

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini penggunaan teknologi di jenjang perkuliahan semakin marak, seperti penggunaan notebook dan netbook oleh mayoritas mahasiswa. Melihat fenomena ini kami memiliki inisiatif untuk membuat sebuah aplikasi pengganti buku catatan kuliah yang berupa buku catatan kuliah digital.

Dengan memanfaatkan teknologi tersebut penulis mencoba untuk membuat buku catatan kuliah digital untuk mahasiswa kedokteran gigi. Selayaknya buku catatan, aplikasi ini akan menyimpan data bab per bab dan yang akan kami buat ini adalah catatan kuliah digital untuk mahasiswa kedokteran gigi bab anatomi gigi geligi. Catatan kuliah ini akan dilengkapi oleh visual anatomi interaktif dari seluruh gigi geligi baik rahang atas maupun rahang bawah. Kami berharap anatomi interaktif ini akan membantu para mahasiswa memahami bab kuliah tersebut daripada hanya membayangkan saja ketika dosen pakar memberikan kuliah.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Didasari dari penggunaan catatan kuliah non digital oleh mahasiswa kedokteran gigi yang kurang interaktif dan praktis. Maka untuk itulah Aplikasi Catatan Kuliah Digital Untuk Mahasiswa Kedokteran Gigi Dilengkapi Dengan

Anatomi Interaktif Gigi Geligi ini diharapkan bisa menjadi jawaban dari permasalahan tersebut.

1.3 BATASAN MASALAH

Pada pembuatan Aplikasi Catatan Kuliah Digital Untuk Mahasiswa Kedokteran Gigi Dilengkapi Dengan Anatomi Interaktif Gigi Geligi ini penulis membatasi masalah pada aplikasi catatan digital yang mampu diakses Microsoft Office Access 2007 dan fitur aplikasi Catatan baru, Data Catatan, Dental Anatomi, Video, Drawing, dan menu Help dengan menggunakan Adobe Flash CS3, dan MDM Zinc 3.0.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah membuat aplikasi untuk memberikan informasi serta memudahkan Mahasiswa Kedokteran Gigi membuat catatan dalam bentuk digital.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini diharapkan menjadi sebuah perbaikan dari penemuan-penemuan metode belajar yang pernah ada di negeri ini. CD pembelajaran interaktif yang secara tujuan dimaksudkan untuk membuat belajar lebih menarik misalnya, pada aplikasi ini tujuan tersebut dimasukkan kedalam bagian *visual interactive*. Metode yang sedang berkembang saat ini adalah *student center learning* yang mana mahasiswa menjadi pengendali dari proses dan hasil belajar. Biasanya, metode pembelajaran ini menyediakan

kasus-kasus yang harus dipecahkan oleh mahasiswa. Untuk memecahkan masalah ini mahasiswa harus memiliki banyak sumber untuk mereka rangkai menjadi sebuah informasi yang terstruktur dan menjadi suatu kesatuan, maka aplikasi ini dapat membantu mahasiswa untuk mengumpulkan informasi-informasi tersebut secara digital mengingat telah adanya teknologi *ebook* yang dapat kita gunakan saat ini. Secara teoritis ini akan jauh lebih praktis daripada pengumpulan informasi secara *hard copy file*, meskipun resiko kehilangan data dalam *soft copy file* karena kesalahan sistem maupun kesalahan operator sama besarnya dengan resiko kehilangan *hard copy file* yang mudah tercecer.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun dalam penulisan Tugas Akhir sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memaparkan teori-teori yang penulis gunakan untuk penyelesaian penulisan laporan ini seperti definisi multimedia, pengertian multimedia, komponen multimedia, kategori multimedia, struktur desain multimedia, definisi basis data, sistem

basis data, tujuan basis data, dan perangkat lunak (*software*) multimedia yang digunakan dalam penelitian.

BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum rancangan aplikasi yang digunakan untuk mahasiswa kedokteran gigi, analisis kebutuhan sistem, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas implementasi sistem tentang langkah-langkah pembuatan suatu aplikasi flash yang berupa catatan digital yang mampu digunakan sebagai *database* untuk menyimpan data catatan yang mampu diakses menggunakan MS Access, serta pembuatan multimedia interaktif yang mampu digunakan mahasiswa kedokteran gigi sebagai media informasi. Serta pengujian aplikasi dan tahap instalasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran mengenai hasil dari semua yang telah disajikan pada bab-bab selanjutnya.

1.7 RENCANA KEGIATAN

Tabel 1.1 Rencana kegiatan

NO	KEGIATAN	APRIL 2011				MEI 2011				JUNI 2011			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah												
2	Analisis Kebutuhan Sistem												
3	Pengumpulan Data												
4	Membuat Rancangan Sistem												
5	Implementasi Program												
6	Uji Coba Program												
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program												
8	Penyusunan Laporan Penelitian TA												