

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia kini semakin lama semakin maju oleh adanya perkembangan teknologi yang selali bertambah. Seperti contohnya komputer saat ini sudah digunakan oleh semua kalangan. Akan tetapi kualitas pendidikan dasar masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat umumnya, yaitu kurangnya minat baca siswa dan minat untuk belajar sudah semakin berkurang. Anak – anak lebih menyukai menonton tv daripada membaca buku. Sedangkan kualitas buku- buku pelajaran yang baik belum tentu menarik minat baca anak, demikian juga dalam memahami isi bacaan.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimal dalam segala bidang. Salah satunya pada bidang multimedia. Dalam penerapannya multimedia digunakan sebagai alat peraga sebagai sarana penunjang yang menarik, dengan kemasan yang terarah diharapkan media tersebut dapat membantu.

Dalam hal ini penulis membahas mengenai pengenalan flora dan fauna Indonesia. Sebagaimana yang diketahui alam Indonesia dihuni oleh ribuan jenis hewan dan tumbuhan. Banyak di antaranya merupakan endemik atau hanya hidup dan tumbuh di Indonesia. Flora dan fauna merupakan kekayaan alam yang tidak ternilai harganya. Namun, belakangan ini populasi hewan dan tumbuhan di alam

Indonesia semakin berkurang. Salah satu di antaranya adalah penyempitan hutan yang menjadi tempat hidup dan berkembang biak. Setiap daerah di Indonesia memiliki flora dan fauna yang menjadi ciri khas bagi daerahnya masing- masing. Dari berbagai macam keanekaragaman tersebut seringkali siswa malas menghafal dan mengenal flora dan fauna yg ada di setiap provinsi Indonesia.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media visual yang dapat membantu untuk memperkenalkan flora dan fauna asli Indonesia. Dengan aplikasi yang menarik menggunakan macromedia director, diharapkan dapat mempermudah pengenalan hewan dan tumbuhan kepada anak- anak. Juga menyadarkan betapa Indonesia memiliki kekayaan alam luar biasa yang tersebar di sekelilingnya dan perlu dijaga kelestariannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini yaitu :

“Bagaimana cara merancang media pembelajaran pengenalan flora dan fauna menggunakan Macromedia Director yang dapat membantu siswa mengenal flora dan fauna asli Indonesia ?”

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

- Pembatasan masalah dalam skripsi ini, terbatas pada pengenalan flora dan fauna asli Indonesia. Tidak semua jenis hewan dan tumbuhan dapat ditampilkan di sini. Penulis membatasi hewan dan tumbuhan yang unik dan langka atau menjadi identitas provinsi.
- Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :
  1. Macromedia Director MX
  2. Adobe Photoshop
  3. Adobe Audition

Bentuk aplikasi ini dapat digunakan sebagai compact disk media interaktif untuk anak 8-9 tahun sebagai pembelajaran mengenal keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Sebagai persyaratan kelulusan program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- b. Mengembangkan wawasan tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan software multimedia.

- c. Membuat aplikasi multimedia sebagai pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Sehingga proses penerapan informasi lebih menarik dan tidak membosankan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Penulisan skripsi ini dapat memperluas pengetahuan tentang pengenalan flora dan fauna di Indonesia dan memperdalam pengetahuan tentang pembuatan aplikasi multimedia menggunakan Macromedia Director MX.

### **1.5.2 Bagi Pengguna**

Skripsi ini dapat dimanfaatkan untuk mempelajari pengenalan flora dan fauna yang terdapat di Indonesia, dan bermanfaat untuk menambah referensi belajar mahasiswa Jurusan Sistem Informasi.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang tepat dan relevan dalam sebuah penelitian maka digunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua metode data, yaitu :

### **1.6.1.1 Metode Dokumenter**

Metode dokumenter dilakukan dengan mengumpulkan data dari dokumen seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, media massa, dan lain – lain.

### **1.6.1.2 Metode Internet**

Metode internet dilakukan dengan mencari data- data pendukung dari berbagai buku, ebook, maupun jurnal yang disediakan di internet.

## **1.6.2 Metode Pengembangan Sistem**

Banyak metodologi pengembangan perangkat lunak tetapi tidak semua metode cocok untuk diterapkan dalam metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Soetopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan yaitu :

### **1.6.2.1 Konsep**

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi- audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll ).

### **1.6.2.2 Perancangan**

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya tampilan dan kebutuhan material / bahan untuk program.

### **1.6.2.3 Pengumpulan Bahan**

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan linier tidak paralel.



#### 1.6.2.4 Pembuatan

Tahap dimana semua objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan pada tahap desain.

#### 1.6.2.5 Pengujian

Tahap dimana setelah pembuatan dengan menjalankan program aplikasi dan dilihat apakah ada kesalahan yang terjadi atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dibuat oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 1.6.2.6 Pembagian

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi pada aplikasi tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah penyusunan skripsi ini penulis meyertakan sistematika penulisan, adapun sistematika penulisan tersebut adalah :

#### **BAB I** Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika skripsi.

## **BAB II Landasan Teori**

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum, software (perangkat lunak ) yang digunakan, dan konsep dasar pembelajaran.

## **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Menguraikan informasi tentang objek dan penelitian, perancangan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada. Menganalisis semua yang ada, dimana masalah – masalah yang muncul dapat di selesaikan melalui penelitian.

## **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Berisi tentang penjelasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software yang mendukung.

## **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diberikan pada pembuatan pada aplikasi ini.

## **Daftar Pustaka**

## **Lampiran**