

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lahirnya teknologi informasi sebagai konsekuensi dari perubahan zaman yang semakin modern, terutama dunia industri yang semakin pesat turut mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan manusia. Jika zaman dulu peralihan dari zaman pertanian ke industri, maka sekarang peralihan dari zaman industri ke zaman teknologi informasi, dimana akses komunikasi dan jaringan informasi sudah begitu mudah dengan alat bantu yang canggih.

Komputer merupakan sarana yang paling berpengaruh dalam perkembangan teknologi informasi. Saat ini segala sesuatu dapat dilakukan oleh alat yang semakin hari semakin canggih ini mulai dari mengolah data, membuat animasi, design grafis, mengolah media audio visual dan lain-lain dapat dilakukan oleh alat yang bernama komputer. Pembuatan komputer multimedia ini lebih ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar kedalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi

Generasi muda diharapkan dapat mengikuti derap perkembangan global, agar setiap insan anak bangsa dapat melihat informasi. Salah satu informasi yang dibutuhkan adalah informasi di bidang kesenian, yaitu alat musik *xylophone*. *Xylophone* banyak digunakan anak-anak untuk bermain dan berlatih mengenal warna dan nada sejak usia dini. Adapun kendala dalam penyampaian informasi belajar *xylophone* menggunakan panduan manual, seperti media buku

dan majalah alat musik kurang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah ilmu dalam bentuk digital yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang dasar-dasar bermain *xylophone*. Dalam penelitian ini akan dibuat media pembelajaran alat musik berbentuk *virtual xylophone* yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Aplikasi ini menyediakan lagu anak-anak dan anak-anak dapat memainkan sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul "Analisis dan Pembuatan Alat Musik Xylophone untuk Anak-anak Berbasis Multimedia".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dirumuskan permasalahannya, yaitu :

Bagaimana membuat alat musik *Xylophone* yang sederhana tetapi menarik dengan kemampuan teknologi komputer terhadap anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang yang cukup luas, namun mengingat terbatasnya waktu, tenaga, dan teori yang dimiliki, maka dikhususkan untuk perancangan multimedia interaktif dengan topik bahasan, meliputi:

1. Aplikasi *virtual xylophone* ditujukan untuk anak usia 3 tahun sampai dengan 8 tahun.
2. Note yang dimainkan dari DO - RE - MI - FA - SO - LA - SI - DOO.
3. Terdapat video tutorial untuk memainkan alat musik.
4. Terdapat simulasi untuk memainkan alat musik xylophone.

Pembuatan media interaktif ini tidak lepas dari beberapa software yang penulis gunakan. Software-software tersebut antara lain :

Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Actionscript 2.0 sebagai script pendukungnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- c. Membuat *virtual xylophone* yang menarik dan efektif untuk anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
- b. Memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman dengan cakrawala yang lebih luas terlebih kaitannya dengan multimedia.
- c. Menambah jenis media pembelajaran bagi anak terutama dalam bidang kesenian.
- d. Mengenali dan menguasai penggunaan alat musik *Xylophone* melalui komputer.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, antara lain adalah:

1.6.1 Metode Kepustakaan / *Library*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan.

1.6.2 Metode Wawancara

Proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar multimedia, siklus pengembangan aplikasi multimedia, konsep dasar media pembelajaran, *xylophone* dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis pengembangan sistem multimedia serta penerapannya dalam pembuatan *virtual xylophone*, menganalisis kebutuhan sistem multimedia dan penerapan perancangan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang teknik dasar dan hasil akhir pembuatan multimedia pembelajaran. Kegiatan implementasi terdiri dari: mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

