

# BABI

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi. Demikian halnya dengan dunia anak-anak pada saat ini, penggunaan teknologi informasi dirasa sangat efektif sebagai media hiburan dan pembelajaran.

Dunia anak-anak yang berkembang pada saat ini, diperlukan sebuah aplikasi yang mendukung anak-anak untuk mau belajar dengan lebih menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi kita dapat menciptakan sebuah permainan yang tidak hanya sekedar mengajak anak-anak bermain namun juga memberikan pengetahuan untuk anak-anak.

“Animal Game” adalah sebuah permainan yang dirancang untuk mengajak anak-anak untuk bermain sekaligus mempelajari dunia binatang. Aplikasi ini

merupakan paket yang berisi permainan-permainan tentang binatang. Paket ini akan berisi 4 macam permainan untuk anak-anak. Permainan yang pertama merupakan jenis permainan *puzzle* menyusun gambar binatang, permainan yang kedua adalah permainan tentang misi penyelamatan binatang, permainan yang ketiga merupakan pertanyaan yang berbentuk *multiple choice* dan hasilnya berupa score, dan permainan yang keempat adalah mengasah kemampuan *user* dalam mengevaluasi binatang dengan cara menjawab beberapa pertanyaan dan hasilnya berupa komentar.

Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan hiburan dan pengetahuan bagi penggunaannya tentang berbagai macam binatang. Selain itu juga diharapkan aplikasi ini mampu menarik minat anak-anak untuk bermain sekaligus belajar tentang binatang dengan lebih menyenangkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai permasalahan yang telah diuraikan diatas, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan, yaitu bagaimana membuat permainan sekaligus media pembelajaran tentang binatang yang menarik untuk anak-anak ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

#### **1. Variabel Penelitian**

Menghasilkan aplikasi permainan “Animal Game” sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran untuk anak-anak.

## 2. Target

Aplikasi ini ditujukan pada anak-anak berusia 5-8 tahun sehingga dapat digunakan untuk belajar sekaligus bermain di rumah.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk membuat aplikasi kumpulan permainan-permainan “Animal Game” sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran untuk anak-anak. Adapun tujuan lainnya adalah :

#### 1.4.1 Internal

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan software Macromedia Director MX 2004.

#### 1.4.2 Eksternal

Bagi anak-anak didalam dunia pendidikan, dengan dibangunnya aplikasi mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Mempermudahkan anak-anak agar tertarik untuk belajar dan agar dapat lebih mudah untuk dipahami, karena anak-anak dapat langsung melihat dan mendengar pelajaran yang penulis buat dalam CD Edukatif ini.
- b. Dapat memberi hiburan bagi anak-anak serta menarik minat anak-anak terhadap dunia teknologi komputer.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

##### 1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan orang tua, mahasiswa dan anak-anak selaku responden.

##### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap permainan-permainan anak-anak yang telah ada sebagai bahan pertimbangan, dengan cara meneliti serta melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku pengetahuan tentang binatang, mencari inspirasi gambar-gambar binatang agar lebih menarik.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini maka dalam penyusunannya, penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini Menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (Software) yang digunakan.

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

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

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

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang tahap-tahap pembuatan permainan "Animal Game" bagi anak-anak.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.