

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Kehidupan manusia pada era globalisasi seperti sekarang tidak luput dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi mampu memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan informasi lebih tepat, cepat, dan akurat. Tanpa batasan usia, masyarakat menggunakan komputer maupun handphone sebagai salah satu alat penerima informasi. Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi bisa digunakan untuk media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah menggunakan sarana multimedia. Keunggulan multimedia untuk menyampaikan segala informasi tidak terbatas pada gambar dan tulisan saja, tetapi dapat menyajikan daya tarik sendiri seperti animasi, suara dan video. Dalam hal ini, kehadiran perangkat lunak yang mudah digunakan dan dipahami sangat dibutuhkan dalam proses mengembangkan dunia pendidikan di Indonesia, khususnya untuk anak-anak. Untuk membantu dan memenuhi perangkat lunak media pembelajaran, pada skripsi ini penulis akan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang berisikan informasi tentang penemu-penemu benda di dunia. Di dalam Aplikasi ini juga akan terdapat permainan edukasi melatih daya ingat dengan pertanyaan atau tebak gambar para penemu. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam belajar dengan multimedia interaktif ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat media pembelajaran penemu benda di dunia dengan disisipi permainan edukasi yang mampu dipelajari secara efektif dan interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjadikan pembahasan lebih terperinci, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Pembuatan media pembelajaran penemu benda di dunia dan game wawasan mengenai beberapa sejarah para penemu, biografi penemu dan benda yang diciptakan.
- b. Ruang lingkup usia media pembelajaran ini untuk usia 6-14 tahun.
- c. Perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Photoshop CS3 sebagai pengolahan gambar. Adobe Flash CS3 sebagai pengolah animasi dan desain interaktifnya. Adobe Audition 3.0 sebagai pengolah suara.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Merancang aplikasi media pembelajaran penemu benda di dunia dan game wawasan berbasis multimedia.
- c. Memberikan kemudahan dan meningkatkan minat anak-anak usia 6-14 tahun belajar penemu dengan multimedia interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan manfaat bagi penulis dan masyarakat. Manfaat yang akan didapatkan antara lain.

a. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses pembuatan sistem informasi dan menambah pengalaman yang berharga.

b. Bagi Masyarakat

Menjadikan masyarakat lebih antusias dalam meningkatkan pengetahuan di dalam pendidikan karena disajikan dalam media yang menarik dan kreatif.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih akurat dalam pembuatan laporan ini adalah :

a. Studi Pustaka

Melakukan tinjauan terhadap buku, jurnal, referensi dan pengambilan data dengan cara mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan sejarah dan biografi para penemu di dunia.

b. Kuesioner

Metode ini nantinya digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari aplikasi. Kuesioner dibagikan kepada user atau dalam hal ini adalah guru bidang studi sejarah dan anak usia 6-14 tahun.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, adapun garis besar sistematikanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program dan landasan teori menjadi acuan akan pembuatan program. Landasan teori membahas tentang konsep dasar multimedia, software yang digunakan.

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tahapan-tahapan analisis sistem, perancangan sistem secara lebih detail baik secara umum maupun lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan sistem, pembahasan sistem, desain sistem secara umum.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun hasil pengumpulan data serta ajakan beberapa saran untuk peninjauan selanjutnya.