6. Hardware yang digunakan adalah Processor HD Graphics Clockspeed 2.20 Ghz, RAM 2,00 GB, HardDisk 500 GB.
- 3) Aplikasi berbasis Multimedia yang dibuat ini hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu mencakup pulau, provinsi, batas provinsi, bahasa provinsi dan wilayah provinsi yang ada di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah.

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.
2. Memberi pengetahuan tentang ciri khas setiap wilayah yang ada di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penyusunan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak terutama:

1) Bagi Penulis

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama kuliah.
- b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.
- c. Mengetahui hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan dipahami oleh anak-anak atau tidak.

2) Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Sebagai referensi laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang menjalani skripsi.
- b. Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi khususnya teknologi komputer.

3) Bagi SD Negeri Benowo Purworejo

- a. Memberikan kemudahan kepada pihak SD Negeri Benowo Purworejo dalam menyampaikan informasi tentang peta Indonesia.
- b. Mempermudah siswa siswi Sekolah Dasar dalam memahami peta Indonesia dan ciri khas dari suatu wilayah di Indonesia.
- c. Dengan adanya aplikasi ini, proses penyampaian pembelajaran mengenai peta Indonesia menjadi lebih mudah dan efisien dari pada penyampaian secara manual.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut

:

1) Metode Observasi

Dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan pengumpulan data dengan pengenalan objek baik lingkungan kerja, aktifitas kerja, bahan kajian, dan objek yang diteliti.

2) Metode Wawancara

Pada metode ini dilakukan tanya jawab yang dilaksanakan pewawancara dengan narasumber, dalam proses pembuatan aplikasi pengenalan peta Indonesia berbasis multimedia untuk SD Negeri Benowo Purworejo. Dalam teknik ini penyusun berperan sebagai pewawancara sedangkan sumbernya adalah pihak terkait dan pihak yang berwenang.

3) Studi Lapangan

Pada metode ini dilakukan pengumpulan data secara langsung dengan melakukan penelitian skripsi pada suatu instansi pemerintah.

4) Studi Pustaka

Pada metode ini penyusun membaca buku-buku sumber yang berhubungan dengan pengarsipan, catatan perkuliahan serta mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan program sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini dibagi atas V (lima) BAB dan masing-masing bab dibagi atas beberapa sub bab dengan maksud agar skripsi ini lebih terperinci dan akan mempermudah didalam pembahasan dan pemahaman masing-masing bab. Adapun bab-bab tersebut adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian teknologi informasi, peta, multimedia dan menjelaskan teori-teori yang melandasi penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.

