

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat, tentu saja turut membantu manusia dalam memasuki peradaban baru di era teknologi modern dengan berbagai macam bidang teknologi.

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, penyajian suatu informasi tentunya akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada, sehingga lebih menarik masyarakat untuk melihat. Aplikasi software yang cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedia yang dapat memberikan informasi melalui bentuk teks, gambar, animasi, suara dan video.

Multimedia sendiri secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menghubungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing. Banyak perusahaan dan lembaga pendidikan yang menggunakan multimedia untuk penyampaian suatu informasi dan promosi.

Saat ini, TK Islam Alawiyah sistem pembelajarannya lebih menekankan pada proses belajar aktif, dimana anak-anak belajar melalui pengalaman nyata,

inisiatif, kepercayaan diri dan kreatifitas. Dan untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan, maka digunakan aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif yang dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik dan interaktif agar lebih mudah diingat, mengenai sasaran dan berpengaruh terhadap anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis merumuskan masalah, yaitu “ Bagaimana membuat dan menganalisis sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menarik, mudah dipahami, serta mudah dimengerti bagi anak-anak didik di TK Islam Alawiyah Yogyakarta.

1.3 Batasan masalah

Dari rumusan masalah diatas, desain dan implementasi dari aplikasi pelajaran pertamaku untuk anak-anak prasekolah berbasis multimedia dibatasi dengan batasan sebagai berikut:

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkupnya menjadi lebih sempit, yaitu

- 1) Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membuat suatu aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif pada sistem aplikasi pelajaran pertamaku untuk anak-anak prasekolah berbasis multimedia.

- 2) Aplikasi Pelajaran Pertamaku (APP) didalamnya berisi materi tentang mengenal angka, penjumlahan, pengurangan, mengenal huruf, melengkapi huruf, dan memilih huruf.
- 3) Adapun Software utama yang digunakan yaitu Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Macromedia Flash Mx 2004, Cool Edit Pro 2.0, Shoting Glanda 2005.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

- 1) Memenuhi Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Mendesain dan mengimplementasikan perangkat lunak "Pembangunan Aplikasi pelajaran Pertamaku untuk anak-anak prasekolah berbasis multimedia" yang bersifat interaktif dan mudah diaplikasikan.
- 3) Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer untuk membangun sebuah sistem yang dapat membantu proses pembelajaran.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi, yaitu:

- 1) Memberikan format yang berbeda dalam penyaluran pengetahuan yang mengarah pada sistem belajar yang interaktif dan mandiri yang tidak terikat akan tempat dan waktu.
- 2) Untuk memberikan pembelajaran dalam kemasan yang berbeda.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat bagi penyusun, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

1.5.1 Metode Interview

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

1.5.2 Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.5.3 Metode Study Pustaka

Mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini dan membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

1.5.4 Metode Literatur

Mencari atau mengambil data dari literatur yang ada.

1.6 Sistem Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, sistem perangkat lunak yang digunakan, tinjauan umum, Metode Pembelajaran.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan definisi analisis sistem, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang memproduksi sistem dan perangkat lunak pembuatan sistem yang diusulkan dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.

LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai rincian biaya dan manfaat dan pertanyaan guru dan orang tua murid.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	KETERANGAN	Maret 2009				April 2009				Mei 2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal												
2	Penelitian Lapangan												
3	Pengambilan Data												
4	Perancangan Sistem												
5	Pemrograman												
6	Uji Coba												
7	Penyusunan Laporan												

Rencana kegiatan dimulai pada tanggal: 19 Maret 2009