

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, segala aspek kehidupan banyak memanfaatkan teknologi, sehingga manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Dan salah satu teknologi itu adalah multimedia. 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, audio, gambar, animasi dan visual dalam satu aplikasi.

Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila disajikan semenarik mungkin. Karena dalam multimedia interaktif ini menggunakan gambar/animasi yang mudah dipahami dan dimengerti pada anak-anak usia bermain.

Karena masih sangat minimnya aplikasi yang dapat digunakan sebagai pendukung siswa dalam melukis maka judul skripsi ini adalah Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Melukis Tingkat Dasar di sanggar melukis 'Djogja Modern Painting'. Atas dasar itulah diharapkan dengan adanya aplikasi ini anak-anak mudah untuk diajak bermain tapi sekaligus belajar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Sehingga rumusan masalah dari Perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran melukis tingkat dasar di sanggar melukis 'Djogja Modern Painting' yaitu:

Bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran melukis tingkat dasar di sanggar melukis 'Djogja Modern Painting'?

## **1.3. Batasan Masalah**

Aplikasi media pembelajaran ini penulis menyajikan media pembelajaran melukis tingkat dasar, dengan penyajian yang dikemas secara menarik yaitu dengan suara, gambar, game, dan kuis yang menjadi sebuah pembelajaran yang mudah diterima dan dipraktikan oleh anak-anak tersebut.

Perangkat lunak yang digunakan antara lain:

- a. Macromedia Flash Professional 8
- b. Adobe Audition 1.5
- c. Windows 7

## **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam melakukan penelitian tentang pembuatan media pembelajaran ini adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi

- b. Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Melukis Tingkat Dasar di sanggar melukis 'Djogja Modern Painting'.
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek, guna membantu dan mendukung kemampuan berkreativitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.

#### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian harus mempunyai manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi AMIKOM

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

2. Bagi Sanggar Djogja Modern Painting

Memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran melukis tingkat dasar dan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat (calon siswa)

3. Bagi Penulis

Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan dapat menerapkan ilmu, kreativitas dan kemampuan untuk membuat sebuah multimedia interaktif

## **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber penyusunan Skripsi ini, penulis menggunakan beberapa model pengumpulan data, yaitu :

### **1.5.1. Metode Interview**

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber pimpinan sanggar dengan studi kasus di sanggar Djogja Modern Painting guna mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

### **1.5.2. Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara mendatangi langsung atau mengamati langsung di sanggar melukis 'Djogja Modern Painting'.

### **1.5.3. Metode Studi Pustaka**

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

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan Skripsi menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Skripsi ini disusun kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia menguraikan teori-teori tentang pembahasan yang berkaitan obyek penelitian, dan perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III          ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum tentang obyek penelitian, mendefinisikan masalah, menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti,

merancang konsep yang tepat terhadap obyek, hingga rancangan aplikasi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan memberikan kesimpulan, saran sekaligus penutup dari laporan skripsi yang disusun

#### **DAFTAR PUSTAKA**

