

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak lepas dari teknologi. Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, sebab sekarang ini komputer merupakan sumber *information Tehnology* yang paling dominan. Dari anak-anak sampai dewasa telah menggunakan komputer sebagai alat bantu. Dalam hal ini, teknologi perangkat lunak yang membuat komputer lebih “hidup” telah berkembang sangat pesat, berbagai macam jenis program telah tersedia. Namun pada perkembangannya, aplikasi, edukasi masih sangat minim perkembangan di Indonesia, maka dari itu perlu perkembangan aplikasi edukasi yang benar-benar mampu membantu perkembangan pendidikan di Indonesia, terutama untuk anak-anak yang masih dalam tahap pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pada skripsi ini akan dibuat sebuah aplikasi yang berisikan program pendidikan berupa ensiklopedi pembelajaran yang didalamnya memberikan informasi tentang kisah walisongo dari tanah jawa. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mendorong minat anak-anak dalam belajar dengan sistem multimedia interaktif ini. Salah satu kegunaannya adalah membantu anak untuk mempelajari informasi yang disediakan sembari bermain komputer secara interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mendorong masyarakat terutama anak-anak sampai remaja yang berusia kurang lebih 15 tahun untuk mempelajari dan memahami aplikasi pembelajaran ini secara aktif dan interaktif ?

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Batasan dalam ensiklopedi walisongo ini terbatas tentang kisah 9 sunan dari tanah jawa yang diajarkan pada anak-anak yang masih tahap pembelajaran yaitu menjelaskan tentang bagaimana para walisongo mensyiarkan islam, diantaranya yaitu Maulana Malik Ibrahim, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Dradjat, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, Sunan Muria, serta Sunan Gunung Jati.
- b. Ruang lingkup usia ensiklopedi ini untuk usia Anak-anak sampai remaja yang berusia < 15 tahun .
- c. Perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :
 1. Adobe Photoshop CS4 sebagai pengolah gambar.
 2. Adobe Flash CS3 sebagai pengolah animasi dan desain interaktifnya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengembangkan wawasan tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan *software* multimedia.
- b. Membuat aplikasi multimedia sebagai media belajar yang mudah dan menyenangkan sehingga proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata dan kerja.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Agar dapat dijadikan suatu sistem pembelajaran yang alternatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan belajar karena dikemas ke dalam bentuk visualisasi yang menarik.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang factual, akurat dan lengkap. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan maka didalam penyusunan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi masalah yaitu dengan mengidentifikasi masalah apa yang timbul dari bidang sejarah tentang kisah walisongo untuk dijadikan pedoman bagi pembuatan skripsi ini.
- b. Pengajuan judul skripsi yaitu mengajukan judul yang akan dipakai untuk skripsi.
- c. Pengumpulan data, pengumpulan data ini meliputi :
 1. Studi literatur

Pengambilan data dengan browsing Internet yaitu dengan mengunjungi situs - situs web yang berhubungan dengan kisah para walisongo.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini adalah pengumpulan data dan bahan dari literatur dan buku ensiklopedi yang terkait menurut buku yang diajarkan oleh anak – anak.

d. Analisis Data

Menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada, dimana masalah – masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, control aplikasi, efisiensi, dan pelayanan. Analisis ini dikenal dengan “PIECES” Analisis (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service)

1. Analisis kinerja

Dari hasil pengamatan, bahwa *throughput* hasil yang dicapai tidak maksimal dalam pembelajaran. Karena pada sistem lama hanya menggunakan buku yang isinya tulisan tanpa ada ilustrasi maupun animasi dan manfaat yang lebih jelas, sehingga pengguna hanya dapat melihat tapi tidak bisa mengimajinasikannya.

2. Analisis Informasi

Kemampuan sistem informasi berbasis multimedia dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat dapat dievaluasi untuk menangani masalah dan peluang untuk mengatasi masalah tersebut. Kualitas informasi harus akurat, tepat waktu dan relevan.

a) Akurat

Dalam sistem lama materi pembelajaran dengan buku tidak akurat dan tidak hidup, maka sistem lama bisa mengakibatkan pengguna lamban mengerti atau kurang jelas dalam memahami materi tersebut.

b) Tepat Waktu

Dalam segi tepat waktu materi yang ada di buku pelajaran tentang sejarah walisongo biasanya kurang sesuai yang diinginkan oleh para pengguna.

c) Relevan

Dalam segi relevan biasanya materi pembelajaran tidak sesuai sasaran. Misalnya materi khusus remaja yang dibahas melampaui batas untuk pengguna.

3. Analisis Ekonomi

Ekonomi merupakan landasan utama untuk menentukan tujuan perusahaan, instansi, organisasi, atau non organisasi. Kestabilan ekonomi

sangat menentukan sekali, karena berhubungan dengan biaya – biaya yang dikeluarkan. Analisis ekonomi dengan menggunakan sistem lama hanya mengandalkan pembelajaran dengan buku terlalu boros untuk tiap bab atau tiap materi.

4. Analisis control

Analisis control digunakan untuk mengendalikan proses penggunaan data atau materi dalam pembelajaran setiap harinya agar kinerja tetap dalam kondisi prima. Dalam pembelajaran sehari – hari buku bisa rusak, maka media tersebut tidak bisa digunakan lagi.

5. Analisis Efisiensi

Efisiensi berkaitan dengan pengolahan dan pemanfaatan sumber daya guna meminimalkan pemborosan. Pembelian buku yang kurang efisien dapat mengakibatkan pemborosan yang minimal.

6. Analisis Pelayanan

Peningkatan pelayanan digunakan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Sistem belajar memakai buku terasa kurang nyaman dan kurang hidup. Ini menandakan pelayanan kurang.

e. Perancangan Sistem

Sebelum aplikasi dibuat maka perlu adanya perancangan sistem, yaitu merancang aplikasi yang akan dibuat nanti. Software yang akan

digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Photoshop CS4, dan Adobe Flash CS3

f. Pembuatan aplikasi, testing aplikasi dan implementasi aplikasi

Setelah perancangan sistem dilakukan maka mulailah dengan pembuatan aplikasi. Setelah aplikasi tersebut selesai di buat, maka aplikasi tersebut di testing dan diimplementasikan apakah aplikasi tersebut dapat dijalankan atau dipergunakan dengan baik atau tidak. Bila tidak, maka perlu adanya perbaikan aplikasi.

g. Penyusunan laporan skripsi

Penyusunan laporan skripsi ini dimulai setelah analisis data dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan skripsi akan disajikan 5 bab, uraian masing – masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal - hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada dasarnya teori ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar multimedia, sistem informasi, serta konsep - konsep analisis perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tahap - tahap implementasi sistem yakni pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak, memproduksi sistem, pengujian sistem serta pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.