

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer di masa sekarang terus meningkat. Komputer tidak hanya digunakan untuk mengolah data saja tetapi dapat juga untuk menjalankan dan merancang berbagai aplikasi seperti game, perangkat ajar, pemutar audio, kamus digital, dan sebagainya. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh terhadap kalangan anak-anak. Saat ini berbagai pengetahuan dengan mudah bisa didapatkan melalui perkembangan teknologi dan informasi dibidang multimedia. Dalam pendidikan formal, pengetahuan yang diberikan kepada anak-anak masih dalam tahap belajar dan bermain. Salah satu caranya, pengetahuan diberikan secara langsung dijenjang Taman Kanak-kanak (TK) atau tingkat Sekolah Dasar (SD) antara kelas 1 dan kelas 2. Pengetahuan yang diberikan masih sangat terbatas, dikarenakan waktu yang tersedia untuk belajar masih diimbangi dengan waktu bermain anak-anak.

Fasilitas yang diberikan dalam dunia pendidikan formal juga dirasakan masih sangat terbatas. Cara belajar, anak-anak diberi pengetahuan melalui gambar, suara dan penjelasan dari pendidik. Minat anak juga harus diperhatikan saat kita akan memberikan pengetahuan. Jiwa anak-anak termasuk periang dan tidak jauh dari berbagai macam kegiatan bermain. Dalam memberikan pengetahuan atau kegiatan belajar bagi anak-anak, perlu disisipi kegiatan yang dapat memancing minat anak dalam belajar.

Saat ini, perkembangan teknologi dan informasi masih sedikit yang membahas mengenai kegiatan belajar anak-anak. Oleh karena itu, bidang multimedia dapat digunakan untuk menarik minat anak-anak dalam kegiatan belajar. Hal tersebut dikarenakan, di dalam bidang multimedia kita dapat menambahkan bermain serta belajar untuk menambah minat anak dalam kegiatan belajar. Berdasarkan rincian permasalahan di atas, maka penulis bermaksud untuk menyusun fasilitas belajar anak-anak, dikarenakan belum ada aplikasi pengenalan gambar-gambar dengan Bahasa Inggris dan Indonesia yang menggunakan teknologi multimedia, yang ada masih dalam bentuk buku-buku. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi digital bergambar yang memiliki tampilan menarik supaya anak-anak mempunyai minat untuk belajar karena gambar akan lebih cepat merangsang otaknya. Salah satu program aplikasi yang dapat membantu perancangan aplikasi ini adalah Macromedia Director MX 2004. Dengan Macromedia Director MX 2004 dapat dibuat suatu kamus bergambar untuk pembelajaran yang lebih praktis sehingga mudah untuk dipahami dan dipelajari. Di dalam aplikasi multimedia tersebut di dalamnya juga terdapat kegiatan belajar dan bermain untuk menarik minat anak-anak. Pengetahuan yang diberikan meliputi gambar-gambar yang nantinya akan berisi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta narasinya dengan kedua bahasa tersebut.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat aplikasi pembelajaran aplikasi pengenalan gambar multimedia yang interaktif, mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak?

## 3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah agar masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis yaitu hanya digunakan untuk kalangan anak-anak saja, dan hanya cocok untuk kalangan anak-anak itu sendiri walaupun bisa digunakan oleh siapa saja.
2. Aplikasi ini hanya berisi gambar dan suara. Suara dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

## 4. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penulis dalam menyusun skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak TK maupun SD tentang ketrampilan berbahasa Inggris dengan menggunakan gambar.
2. Mengembangkan ketrampilan yang ditekuni penulis saat ini yaitu dalam bidang multimedia.

3. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

## 5. Manfaat Penelitian

Semua hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

### a. Bagi anak

1. Dapat belajar bahasa Inggris dengan metode yang mudah.
2. Melatih daya ingat anak-anak karena terdapat latihan seputar bahasa Inggris yang sudah dijelaskan sebelumnya.

### b. Bagi penulis

1. Memperdalam pembuatan aplikasi multimedia pengenalan gambar-gambar dengan Bahasa Inggris dan Indonesia untuk anak-anak.
2. Mengetahui lebih jauh tentang dunia anak-anak.

## 6. Metode Pengumpulan Data

Tercapainya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini. Sumber-sumber untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya diperoleh dengan metode kepustakaan yaitu pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## 7. Rencana Kegiatan

Jadwal kegiatan dibuat agar proses kegiatan dapat terencana dan tersusun tepat waktu, maka perlu adanya jadwal kegiatan. Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rencana kegiatan

Jenis Kegiatan	Januari				Februari				Maret			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pengumpulan Data												
Pembuatan Program												
Laporan												
Pengujian Program												

## 8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini, maka dikemukakan penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang permasalahan yang akan timbul dalam pembuatan laporan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data rencana kegiatan dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang akan dibahas pada bab II adalah konsep dasar multimedia, struktur sistem multimedia, pengembangan multimedia dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang pembahasan analisis sistem dengan menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, metode BEP dan studi kelayakan.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan pengertian implementasi, manual program, mengetes sistem, tes uji pemakai dan pemeliharaan sistem.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai sistem.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi atau acuan untuk pembuat laporan.