

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Buah adalah salah satu jenis makanan yang memiliki kandungan gizi, vitamin dan mineral yang pada umumnya sangat baik untuk dikonsumsi setiap hari. Dibandingkan dengan suplemen obat-obatan kimia yang dijual di toko-toko, buah jauh lebih aman tanpa efek samping yang berbahaya. Di sisi lain buah mudah didapatkan dan harga umumnya jauh lebih murah dibanding suplemen yang memiliki fungsi yang sama.

Untuk memperkenalkan manfaat dan kandungan buah kepada masyarakat pada umumnya perlu adanya promosi. Namun kemudian timbul suatu pertanyaan, bagaimana cara mengenalkan pentingnya gizi dan vitamin yang terkandung dalam buah-buahan tersebut kepada masyarakat? Salah satunya adalah dengan media promosi. Promosi yang terbaik adalah dengan multimedia karena kelebihan multimedia dapat menarik indra dan menarik minat, karena kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Dengan menggunakan promosi menggunakan multimedia, masyarakat pada umumnya akan lebih mudah menyerap pengetahuan tentang pentingnya kandungan, gizi dan vitamin yang ada dalam buah. Dengan media ini penulis yakin anak-anak juga dapat lebih mudah menyerap pengetahuan tentang kandungan buah.

Oleh karena itu penulis membuat skripsi ini yang berjudul "APLIKASI CD INTERAKTIF PENGETAHUAN TENTANG MANFAAT DAN KANDUNGAN BUAH-BUAHAN", agar dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat dan anak-anak.

Berkembangnya ilmu komputer memberikan makna baru bagi manusia, seiring dengan itu maka perkembangan komputer pun mengalami kemajuan yang sangat pesat, tak terkecuali multimedia khususnya di dunia animasi. Namun dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat membuat animasi tentang pengetahuan manfaat dan kandungan buah dengan murah dan cepat, apalagi jika didukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia multimedia dan animasi di Indonesia.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat 'Aplikasi Cd Interaktif Pengetahuan Tentang Manfaat Dan Kandungan Buah-buahan' melalui media animasi, berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (*morphing*). Sehingga penyampaian pengetahuan yang mengandung unsur pendidikan melalui media ini di sukai oleh masyarakat dan anak-anak, agar lebih mudah di mengerti atau di pahami dibandingkan secara lisan (tanpa ilustrasi animasi).

### 1.3 Batasan Variable Penelitian

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing-masing di bidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yakni :

- Batasan Buah Bervitamin :

Buah Apel, Buah Jeruk, Buah Pepaya, Buah Nanas, Buah Pisang, Buah Belimbing, dan Buah Jambu Biji.

- Software Yang Digunakan :

**Adobe Photoshop CS2 v9.0**, digunakan untuk pemotongan objek gambar juga berfungsi pada saat pemberian warna, serta pengeditan background dan foreground. Gambar yang dihasilkan berupa objek bitmap dengan kedalaman warna yang kompleks, oleh karena itu hasilnya akan tampak lebih real.

**Macromedia Flash Mx 2004**, dipakai untuk memberikan sentuhan warna pada tahap *coloring*. Berbeda dengan Adobe Photoshop, Macromedia Flash ini khusus untuk mewarnai objek gambar/ karakter, dikarenakan gambar yang dihasilkan berupa objek vektor yang halus, sehingga tidak akan pecah dan kabur pada saat di zoom.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk membuat CD Interaktif Pengetahuan Tentang Manfaat Dan Kandungan Buah-Buahan.
- Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta"

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan Aplikasi *Cd Interaktif Pengetahuan Tentang Manfaat Dan Kandungan Buah-buahan* guna penyusunan laporan Skripsi ini adalah :

1. Metode Pengamatan  
Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi.
2. Metode Wawancara (Interview)  
Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.
3. Kearsipan (Documentation)  
Pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.
4. Metode Studi Literatur

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

### Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

### Bab II DASAR TEORI

Penjelasan mengenai Pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat Lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio, dan video.

### Bab III TINJAUAN UMUM DAN ANALISA

Menguraikan pentingnya informasi tentang manfaat dan kandungan buah-buahan, serta Analisa yang meliputi :

- Analisis Pieces
- Analisa Kebutuhan Sistem
- Analisa Kelayakan

**Bab IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang pembuatan Aplikasi Cd interaktif pengetahuan tentang manfaat dan kandungan buah-buahan.

**Bab V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

