

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan saat ini keberadaannya bagi kalangan tertentu merupakan kebutuhan yang sangat mutlak harus ada. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Salah satu buktinya adalah ditandai dengan makin maraknya instansi-instansi maupun sistem-sistem berbasis komputer. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat selaras dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik salah satunya adalah teknologi multimedia. Selain internet, Multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat. Seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal komputer), sudah tak terhitung lagi banyaknya sekolah diseluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk pembelajaran disekolahan mereka, jutaan programer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar dan animasi menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semenarik-mungkin. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Pemanfaatannya jelas tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, bidang pariwisata, bidang pertelevisian, dimana multimedia dalam bidang-bidang tersebut mempunyai andil yang sangat besar. Bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang, sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, olahraga dan masih banyak yang lainnya.

Salah satu metode pembelajaran yang mulai digunakan saat ini adalah dengan melalui aplikasi multimedia pada komputer, seperti belajar alat musik, bahasa, berhitung, dan lain sebagainya. Cara ini dipandang efektif, karena dengan metode ini kita juga aktif didalamnya, tidak hanya mendengarkan saja. Dan juga kita dapat lakukan di sekolah, atau pun lembaga pendidikan, tetapi juga di rumah.

Karena itu penulis disini akan mencoba menyediakan suatu aplikasi yang dimana aplikasi tersebut di gunakan untuk membantu mempelajari Sejarah Manusia Purba Indonesia. Aplikasi ini yang dipenuhi informasi seru, gambar-gambar berwarna dan diperkaya oleh animasi yang dimana animasi ini nantinya bisa membuat pengguna berimajinasi tentang Manusia Purba.

Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sekedar untuk belajar dan bermain. Aplikasi ini ditujukan untuk semua masyarakat yang ingin mengetahui sejarah manusia purba Indonesia. Sehingga selain dapat belajar, mengenal dan mengoperasikan komputer, yang dimana sangat penting artinya, karena komputer semakin lama sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang mengingat segala manfaat yang didapat dari komputer itu.

Dalam aplikasi ini nantinya akan memberikan informasi tentang sejarah manusia purba dari bentuk tubuh dan senjata yang digunakan dalam jaman manusia itu hidup. Selain berisi pembelajaran, agar lebih menyenangkan, aplikasi ini nantinya juga dilengkapi dengan permainan dan kuis tentang Manusia Purba. Permainan yang disediakan.

Dengan adanya aplikasi ini, penulis berharap dapat bermanfaat, berguna untuk membantu semua masyarakat yang ingin mengetahui tentang Sejarah manusia purba.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan penelitian sebagai berikut permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran Sejarah Manusia Purba ini:

1. Bagaimana membuat suatu media pembelajaran ini menjadi suatu media informasi berbasis multimedia yang mendorong para pengguna untuk mempelajarinya.

1.3 Batasan Masalah

Ada banyak masalah yang terjadi dalam pembuatan aplikasi ini, tetapi masalah-masalah yang terjadi dalam pembuatan aplikasi ini hanya dibatasi berupa cd interaktif sebagai suatu sarana informasi dan pengetahuan untuk para pengguna bahwa ternyata belajar itu tidak hanya membaca saja tetapi juga bisa melihat cd-cd interaktif tentang sesuatu yang berhubungan dengan apa yang pengguna cari, aplikasi ini hanya berisi tentang sejarah manusia perba yang ada di Indonesia dan sekilas manusia purba yang di luar indonesia.. Aplikasi CD interaktif ini mengambil referensi dari buku, dan mengambil referensi dari internet.

Dalam hal ini penulis juga menggunakan beberapa perangkat lunak atau software yang akan penulis gunakan diantaranya Adobe Photoshop CS3, Adobe audition 1.0 , swift 3D version 4.00 dengan software utamanya adalah Adobe flash CS3 profesional.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai sarana untuk mencari data dan informasi yang lebih akurat mengenai skripsi yang akan penulis buat. Sedang tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Dapat mengembangkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Memperluas pengalaman, ketrampilan didalam merancang suatu perangkat lunak khususnya aplikasi multimedia.
- c. Dengan pembuatan aplikasi tentang pembelajaran sejarah manusia purba ini agar ada semangat pada pengguna untuk mempelajari suatu pelajaran tanpa harus membuka buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Pengguna

- a) Mereka bisa belajar tentang pelajaran tanpa harus membaca buku yang sangat menjemukan.
- b) Pengguna akan lebih cepat bisa mengingat sesuatu yang mereka lihat dan dengarkan .
- c) Mereka dapat mengetahui sejarah manusia purba dan menetahui bagai mana mereka hidup.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Kepustakaan

Data ini diperoleh dari sumber referensi buku laporan skripsi atau tugas akhir, internet dan CD tutorial yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini 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, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori-teori yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran

