

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.

Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila disajikan dibuat lebih menarik. Karena dalam multimedia interaktif ini menggunakan gambar yang mudah digunakan dan dimengerti pada anak-anak usia bermain.

Saat ini sekolah dasar sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi berupa multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dengan kombinasi suara dan animasi sangat menarik siswa - siswa. Pada usia 7 tahun atau memasuki tahapan sekolah dasar salah satu materi yang diajarkan adalah mewarnai gambar. Namun saat ini masih minim sekali aplikasi yang dapat digunakan sebagai pendukung siswa dalam mewarnai ataupun menggambar.

Atas dasar itulah diharapkan dengan adanya aplikasi ini anak-anak mudah untuk diajak bermain tapi sekaligus juga belajar. Maka judul skripsi ini adalah Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif Mewarnai Gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah diatas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana membuat multimedia interaktif mewarnai gambar sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Aplikasi ini digunakan untuk usia siswa Sekolah Dasar kelas 1.
2. Terdapat skor untuk menilai hasil mewarnai.
3. Hasil gambar yang diwarnai dapat dicetak (diprint).

4. Aplikasi tidak dapat melakukan update atau penambahan gambar.
5. Perangkat lunak yang digunakan antara lain :
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Adobe Auditions CS3
 - d. Actionscript sebagai script pendukung

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun Multimedia Interaktif Mewarnai Gambar.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
4. Mengembangkan keterampilan dalam bidang multimedia.

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:

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan multimedia dan memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah multimedia interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, pada sistem yang berjalan, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart sistem.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionsript*.

4. Uji coba

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang definisi multimedia interaktif, cara menggunakan tool yang disediakan, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia interaktif, analisis aplikasi multimedia mewarani secara keseluruhan serta perancangan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba aplikasi multimedia tersebut dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk aplikasi hanya berupa whitebox testing dan beta testing.

BAB V : PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.