

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam satu aplikasi.

Kemudahan aplikasi multimedia interaktif komputer yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran manusia. Multimedia pembelajaran berbasis interaktif yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi berbasis interaktif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan di berbagai tempat untuk perkembangan pembelajaran. Selain itu multimedia yang dikembangkan dengan pilihan sesuai kebutuhan user menjadikannya lebih menarik karena bersifat user-friendly dan inovatif.

Pemanasan global atau yang lebih dikenal dengan istilah Global Warming merupakan kepentingan bagi seluruh manusia, dimana bumi tempat tinggal manusia mulai menunjukkan peningkatan suhu yang signifikan. Kondisi ini tidak

bisa dibiarkan saja, semua manusia harus menyadari dan peduli terhadap kondisi tersebut bahkan anak pada usia dini juga perlu di perkenalkan akan keadaan ini walaupun hanya bagian bagian dasar nya. Saat ini anak usia dini sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi berupa multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dengan kombinasi suara dan animasi sangat menarik bagi anak.

Atas dasar itulah di harapkan dengan adanya aplikasi ini anak anak dapat dengan mudah belajar dan mengenal tentang apa yang di maksud dengan pemanasan global. Maka judul skripsi ini adalah "Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Media pembelajaran Tentang pengenalan Global Warming Sejak Usia Dini pada PAUD Zaitun Jayapura"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang baik dan menarik untuk mempermudah suatu metode pembelajaran pada usia dini melalui media animasi dan audio, sehingga penyampaian media ini lebih diminati dan dipahami oleh anak usia dini, agar dapat belajar dengan mudah dan juga sangat menyenangkan dibandingkan secara lisan (tanpa media animasi).

1.3 Batasan Masalah

Mengingat pemanfaatan teknologi multimedia cakupannya luas sesuai fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada perancangan aplikasi multimedia interaktif pengenalan pemanasan global pada PAUD Zaitun Jayapura. Multimedia yang digunakan adalah gambar, foto, animasi dua dimensi, video, teks, suara.

- Perancangan aplikasi tersebut menggunakan beberapa software yaitu *Adobe Photoshop*, *Adobe Flash*, dan software pendukung lainnya.
- Aplikasi tidak dapat melakukan update atau penambahan gambar

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah :

- Mempermudah pembelajaran untuk anak di PAUD Zaitun dalam mengenal pemanasan Global secara umum.
- Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem Informasi.
- Sebagai syarat kelulusan jenjang sarjana jurusan sistem informasi pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Penulis

1. Menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti dilapangan, khususnya tentang sistem informasi.
2. Memperoleh gelar Sarjana Komputer pada "STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b. Manfaat Bagi Akademis

1. Dapat dijadikan pembanding atau literatur penyusunan skripsi dimasa yang akan datang.
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah ilmu pengetahuan

c. Manfaat Bagi Obyek Penelitian

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem informasi komputerisasi pembelajaran dan permainan berbasis multimedia interaktif .

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan pembelajaran adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

a. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data-data yang dilakukan dengan cara pengamatan.

b. Metode wawancara

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (Tempat penelitian " PAUD Zaitun " Jayapura) untuk memperoleh informasi yang akurat.

c. Metode Browsing

Yaitu metode yang di gunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan obyek melalui pencarian di internet.

d. Metode Kearsipan dan Pustaka

Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini. Mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian

1.6.2 Tahap perancangan sistem

a. Planning / Perencanaan

Untuk menghasilkan perangkat lunak (software) yang berkualitas perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan melakukan studi kelayakan.

b. Analisis

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah upaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

c. Desain

Desain sistem menguraikan layar layout, aturan pembelajaran, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.

d. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahap ini menghasilkan suatu perangkat lunak (software).

e. Testing / Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun. Hal ini dilakukan untuk memastikan kehandalan software

f. Pemasangan / *Installation*

Tahap ini merupakan puncak dari tahap pengembangan, di mana software dipasang / dijalankan pada proses pembelajaran.

g. Pemeliharaan / *Maintenance*

Pemeliharaan merupakan tahap penting. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki sistem yang telah dibangun. Selain itu tahapan ini juga untuk penambahan dan perubahan sistem

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori- teori tersebut diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi-informasi dari berbagai pihak.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tahapan-tahapan perencanaan sistem komputerisasi dengan menggunakan Software multimedia seperti, Adobe flash , Adobe audition,dll.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem, dan pembahasan sistem serta tampilan sistem secara umum.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.

Daftar pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, narasumber maupun dari internet.