

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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. Salah satu buktinya adalah ditandai dengan makin maraknya instansi-instansi maupun sistem-sistem berbasis komputer. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat selaras dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut.

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 komputer*). Sudah tak terhitung lagi banyaknya sekolah diseluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk pembelajaran disekolahan mereka, jutaan *programmer* (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan.

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 dijawab oleh seorang *desainer multimedia*.

Pemanfaatannya jelas tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, bidang pariwisata, bidang pertelevisian 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, olahraga dan masih banyak yang lainnya.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan penelitian sebagai berikut permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai Aplikasi Multimedia ini :

1. Bagaimana permasalahan yang terjadi dapat ditekan dan nantinya dapat memberi nilai tambah pada waktu penyampaian materi pelajaran khususnya pelajaran IPA mengenai bagian tubuh makhluk hidup, organ tubuh manusia dan hewan?

2. Bagaimana membuat informasi pembelajaran, menjadi media informasi berbasis komputer yang diminati para murid untuk mempelajarinya?

### C. Batasan Masalah

Ada banyak masalah yang terjadi dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini, tetapi masalah-masalah yang terjadi dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif hanya dibatasi pada :

1. Aplikasi multimedia sebagai suatu sarana informasi untuk para murid.
2. Aplikasi ini ditujukan khususnya untuk kelas IV dan V.
3. Aplikasi multimedia yang berhubungan dengan pelajaran IPA, khususnya:
  - a. Bagian tubuh makhluk hidup
  - b. Organ tubuh manusia dan
  - c. Organ tubuh hewan
4. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*), yaitu:
  - a. Adobe Photoshop CS,
  - b. Adobe Audition 1.5,
  - c. Swish Max, dan
  - d. Macromedia Director MX 2004.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif.
3. Memperluas pengalaman, ketrampilan didalam merancang suatu perangkat lunak khususnya aplikasi multimedia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi siswa
  - a. Sebagai media belajar yang efektif tanpa harus membaca buku yang tidak efektif dan menyita banyak waktu.
  - b. Siswa akan lebih cepat bisa mengingat sesuatu yang dilihat, dengarkan dan bahkan siswa bisa berimajinasi tentang organ tubuh yang ada pada diri mereka masing-masing.
  - c. Dapat dengan mudah menunjukkan bagian mana dari organ tubuh dan apa manfaat dari organ tubuh itu sendiri dan organ tubuh makhluk hidup lainnya.
2. Bagi Pihak Sekolah
  - a. Membantu proses belajar mengajar guru dalam menjelaskan materi pelajaran khususnya IPA tentang bagian tubuh makhluk hidup, organ tubuh manusia dan hewan.

- b. Memberikan kemudahan pada guru untuk menjelaskan kepada muridnya.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

##### **1. Metode Observasi**

Yaitu penelitian yang dilaksanakan langsung pada objek yang diteliti yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran jelas tentang sistem yang sedang berlangsung.

##### **2. Metode Studi Pustaka**

Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori dari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

##### **3. Metode Wawancara**

Mencari bahan-bahan dengan cara bertanya langsung dengan guru mata pelajaran IPA.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung Berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti tentang konsep dasar teori-teori yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi.

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

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik (sistem multimedia, analisis sistem identifikasi masalah, analisis kelemahan sistem, analisis pieces, analisis kelemahan sistem, analisis biaya dan manfaat serta analisis kelayakan dan perbandingan sistem lama dan sistem baru).

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang di buat yang berisi tentang kesimpulan dan saran. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

## H. Jadwal Penelitian

Untuk menghasilkan analisis yang terencana dan penyusunan laporan penelitian tepat waktu, maka diperlukan adanya jadwal penelitian.

Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini :

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
-																	
1.	Proposal																
2.	Pengumpulan Data																
3.	Analisis Data																
4.	Perancangan Sistem(Desain)																
5.	Pembuatan Program																
6.	Uji Program(Testing)																
7.	Penyusunan Laporan																