

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat dipakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang berbentuk interaktif.

Cara untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik. Disini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan, serta untuk mengenalkan para Tokoh-tokoh Proklamasi 17 agustus 1945 pada Persiapan pelaksanaan Proklamasi ini berupa CD interaktif.

Dengan dasar tersebut maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian dan memudahkan anak didik sebagai penerima informasi.

Untuk itu dalam skripsi ini, penulis mengambil judul “ PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PENGENALAN TOKOH-TOKOH PROKLAMASI 17 AGUSTUS 1945 PADA PERSIAPAN PELAKSANAAN PROKLAMASI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR’.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana menyajikan informasi yang lebih menarik, tidak banyak menyita waktu. Hemat biaya maupun tenaga. Pemanfaatan multimedia yang bertujuan untuk membantu user dalam menyelesaikan masalah dan mengakses informasi secara cepat, mak penulis merumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian interaktif.
2. Bagaimana menerapkan suatu metode pembelajaran yang sifatnya membangun dan dapat dimanfaatkan untuk kemajuan system pendidikan. Untuk itu solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia yang disajikan dalam bentuk CD interaktif, karena aplikasi multimedia

dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan dapat membantu berlangsungnya proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah di fokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam-macam objek multimedia dalam bentuk CD interaktif. Akan dibahas delapan tokoh-tokoh proklamasi seperti:
 - a. Soekarno dan M. Hatta
 - b. Sayuti Melik
 - c. Sukarni
 - d. B. M Diah (Burhanudin Muhammad Diah)
 - e. Latief Hendraningrat, S. Suhud dan Trimurti
 - f. Frans S. Mendur
 - g. Syahrudin
 - h. Soewiryo
2. Bagaimana cara mengenalkan tokoh-tokoh proklamasi 17 Agustus 1945 dan aplikasinya untuk pembelajaran anak-anak Sekolah Dasar kelas V, dalam bentuk multimedia interaktif sehingga proses pembelajaran lebih mudah.

3. Software yang digunakan:
 - a. Macromedia Director MX
 - b. Adobe Photoshop CS2
 - c. Adobe Audition 2.0

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah:

1. untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan SI Program Studi Sistem Informasi, di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
3. Mengimplementasi teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

b. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pendidikan.
 - a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
 - b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.
2. Bagi mahasiswa

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tak langsung dengan mempraktekan pengetahuan dengan menggunakan aplikasi multimedia.

3. Bagi akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan tersebut, penulis melakukan pengumpulan data di antaranya:

a. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan.

b. Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

c. Media Internet

Data diperoleh dari media internet, baik dengan cara pencarian web maupun pengambilan artikel dalam bentuk e-book dan melakukan pengambilan data dari berbagai macam sumber di internet.

1.6 Sistematis Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab, pada tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini yang akan dibahas mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal penyusunan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem, dasar informasi dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak/software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini diantaranya adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS2, dan Adobe Audition 2.0

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan menguraikan dan menjelaskan mengenai persiapan pelaksanaan proklamasi. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan tentang memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

e. Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan juga saran bagi penyusun yang isinya lebih membangun.

f. Daftar Pustaka

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.