

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola suatu usaha atau untuk mendapatkan ilmu baru. Pada zaman modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat, manusia berlomba – lomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia itu sendiri yaitu komputer.

Salah satu kemajuan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Pemanfaatan multimedia mempunyai andil yang cukup besar di segala bidang, terutama di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan komputer, tak terhitung lagi banyaknya sekolah / institusi di seluruh dunia yang memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang akan ditarik dalam pokok permasalahan penelitian adalah proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran pemeliharaan kucing persia antara lain

“ Bagaimana membuat informasi pembelajaran berbasis multimedia yang menarik sehingga mendorong para penggemar kucing persia untuk mempelajarinya ? ”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Di dalam pembuatan CD interaktif ini, banyak masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembuatan CD interaktif ini hanya dibatasi pada aplikasi multimedia yang menjelaskan bagaimana cara pemeliharaan kucing persia dengan mengambil referensi dari buku dan internet.

Perangkat lunak (software) yang akan digunakan antara lain Macromedia Director MX 2004 sebagai software utamanya, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Premiere Pro 2.0, Adobe Audition 2.0 sebagai software pendukungnya.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan CD Interaktif Pembelajaran Pemeliharaan Kucing Persia.
2. Dapat mengembangkan teori – teori multimedia yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman dan keterampilan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
4. Dengan dibuatnya CD Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Pemeliharaan Kucing Persia ini diharapkan memberi ketertarikan dan kemudahan bagi para penggemar kucing persia dalam merawatnya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi Penulis

- Untuk melatih penulis dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah dan melihat sejauh mana kemampuan penulis dalam memberikan solusi terhadap suatu masalah yang dihadapi.

##### b. Bagi Masyarakat

- Memberikan kemudahan dalam penyampaian teknologi informasi kepada masyarakat, khususnya para penggemar kucing persia dalam merawatnya.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Metode Observasi

Yaitu penelitian yang dilaksanakan langsung pada objek yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran jelas tentang aplikasi yang akan dirancang.

### 2. Metode studi pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan mempelajari literature bahan – bahan yang mendukung dasar teori dari internet dan buku – buku yang berkaitan dengan bahan penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun hal – hal yang akan dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah,

maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

## BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori – teori yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem, informasi, multimedia serta perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan bagian analisis masalah, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan aplikasi yang akan dibangun dan pembahasan mengenai pembuatan aplikasi multimediana serta implementasinya.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.