

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi canggih atau sering disebut dengan *IT*. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah *multimedia*. *Multimedia* merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, *audio* dan gambar serta menggabungkan *link* dan *tool* yang menghubungkan *user* untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Dan saat ini sudah banyak tersedia fasilitas dan sarana informasi untuk memudahkan mendapatkan informasi bagi yang memerlukannya, seperti televisi, radio, majalah, dan juga internet yang kini semakin memasyarakat. *Multimedia* juga banyak diterapkan dalam bidang *entertainment*, *personal profil*, periklanan dan masih banyak lagi yang lainnya.

Fasilitas yang disediakan *multimedia* adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta. Dalam memenuhi kepentingan masing-masing pemakai tidak hanya dapat menyaksikan *image* diam tetapi juga dapat melihat animasi *video* sekaligus bisa mendengar musik. Maka *aplikasi multimedia* diharapkan menjadi sebuah jawaban untuk menyampaikan informasi.

Pada saat ini dunia pendidikan telah memasuki sistem pembelajaran yang moderen sesuai dengan perkembangan teknologi komputer, salah satunya pembelajaran menggunakan *multimedia*. *Multimedia* dapat didefinisikan sebagai gabungan antara berbagai *media*, baik berupa *teks*, *grafik*, *video* maupun suara yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

RA BENISO adalah suatu lembaga pendidikan anak-anak yg terletak di Randu belang, Bantul-Yogyakarta. Metode pembelajaran yang digunakan khususnya pembelajaran tentang pengenalan bagian-bagian mata dan cara menjaga kesehatan menjaga kesehatan mata masih menggunakan metode belajar dengan menggunakan buku atau lisan dan gambar-gambar tentang mata, sehingga anak-anak mengalami sedikit kesulitan dalam belajar dan tidak semua anak dapat memahami langsung isi pesan atau informasi yang disampaikan. Hal tersebut menjadi pertimbangan penulis untuk membuat suatu *aplikasi multimedia interaktif* tentang cara menjaga kesehatan mata untuk anak-anak yang diharapkan menjadi alternatif dalam metode belajar mengajar dan memilih judul "**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI CARA MENJAGA KESEHATAN MATA UNTUK ANAK-ANAK DI RA BENISO BANTUL**" dalam penulisan skripsi ini. Mengingat pentingnya kesehatan mata dipelajari sejak dini. Karena berawal dari mata, anak-anak bisa mengenal dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah yang akan diteliti adalah bagaimana cara membuat media pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan bagi anak-anak di RA BENISO untuk belajar tentang kesehatan mata.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian dilakukan di RA BENISO.
2. Pengguna aplikasi ini adalah anak-anak umur 5 sampai 6 tahun.
3. Informasi akan disampaikan oleh guru atau pemandu belajar.
4. Fitur atau informasi yang akan disajikan :
 - Bagian-bagian mata
 - Cara kerja mata
 - Beberapa penyakit mata
 - Cara menjaga kesehatan mata
 - Tips menjaga kesehatan mata
5. Software yang digunakan :
 - *Adobe Flash CS3 Professional*
 - *Adobe Photoshop CS3*
 - *Adobe Audition*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Membuat *aplikasi multimedia interaktif* di RA BENISO.
- Untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi di RA BENISO dengan teknologi multimedia.
- Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan mempunyai manfaat antara lain :

- Dapat menjadikan aplikasi multimedia sebagai metode pembelajaran di RA BENISO dan pengenalan cara menjaga kesehatan mata, tentunya juga akan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan dan wawasan.
- Dapat mencrapkan dan mengaplikasikan teori-teori yang telah didapat dalam perkuliahan, sehingga dapat membangun *aplikasi multimedia* yang menarik.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini yaitu :

- Observasi (*Observation*)

Mengadakan penganalisaan cara penyampaian informasi dan cara belajar di RA BENISO. Kemudian analisa tersebut diambil kesimpulan-kesimpulan yang merupakan bahan yang diperlukan.

- Studi Pustaka (*Library*)

Metode ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari beberapa buku yang berhubungan dengan masalah pokok penulisan ini.

- Metode Wawancara (*Interview*)

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung mengenai gambaran umum dan informasi mendetail yang berkaitan dengan RA BENISO.

- Kearsipan (*Documentation*)

Suatu metode penelitian dimana penulis mengumpulkan dokumen-dokumen laporan (*print out*), catatan, dan bentuk simple lain pada semua bagian yang terkait dengan permasalahan yang akan dikembangkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pendahuluan yang berfungsi sebagai pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas. Didalamnya menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian yang membahas dasar teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Di dalam tugas akhir ini teori yang akan dibahas meliputi konsep dasar multimedia, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini memuat uraian tentang tinjauan umum objek penelitian dan analisis masalah pada kasus yang sedang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian tentang implementasi perancangan dalam suatu program multimedia yang terdiri dari proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif, membuat gambar, proses animasi, pengisian suara, proses publikasi, dan membahas pengujian serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang dibuat untuk menarik kesimpulan.

BAB V PENUTUP

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisa kerja sistem yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya juga saran-saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

