



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat, turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan meringankan beban aktivitas didalam kehidupan, baik itu aktivitas kelompok ataupun perseorangan. Perkembangan teknologi itu berasal dari bidang pendidikan. Cukup banyak kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dengan terciptanya keunggulan bersaing baik dalam dunia usaha maupun dunia pendidikan.

Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara tepat menjadi salah satu syarat yang harus dimiliki oleh orang-orang yang bergelut diberbagai bidang kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang belakangan ini adalah multimedia. Multimedia telah menciptakan sebuah perspektif baru mengenai informasi, dimana multimedia telah mengubah informasi sebuah komoditi atau barang yang berharga bagi para pengguna informasi.

Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang yang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar,

dan dilakukan sekaligus. Apa yang kita dapat dari sini bahwa multimedia memiliki metode yang lebih lengkap. Ada visualisasi dalam multimedia, gambar yang dapat dilihat kemudian diingat, ada audio atau suara yang dapat didengar sehingga akan lebih membantu menjelaskan visualisasi yang terjadi.

Berdasarkan uraian-uraian tadi maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai hal ini, dan dirumuskan dalam judul “Merancang Media Belajar Sejarah Islam Dalam Bentuk Aplikasi Multimedia Pada SD Muhammadiyah 16 Surakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa masalah yang timbul dalam penelitian ini :

1. Bagaimana menyampaikan materi belajar sejarah islam dalam bentuk aplikasi multimedia.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia untuk pembelajaran sejarah islam yang komunikatif dan mudah untuk digunakan (*user friendly*).

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan. Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan meliputi :

1. Pembuatan program aplikasi multimedia melibatkan beberapa unsur data diantaranya: gambar, teks dan suara.
2. Media yang digunakan untuk storage : CD (*Compact Disc*)

3. *Software* atau perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan Aplikasi multimedia ini antara lain:

- a. *Adobe Photoshop CS3*
- b. *Macromedia Director MX 2004*
- c. *Adobe Audition 1.0*

1.4 Tujuan penelitian

1.4.1 Internal

Pengertian internal adalah dilihat dari segi status penulis, dalam hal ini sebagai mahasiswa aktif Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, adapun tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam menerapkan ilmu ke dalam dunia nyata.
2. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang Diploma-3 Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Eksternal

Pengertian eksternal adalah manfaat penelitian ini bagi lingkungan luar lembaga pendidikan STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam hal ini masyarakat umum dan khususnya pelajar. Adapun maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Membantu siswa lebih memahami materi sejarah islam.

2. Mensosialisasikan aplikasi multimedia untuk pembelajaran kesemua pihak khususnya lembaga pendidikan.
3. Multimedia dapat diterapkan dalam segala ilmu pendidikan tidak terkecuali dalam ilmu pendidikan agama.

1.5 Metode Penelitian

Pelaksanaan dalam Tugas Akhir ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1. **Kepustakaan**

Mempelajari buku, literature, atau sumber lain berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan. Melalui media *internet* dan melalui perpustakaan STMIK Amikom yogyakarta.

2. **Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap SD Muhammadiyah 16 Surakarta, pencatatan secara cermat dan sistematis serta mempelajari kondisi yang ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3. **Metode wawancara**

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab dengan kepala sekolah, guru yang bersangkutan dan para siswa.

1.6 Sistematika Penyusunan

Penulisan laporan dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN


Bab pertama untuk pendahuluan berisi tentang latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi sistem informasi yang dibuat mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian sistem informasi serta pengenalan hardware dan software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Menjelaskan tentang objek penelitian, seperti lokasi/alamat sekolah, visi dan misi, struktur organisasi dan lain sebagainya.



BAB IV **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi informasi berbasis multimedia akan diuraikan pada bab ini.

BAB V **PENUTUP**

Bab ini berisi tentang ringkasan Tugas Akhir berupa kesimpulan dan saran.