

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kemajuan teknologi informasi berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada dan dengan berbagai penemuan-penemuan ilmiah yang dapat menunjang teknologi itu sendiri, sehingga dapat member kemudahan dan fasilitas yang mampu mendukung segala bentuk aktifitas manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan mencari informasi ataupun referensi secara cepat, tepat dan efektif tanpa menyita banyak waktu dari aktifitas kehidupan lain.

Semakin berkembangnya zaman mendorong manusia untuk selalu mengikutinya, terutama bidang ilmu komputer yang setiap hari mengalami perkembangan baik dalam bidang teknologinya maupun informasi. Perkembangan teknologi saat ini juga semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang menonjol saat ini adalah peranan komputer dengan berbagai software aplikasi yang semakin lengkap dan beragam.

Salah satu bidang yang di dukung oleh teknologi komputer adalah multimedia, yang mana pada saat ini multimedia menjadi ketrampilan dasar yang tidak kalah pentingnya dengan ketrampilan-ketrampilan lain yang berbasis teknologi informasi lainnya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang sangat besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan periindustrian karena multimedia dapat mengubah teks, grafik, animasi, audio, dan video yang mana multimedia dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan efektif. Multimedia menjadikan salah

satu aplikasi lebih hidup karena pengguna dapat berinteraksi dengan system. Multimedia juga member lebih banyak pilihan dalam menyampaikan informasi.

Dan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan, belum banyak yang mengetahui informasi-informasi tentang tata surya dan 9 planet yang mengelilingi matahari, ataupun fenomena kejadian gerhana bulan dan gerhana matahari dan masih banyak lagi.

Ensiklopedia menjadi salah satu solusi yang efektif untuk dijadikan cara mengetahui dan menambah informasi tentang ilmu pengetahuan tata surya, ensiklopedia sendiri adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan, ensiklopedia tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Oleh karena itu penulis membuat skripsi ini berjudul “ **Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Multimedia** ” dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya aplikasi ini dapat mampu menjadi sumber pengetahuan dan pembelajaran tentang ilmu pengetahuan tata surya yang menarik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah: bagaimana membangun suatu aplikasi ensiklopedia tata surya berbasis multimedia yang menarik dan mudah di mengerti?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Dikarenakan begitu luasnya ruang lingkup permasalahan dan keterbatasan data, waktu dan kemampuan, maka permasalahan yang dibatasi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang tata surya.

2. Dalam ensiklopedia ini hanya menyediakan informasi tentang 9 planet, matahari, bulan, meteor dan lain sebagainya.
3. Terdapat animasi posisi planet terhadap matahari
4. Terdapat animasi tentang gerhana bulan dan gerhana matahari.
5. Perangkat lunak yang digunakan :
  - a) Adobe Flash CS3
  - b) Adobe Photoshop
  - c) Corel Draw
7. Script yang digunakan :
  - a) Actionscript 2.0

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat ensiklopedia tata surya berbasis multimedia yang menarik dan mudah di mengerti.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Menyumbang informasi tentang tata surya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan populer di negeri kita.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang dipakai adalah metode tahap-tahap pengembangan multimedia. Tahap pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Sutopo,2003). Tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dari masing-masing bab, dimana masing-masing bab ini akan diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini yang mencakup aplikasi, konsep, metodologi pengembangan multimedia, struktur navigasi, Adobe Flash CS3, ActionScript, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini diuraikan tentang analisis dan perancangan aplikasi astronomi berbasis multimedia dinamis. Pada analisis meliputi konsep, perancangan yang meliputi perancangan aplikasi multimedia.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan implementasi dari aplikasi yang dibangun berdasarkan pada perancangan yang ada.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang merangkum keseluruhan isi yang telah dibahas dan saran yang ditunjukkan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.