

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan kepanjangannya RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) dunia adalah sebuah buku pintar yang berisi rangkuman pengetahuan Umum tentang dunia. RPUL ini dibuat sebagai penunjang belajar siswa dan masyarakat umum yang ingin memperoleh informasi pengetahuan umum, khususnya dunia. Di dalamnya berisi informasi "serba dunia", mulai dari profil negara didunia berdasarkan benua, nama tokoh penerima nobel dan penemu dunia hingga fakta dan fenomena alam yang terjadi didunia.

Informasi-informasi tersebut dapat diperoleh salah satunya dengan membaca. Tapi keengganan membaca sering dijumpai dikalangan para pelajar, khususnya membaca buku pelajaran. Kebanyakan dari mereka tidak mempunyai minat membaca buku pelajaran karena isinya hanya terfokus pada teks dan kurang menarik, sehingga mereka akan cepat bosan untuk membacanya. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan minat baca para pelajar, perlu dihadirkan pedoman program pengajaran secara menyeluruh. Yaitu, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah ada, khususnya teknologi multimedia. Dalam penerapannya, multimedia digunakan sebagai alat peraga sebagai sarana

penunjang belajar yang menarik. Dengan kemasan yang terarah, kehadiran media tersebut akan sangat membantu.

Untuk mengkondisikan minat baca memang harus dilakukan, jika bangsa ini ingin turut serta dalam kancah persaingan dunia. Karena bangsa yang memiliki informasi ialah yang berkuasa. Sehingga kebiasaan membaca adalah kunci untuk mewujudkan cita-cita mulia tersebut. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi multimedia, dalam skripsi ini akan dibuat RPUL Dunia berbasis multimedia interaktif. Yang nantinya diharapkan user tidak akan cepat bosan untuk membaca dan mempelajarinya. Sehingga mereka tidak terfokus pada teks dari buku yang membuat mereka cepat bosan. Karen perkembangan yang terjadi di dunia sangatlah penting untuk dipelajari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia berbentuk CD interaktif RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum) Dunia, yang biasanya di kemas dalam bentuk buku supaya terlihat lebih menarik pengguna untuk membaca dan mempelajarinya?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka perlu diberikan batasan permasalahan sehingga media pembelajaran ini tidak akan meluas cakupannya

dan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 pembuatan aplikasi ini hanya berupa CD interaktif sebagai media belajar yang mengulas hal-hal serba dunia. Mulai dari profil Negara didunia berdasarkan benua, nama penerima nobel dan penemu dunia serta fakta dan fenomena alam didunia.
- 1.3.2 Aplikasi CD interaktif ini mengambil referensi dari buku RPUL Dunia karangan Ajen Dianawati (cetakan pertama, 2006), penerbit PT. WahyuMedia dan internet.
- 1.3.3 Karena keterbatasan waktu dan isi dari buku RPUL Dunia karangan Ajen Dianawati yang sangatlah banyak, tidak semua isi dari buku tersebut akan diimplementasikan kedalam aplikasi ini. Hanya akan di ambil beberapa saja sebagai sample. Misalkan, dari berbagai Negara yang ada didunia akan ditampilkan 5 negara pada setiap benua begitu juga dengan materi tokoh dunia, fakta dan fenomena alam hanya akan ditampilkan dalam 10 besar.
- 1.3.4 Pembahasan perangkat lunak yang digunakan hanya sebatas pada Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Sothink SWF Easy dan Audition 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Sebagai persyaratan kelulusan Program Strta 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Dapat mengembangkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Memperluas pengalaman dan ketrampilan didalam merancang suatu perangkat lunak khususnya aplikasi multimedia.
- d. Membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Sehingga proses penerapannya lebih menarik dan tidak membosankan untuk di baca dan dipelajari.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi penulls

Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan, kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata dan kerja.

b. Bagi masyarakat

Agar dapat menjadikan suatu system pembelajaran alternatif yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar karena dikemas ke dalam bentuk audio visual yang menarik.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, akan digunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan, diantaranya adalah :

a. Metode Kearsipan / *Documentation*

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku literatur serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam mengadakan penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Yaitu melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

1.6.2 Analisis Data

1. Analisis sistem, meliputi :

- Analisis Kekuatan
- Analisis Kelemahan
- Analisis Peluang

- Analisis Ancaman
2. Analisis Kelayakan
 - Kelayakan Teknologi
 - Kelayakan Operasional
 - Kelayakan Hukum
 3. Analisis Kebutuhan Sistem
 - Kebutuhan Perangkat Keras
 - Kebutuhan Perangkat Lunak
 - Kebutuhan Brainware

Analisis-analisis tersebut, akan dibahas pada Bab 3.

1.6.3 Perancangan Sistem

Sebelum aplikasi dibuat maka perlu adanya perancangan sistem, yaitu merancang aplikasi yang akan dibuat nanti. Perancangan sistem akan dibahas pada Bab 3.

1.6.4 Pembuatan Program dan Pengujian Program

Setelah perancangan sistem dilakukan, maka dimulai proses pembuatan program dan dilanjutkan dengan pengujian program, hal ini digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi atau program yang telah dibuat berjalan sesuai yang diharapkan. Bila tidak, maka perlu adanya perbaikan aplikasi. Pembuatan program dan pengujian program akan dibahas pada Bab 4.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang digunakan sebagai bahan acuan pembuatan aplikasi.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada dasarnya teori ini menguraikan analisis sistem perancangan antarmuka serta perancangan proses.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dari sistem yang mencakup cara pembuatan sistem, tampilan dan kinerja, dan uji coba dari hasil sistem yang dibangun.

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.