

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan pendidikan semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari dan mengenal berbagai macam pengetahuan, pengetahuan didapat atau disebarkan melalui media pendidikan. Media merupakan suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*), untuk menyampaikan pesan (*message*), atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*).

Dalam kehidupan kita dimasa mendatang, sektor teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang paling dominan. Siapa saja yang menguasai teknologi ini, maka dia akan menjadi pemimpin dalam dunianya. Teknologi informasi banyak berperan dalam bidang pendidikan(e-education) globalisasi telah memicu kecendrungan pergeseran dalam dunia pendidikan, dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka sebagai contoh kita melihat di Perancis proyek "Flexible Learning, di mana pendidikan tanpa sekolah dan secara ekstrimnya guru tidak lagi di perlukan melainkan

bersifat luwes(flexibel), terbuka, dan dapat diakses oleh siapapun juga yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Ophio Jogja Reptiles Cub adalah salah satu komunitas pecinta reptil yang ada di kota Yogyakarta yang sudah dikenal, dan diperhitungkan oleh pecinta dunia reptil didaerah Yogyakarta dan kota-kota besar di Indonesia. Disini Ophio ingin memberikan pembelajaran tentang pengenalan reptil (ular, kadal, kura-kura, buaya) endemik Indonesia. Namun edukasi tentang pengenalan reptil (ular, kadal, kura-kura, buaya) endemik indonesia yang di lakukan komunitas Ophio Jogja Reptiles Club belum begitu diperlihatkan secara umum.

Hal ini dikarenakan masih belum begitu banyak munculnya ide kreatif untuk mencoba membuat aplikasi pembelajaran tentang pengenalan reptil (ular, kadal, kura-kura, buaya) endemik indonesia melalui media yang, beda, lucu, kreatif dan menjadi pusat perhatian.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil judul "*Pembelajaran Reptil Endemik Indonesia Sebagai Media Pendidikan Di Ophio Jogjakarta Reptiles Club Berbasis Multimedia*" dimana nantinya diharapkan aplikasi flash ini mampu menyajikan informasi yang jelas sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi Ophio Jogja Reptiles Club.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi flash sebagai media edukasi untuk Ophio Jogja Reptiles Club ini adalah :

*“Bagaimanakah membuat sebuah aplikasi flash sebagai media pembelajaran reptil endemik indonesia untuk Ophio Jogja Reptiles Club.”*

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu, fitur atau informasi yang disediakan dari media pendidikan ini berisi informasi tentang reptil untuk Ophio Jogja Reptiles Club. Meliputi kadal, ular, buaya, dan kura-kura yang masing-masing meliputi materi reptil, galeri reptil, video reptil, dan latihan soal untuk memperkenalkan Reptil Endemik Indonesia terhadap khalayak umum.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memiliki maksud yaitu sebagai syarat kelulusan Program “D3” serta untuk memperoleh gelar “Ahli Madya (Amd)” di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika.

Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu objek media pendidikan, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di dunia pendidikan, dan perusahaan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada umumnya dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

Bagi Ophio Jogja Reptiles Club membangun sebuah media pendidikan yang memanfaatkan perangkat lunak dan keras sehingga dapat membantu proses promosi .

Bagi Penulis, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi Adobe flash CS3 dan Adobe Illustrator CS3, untuk pembuatan aplikasi flash sebagai syarat kelulusan Program “D3” serta untuk memperoleh gelar “Ahli Madya (Amd).”

Bagi masyarakat, sebagai alternatif metode baru dalam melihat dan memudahkan untuk proses belajar secara mudah dan menarik

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Agar data dapat diperoleh dengan akurat, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

### 1. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara meneliti instansi atau komunitas secara langsung. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data dan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

### 2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang objek yang diambil datanya, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti Kamera Digital dan *Handycam*.

### 3. Studi Pustaka

Metode ini di gunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang awal Ophio Jogja Reptiles Club melakukan pembelajaran untuk membandingkan secara teoritis dengan studi lapangan mengenai objek tersebut.

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.



## **Bab II Landasan Teori**

Menjelaskan tentang konsep dasar media pendidikan, langkah-langkah pengembangan media promosi yang berhubungan dengan judul tugas akhir yaitu Pengetahuan Tentang Reptil Endemik Indonesia dengan Digital 3D Image Sebagai Media Pendidikan di OPHIO Jogja Reptiles Club.

## **Bab III Tinjauan Umum**

Pada tinjauan umum berisi informasi seputar komunitas OPHIO yang terdiri dari visi, misi, kegiatan komunitas, bahan pembahasan reptil, dan sebagainya.

## **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Memproduksi hasil dan Pengujian hasil aplikasi.

## **Bab V Penutup**

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

