

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini, kemunculan dan perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Namun terkadang teknologi tersebut hanya terbatas pada keinginan untuk mendapatkan keuntungan komersil belaka tanpa melihat sudut pandang umur tertentu yang menggunakan perangkat lunak/teknologi tersebut dan pada akhirnya perkembangan ilmu komputer semakin tidak terbendung. Perangkat lunak yang mengarah pada perkembangan dunia anak juga banyak kita temukan dipasaran. Namun yang benar-benar dapat membantu anak-anak khususnya untuk anak berumur 5-10 tahun, dalam mengembangkan daya imajinasinya dan pengetahuannya tentulah tidak banyak. Di pasaran sekarang ini, perangkat lunak untuk anak-anak telah banyak beredar dan dijual secara bebas. Tetapi, perangkat lunak yang membantu dan menunjang otak anak untuk bisa terus berkembang jarang sekali di temukan. Kebanyakan perangkat lunak yang beredar saat ini adalah perangkat lunak yang menawarkan hiburan yang tidak lebih mengacu pada aspek hiburan semata tanpa memandang dari segi pendidikan dan efek negatif yang bakal ditimbulkannya jika tidak dikontrol dengan baik, yang ternyata justru akan merusak perkembangan mental anak itu sendiri. Anak-anak merupakan masa depan bangsa dan sudah sepantasnya mereka mendapatkan apa yang semestinya mereka dapatkan untuk ukuran usia mereka. Untuk itulah diperlukan suatu perangkat lunak yang tidak saja dapat menghibur anak-anak tetapi juga dapat

memberikan pendidikan yang membantu mereka untuk mengembangkan imajinasinya sehingga untuk kedepannya mereka dapat berkembang menjadi anak-anak yang punya daya imajinasi dan kreatifitas tinggi dalam menghasilkan suatu karya seni.

Menggambar merupakan salah satu bentuk penyaluran anak-anak dalam mengasah imajinasinya dalam menghasilkan suatu karya. Sekarang ini, media gambar yang manual banyak kita jumpai dipasaran tetapi untuk dapat menggunakannya anak-anak memerlukan sedikit ketrampilan dalam menggunakannya misalnya, crayon, kuas, pensil warna dan lain-lain. Dengan alasan itulah, maka dibuat suatu perangkat lunak multimedia yang dapat menampung daya imajinasi dan kreasi anak dengan format multimedia yang lebih interaktif dan anak-anak dapat dengan mudah menggunakannya tanpa harus khawatir tubuhnya kotor terkena cat dari kuas atau pensil warna. Adapun software yang dapat mengapresiasi perangkat lunak tersebut tentu tidak hanya mengutamakan tampilan yang cukup menarik dan interaktif bagi anak-anak, tetapi juga memberikan aspek yang cukup mendidik dari perangkat lunak yang ada dengan mengintegrasikannya pada fitur atau perangkat lunak lainnya sehingga pengguna (anak-anak) dapat menggunakan perangkat lunak yang ada dengan mudah. Perangkat lunak ini sendiri akan dibuat dengan bantuan Macromedia Flash 8 dan di desain menggunakan adobe Photoshop Cs3.

Alasan pemilihan topik ini karena perangkat lunak ini akan memuat pilihan perangkat lunak yang terintegrasi dengan tombol-tombol pilihan menu serta perangkat lunak yang ada dan dapat dengan mudah digunakan oleh anak-anak sehingga memudahkan dalam mengembangkan daya imajinasi dan

kreatifitas anak dengan lebih menekankan pada tampilan interaktif yang sederhana dan user friendly.

I.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat dikembangkan suatu perumusan masalah yang hendak disimulasikan, yaitu Bagaimana mengembangkan suatu perangkat lunak menggambar yang terintegrasi sehingga menjadi suatu sistem perangkat lunak yang menarik dan user friendly bagi anak-anak.

I.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penggunaan perangkat ini yaitu:

1. Pengguna dapat mengakses perangkat lunak melalui tombol-tombol perangkat lunak yang disediakan.
2. Perangkat lunak Menggambar yang terintegrasi ini dibangun menggunakan software Macromedia Flash 8 dan di desain menggunakan adobe photoshop Cs3.

I.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Mengembangkan suatu perangkat lunak menggambar terintegrasi yang berbasis multimedia.

2. Menemukan cara yang tepat dalam mengkombinasikan movie flash yang ada sehingga tercipta suatu perangkat lunak menarik dan user friendly bagi anak-anak.

I.5. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini adalah :

1.5.1 Metode Studi Pustaka

Ini adalah metode dengan melakukan pencarian referensi yang dapat mendukung untuk pembentukan perangkat lunak yang akan dibuat melalui buku dan artikel yang terkait dengan software yang akan di buat.

1.5.2 Pengumpulan Data

Ini adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mendukung pembuatan perangkat lunak ini.

1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat lunak

Adapun urutan dari metode ini yaitu:

a. Analisis

Menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat.

b. Perancangan

Merancang perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dan diteliti.

c. Pengkodean

Mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam software yang bersangkutan.

d. Pengujian

Menguji perangkat lunak yang telah dibuat langsung kepada anak untuk usia 5-10 tahun.

I.6. MANFAAT PENELITIAN

1. Memberikan tempat penyaluran daya imajinasi dan kreasi anak dalam menggambar.
2. Untuk Melihat sejauh mana suatu teknologi dapat menjadi penyalur bakat dan minat anak-anak dalam bentuk perangkat lunak multimedia.

I.7. KEBUTUHAN KHUSUS

Kebutuhan perangkat keras minimal yang diperlukan untuk pembuatan perangkat Lunak ini yaitu:

1. CPU dengan PC Intel Core Duo T440 @2.00 GHz
2. 1 GB RAM
3. Harddisk 150 MB
4. CD ROM 24X
5. VGA
6. Resolusi monitor 800x600 High Color
7. *Keyboard*
8. *Mouse*

Sedangkan untuk dapat menjalankan program yang powerfull ini, sistem minimal yang diperlukan yaitu:

1. CPU dengan PC Intel Core Duo T2080 @1.73 GHz os Windows 2000, Windows 98 SE, Windows XP
2. 1 GB RAM
3. CD ROM 24X
4. VGA
5. Resolusi monitor 800 x 600, pada 16 bit
6. Minimal 150 MB disk space
7. *Keyboard*
8. *Mouse*
9. *Speaker*

Dan kebutuhan minimum perangkat lunak adalah:

1. Microsoft Windows 95 : sistem Operasi
2. Macromedia Flash 8 : pembangun perangkat lunak
3. Adobe PhotoShop 7.0 : untuk mengedit gambar

I.8. SISTEMATIKA PENULISAN

Dokumen tugas akhir terdiri atas lima bab yaitu:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar teori yang akan digunakan dalam merancang dan membuat perangkat lunak yang ada sebagai pedoman dalam pengerjaan tugas akhir.

3. BAB III ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan diuraikan tentang lokasi, visi dan misi, TK Islam Al-Azhar 31 dan mengenai tahap-tahap dalam merancang perangkat lunak/sistem yang dibuat, serta desain perangkat lunak yang akan diterapkan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan perangkat lunak, serta hasil pengujian terhadap perangkat lunak.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

I.9. RENCANA KEGIATAN

Pembuatan aplikasi ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama Lima bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel I.1.

Kegiatan	Bulan															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data																
Analisa Data																
Pembuatan Aplikasi																

Tabel I.1. Susunan rencana kegiatan

