

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini terjadi sangat pesat, baik teknologi informasi maupun komunikasi. Akan sangat berguna apabila teknologi yang sedang berjalan diimbangi dengan perkembangan dunia pendidikan baik formal maupun informal. Aplikasi multimedia mampu memberikan suatu informasi lebih indah dan lebih hidup sehingga anak-anak akan lebih mudah dalam menangkap informasi pembelajaran.

Dengan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan belajar anak terutama usia taman-kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) menjadi lebih menyenangkan, mudah di terima dan di pahami. Untuk itu penulis berusaha membuat aplikasi multimedia yang berisi kumpulan hewan dan habitatnya yang dapat membantu pembelajaran anak.

Untuk mewujudkan semua itu penulis menggunakan Macromedia Director MX sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi, dan beberapa software pendukung seperti Macromedia flash, Photoshop dan swish max. Dengan adanya software-software pembantu seperti diatas diharapkan pembuatan aplikasi ini menjadi lebih mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : "Bagaimana membuat media informasi berbasis multimedia untuk membantu anak dalam mempelajari hewan-hewan terutama yang ada disekitarnya ?".

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan penulis untuk menentukan tujuan penulis, serta memberikan batasan-batasan sehingga materi yang diberikan sesuai serta tepat sasaran yaitu hanya sebatas pengenalan dan penjelasan kumpulan hewan dan habitat yang umum untuk diketahui. Oleh itu dibuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Hewan dan habitat yang akan dibahas hanya meliputi 4 habitat saja diantaranya; hewan habitat laut, gurun pasir, hutan hujan dan padang rumput.
2. Sasaran program aplikasi ini adalah anak-anak pelajar TK dan SD usia 5-12 tahun.
3. Software yang digunakan diantaranya; Macromedia director MX 2004, Adobe Photosop CS 4 dan Swish Max.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

1. Menghasilkan aplikasi multimedia.

2. Memudahkan kalangan masyarakat terutama anak-anak usia sekolah dasar (SD) dan taman kanak-kanak (TK) untuk mengetahui perilaku hewan dan habitatnya secara lebih jelas.
3. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat di perkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan sebenarnya.
4. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan teknik informasi.
5. Sosialisasi teknologi multimedia dalam memberikan informasi.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode studi literatur, yaitu dengan kegiatan mengumpulkan, membaca dan mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan topik skripsi dari buku, artikel maupun situs internet.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan ini penulis menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan yang digunakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Memuat landasan teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis dan rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi pembahasan dan implementasi dari rancangan dan analisis yang terdapat pada bab III.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir memuat hasil kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

