

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Telah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dewasa ini sangat luar biasa sekali perkembangannya. Teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh kita di banyak bidang kehidupan yang tentunya akan sangat membantu kehidupan kita. pariwisata, pemerintahan, hiburan, bahkan di bidang pendidikan pun sekarang tidak dapat lepas dari peran teknologi.

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan sendiri sangat luas sekali ruang lingkup pemanfaatannya. Salah satu teknologi yang digunakan disini sebagai media pembelajaran dengan menggunakan smartphone iphone, salah satu kelebihan yang terdapat pada iphone daripada smartphone lainnya adalah dengan adanya inovasi teknologi yang berbeda. Sebagai contoh teknologi Multi-touch yang telah dipatenkan yang memungkinkan anda mengontrol segala sesuatunya hanya dengan menggunakan sentuhan jari anda. Dengan dibangunnya aplikasi iphone yang berbasis multimedia ini, diharapkan akan menjadi salah satu sarana yang tepat bagi pengguna iphone terutama para pecinta spesies dinosaurus yang ingin mengenal kehidupan dinosaurus lebih dalam lagi, karena di dalam aplikasi ini akan menampilkan bukan hanya berbagai macam spesies dinosaurus, namun ciri-ciri fisik setiap dinosaurus dan juga berbagai bukti penemuan fosil dinosaurus yang terdapat di seluruh dunia yang akan di jelaskan secara rinci.

Terutama untuk saat ini penulis menemukan fakta bahwa Melihat masih sedikit sekali media pembelajaran yang dapat membantu kita untuk lebih memahami spesies dinosaurus ini, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat lebih dipahami. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu pemahaman serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, selain itu juga dapat memberikan gambaran tentang spesies dinosaurus secara lebih realistis. Disini, dipilih tema tentang spesies dan kehidupan dinosaurus karena dirasa tema ini memerlukan lebih banyak ilustrasi untuk membantu pemahaman pengguna iphone.

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka akan dibuat sebuah media pembelajaran dengan judul “ **Analisis dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Spesies Dinosaur Untuk Iphone** “.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang timbul dari berbagai hal yang telah disampaikan pada latar belakang masalah diatas adalah bagaimana membuat aplikasi iphone untuk pembelajaran spesies dinosaurus berbasis multimedia agar dapat disajikan secara interaktif dan mudah digunakan (user friendly).

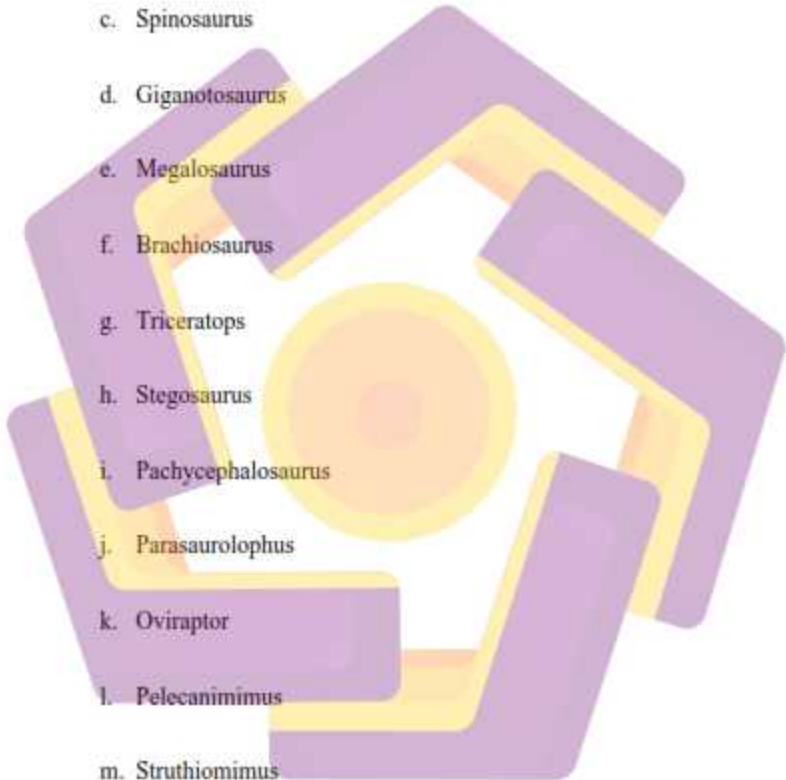
### **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam penelitian ini permasalahannya tidak melebar terlalu luas, maka diberikan batasan-batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih terinci dalam pelaksanaanya yaitu :

1. Jenis spesies dinosaurus

- a. Tyrannosaurus rex
- b. Velociraptor
- c. Spinosaurus
- d. Giganotosaurus
- e. Megalosaurus
- f. Brachiosaurus
- g. Triceratops
- h. Stegosaurus
- i. Pachycephalosaurus
- j. Parasaurolophus
- k. Oviraptor
- l. Pelecanimimus
- m. Struthiomimus
- n. Caudipteryx
- o. Ornithomimus

2. Fosil dinosaurus



- a. Penemu fosil
  - b. Lokasi dan waktu ditemukan fosil
3. Sejarah dinosaurus
- a. Zaman cretaceous akhir
  - b. Zaman cretaceous awal
  - c. Zaman jurassic
  - d. Zaman sebelum dinosaurus
  - e. Zaman Triassic
4. Informasi
- a. Kritik dan saran
  - b. Versi aplikasi iPhone
5. Software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi
- a. Adobe flash CS5
  - b. Adobe photoshop CS3
  - c. Adobe soundbooth CS3
  - d. Coreldraw graphich suite X4

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Internal :

Pengertian internal disini adalah dari sisi penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta adalah:

- a. Untuk menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama menempuh pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya di bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah konsentrasi.
- b. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan yang telah didapat dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

## 2. Eksternal

Yaitu bagi masyarakat umum terutama pengguna smartphone iphone dengan tujuan untuk menyampaikan alat bantu pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran dan di harapkan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan teknologi informasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi masyarakat luas

Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal penyampaian spesies dan sejarah dinosaurus.

#### 2. Bagi penulis

Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

### 3. Bagi ilmu pengetahuan

Dapat menambah bahan informasi dan dapat dijadikan bahan pemikiran untuk pengembangan atau penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi terakhir dengan melihat data-data pada :

### 1. Website

- [http://www.dinosaurjungle.com/dinosaur\\_species.php](http://www.dinosaurjungle.com/dinosaur_species.php)
- <http://planetdino.net/>
- <http://dynoz.blogspot.com/>
- <http://www.faktailmiah.com/2011/04/01/pengetahuan-terbaru-kita-tentang-dinosaur-part-ii.html>
- <http://www.dinodata.org/Dd/NameList/Tabs/S113.html>
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Halaman\\_Utama](http://id.wikipedia.org/wiki/Halaman_Utama)
- <http://alifdino.blogspot.com/p>
- <http://aguswibisono.com/2010/analisis-swot-strength-weakness-opportunity-threat/>



## 2. Buku

- Mehling, Carl. 2012. *200 Fakta penting DINOSAURUS BERTANDUK, BERJAMBUL, DAN BERDURI*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

## 3. Ebook

- Norman, David. 2003. *Eyewitness Dinosaur*. London: A Dorling Kindersley.
- Svarney E, Thomas. 2010. *The Handy Dinosaur Answer Book*. Thailand: Visible Ink Press.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

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

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori dasar secara umum yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini, serta perangkat lunak yang digunakan.

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

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

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

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi mulai dari perangkat keras (*hardware*) hingga perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab penutup ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang diambil dari hasil analisis dan pembahasan serta saran-saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

