

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini 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. Teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan semakin banyak pekerjaan yang membutuhkan peran teknologi informasi.

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 Computer*). Sudah tak terhitung lagi banyaknya sekolah seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk media pembelajaran di sekolah mereka.

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 dimiliki oleh seorang designer multimedia.

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

Terutama bagi pelayanan informasi kepada para siswa, CD interaktif sebagai media pembelajaran sangat besar manfaatnya bagi lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolahan, diharapkan CD interaktif dapat mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran dan dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa dibandingkan dengan penyampaian secara manual oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul "Perancangan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Bersejarah Yang Bercorak Hindu Dan Budha Di Indonesia".

## **1.2. Perumusan Masalah**

Bagaimana merancang media informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang lebih akurat, lengkap dan interaktif sebagai penyedia informasi dengan kemampuan dari teknologi komputer tentang pembuatan CD interaktif berbasis multimedia komputer sebagai media pembelajaran bagi para siswa maupun umum yang membutuhkan, agar dalam menyampaikan atau memberikan penjelasan lebih efektif dan menarik.

### **1.3. Batasan Masalah**

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, untuk itu di dalam meningkatkan layanan kepada masyarakat umum dan pelayanan informasi kepada para siswa khususnya maka dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif berupa CD interaktif yang penggunaannya hanya bisa menggunakan media komputer saja dan CD interaktif ini berhubungan dengan peninggalan bersejarah di Indonesia yang berupa seni bangunan (Candi), seni rupa (relief), seni sastra (kitab).

Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan beberapa perangkat lunak (software) pendukung antara lain Adobe Photoshop CS3 dan Macromedia Flash MX 2004.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis membuat rancangan multimedia dalam bentuk CD interaktif adalah untuk memudahkan para masyarakat, khususnya para siswa untuk mengetahui tentang sejarah peninggalan yang bercorak Hindu dan Budha di Indonesia yang berupa candi, relief, dan kitab-kitab dengan cara yang mudah.

Pembuatan skripsi ini bertujuan sebagai berikut :

#### **1. INTERNAL**

- a. Untuk memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang S1, Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer 'AMIKOM' YOGYAKARTA.

- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapat ke dalam aplikasi nyata.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya dalam multimedia.
- d. Mengembangkan kreatifitas, ide, gagasan dan kemampuan diri khususnya pemahaman tentang teknologi informasi multimedia.

## **2. EKSTERNAL**

- a. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk CD interaktif.
- b. Memberikan kemudahan para siswa dalam belajar sejarah dengan menggunakan CD interaktif.
- c. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif yang lebih dulu dikenal masyarakat.
- d. Untuk memperkenalkan lebih detail tentang apa itu CD interaktif dan bagaimana penerapannya.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini penulis melakukan penelitian menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

**a) Metode Pengamatan (observasi)**

Mengadakan penelitian / pengamatan secara langsung terhadap obyek yang ada, seperti candi, gambar relief atau kitab-kitab peninggalan sejarah.

**b) Metode Pustaka**

Mengumpulkan data dengan cara mempelajari materi-materi yang berkaitan dan berhubungan dengan sejarah candi, relief pada candi atau kitab-kitab peninggalan sejarah baik dari buku-buku di perpustakaan atau dari internet.

**c) Kearsipan**

Membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang telah ada yang berhubungan dengan sejarah candi-candi di Indonesia.

**1.6. Sistematika Penulisan Laporan**

Urutan secara garis besar laporan penelitian yang penulis susun adalah sebagai berikut :

**Bab I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

**Bab II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan tentang pengertian multimedia dan perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini.

**Bab III : TINJAUAN UMUM**

Bab ini menerangkan tentang gambaran umum tentang profil atau penjelasan tentang masalah yang diteliti.

**Bab IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi analisis perangkat lunak yang menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

**Bab V : PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini berisi hasil uji coba yang telah dilakukan pada sistem yang dirancang.

**Bab VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dan berisi tentang kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilakukan dan saran-saran penelitian yang akan datang.