

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan sehari-hari, Alkitab digunakan sebagai satu-satunya sumber dalam mempelajari agama Kristen yang dapat dipercaya oleh sebab itu sebagai orang kristiani hendaknya membiasakan diri untuk membaca Alkitab .

Mempelajari Alkitab terutama anak-anak sering merasa bosan untuk membaca atau kurang dapat membayangkan karena hanya berisi kata-kata tanpa adanya suatu ilustrasi yang dapat menggambarkan kejadian tersebut. Dengan pemberian beberapa gambar dan cerita bergambar dapat meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari Alkitab.

Seiring dengan perkembangan jaman dan semakin laju teknologi, hampir semua aspek kehidupan dapat dibantu oleh kemajuan teknologi itu sendiri, salah satu contoh bagaimana berperanya komputer dalam kehidupan manusia. Dengan menggunakan Suatu metode yang efektif untuk mengenalkan agama sejak dini pada anak-anak dengan konsep bermain dan belajar.

Suatu metode yang nantinya dapat membantu para pengajar untuk mengenalkan Alkitab pada anak-anak sekolah minggu yang masih berusia dini berumur 3-6 tahun. Untuk itu maka terwujudlah keinginan tersebut kedalam tugas akhir dengan mengambil judul “*CD Interaktif pengenalan Alkitab Untuk Anak-anak Sekolah Minggu*”.

1.2 Rumusan Masalah

permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat media pembelajaran Alkitab untuk anak-anak sekolah minggu yang menarik.
- Bagaimana melakukan analisis terhadap aplikasi yang dikembangkan untuk media belajar anak.

1.3 Batasan Masalah

Meningkat luasnya lingkup permasalahan dalam tugas akhir ini maka akan dibatasi permasalahan pada menciptakan suatu sistem untuk membantu dan mempermudah anak-anak sekolah minggu dalam belajar.

Keterangan isi Alkitab (*Ringkasan singkat* dalam setiap isi Alkitab), Cerita-cerita dalam Alkitab (*Yang berisi tentang kisah-kisah yang berada dalam alkitab*), 10 firman Tuhan.

Software yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Macromedia director untuk interaktif nya, Adobe premier untuk Video, Adobe audition untuk sound, Photoshop untuk desain.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta memperoleh gelar sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Menghasilkan aplikasi yang mendukung bagi pengajaran anak-anak sekolah minggu dengan komputer sehingga pemakaiannya dapat dengan cepat dan mudah dalam mempelajarinya. Memberi nilai tambah pada bidang pendidikan khususnya pada anak-anak dengan melibatkan komputer yang dikemas dalam satu paket yang menarik sehingga mudah dipahami.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu anak-anak agar dapat menerima pelajaran dengan cepat dan mudah dan tidak membosankan, sekaligus memperkenalkan suatu alat bantu belajar yang menarik dan inovatif pada anak-anak sehingga dapat membantu anak-anak untuk lebih mengerti akan firman Tuhan serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.
2. Bagi ilmu pengetahuan hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang komputer dan agama, khususnya pengenalan Alkitab menggunakan cd interaktif khususnya untuk anak-anak sekolah minggu.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang pengenalan Alkitab maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bidang informasi.

2. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak yang terkait.

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.7 Sistematika Penyusunan

Penyusunan laporan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB 1: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode pengumpulan data, Sistematika penyusunan.

BAB II: Dasar Teori

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software -software yang digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi.

BAB III: Tinjauan Pustaka dan Analisis Sistem

Bab ini berisi tentang Tinjauan Pustaka di Gereja Kristen Jawa Condongcatur. Selain itu bab ini menganalisis sistem, kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB IV: Perancangan Aplikasi Multimedia dan Implementasi Sistem

Bab ini membahas proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung. Berisi tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.