

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh pengembang software dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio, serta animasi yang berintegrasi. Teknologi software multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi, sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia dapat digunakan pada bidang pendidikan, publikasi, pemasaran dan lain-lain. Khususnya dalam bidang pendidikan, multimedia menjadi

salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariatif sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan menjadi daya tarik untuk mempelajari objek lainnya. Penerapan software multimedia seperti ini disebut dengan *education interactive*.

Sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional pada anak-anak menjadi latar belakang penyusun untuk membuat aplikasi multimedia, yaitu “Pembuatan CD Interaktif Sebagai Wahana Belajar dan Bermain Bagi Anak-Anak”. Dengan adanya aplikasi ini, sistem pembelajaran pada anak-anak dapat dilakukan secara maksimal dan dapat menunjang sistem belajar dan mengajar pada anak. Selain itu sistem pembelajaran secara interaktif dan multimedia sebagai penunjang sistem tersebut maka diharapkan dapat mengangkat mutu dan kualitas anak-anak dalam dunia pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana merancang suatu aplikasi multimedia pembelajaran yang bersifat informatif dan edukatif yang dapat mempermudah anak dalam belajar ?

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi multimedia dibidang pendidikan sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis menerapkan ruang lingkup yang lebih detail dan menarik yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai penunjang pendidikan dalam pembelajaran untuk pengetahuan dasar pada anak-anak yang berumur antara 4 – 6 Tahun. Aplikasi memuat tentang pengenalan huruf, angka, warna dan akan disertai dengan game sederhana.

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Adobe Photoshop CS3, Macromedia Flash Profesional 8, Cool Edit Pro 2.0.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan CD interaktif ini adalah :

1.4.1 Tujuan Internal

- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan dalam menerapkan ilmu ke lingkungan dunia nyata.
- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

- Memberikan alternatif baru dalam penyimpanan informasi yang lebih menarik kepada masyarakat pada umumnya dan dunia pendidikan anak-anak pada khususnya.
- Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Eksternal

- Memberikan alternatif lain dalam proses belajar dengan menciptakan aplikasi baru yang lebih menarik dengan penerapan teknologi komputer.
- Sebagai alternatif baru dalam sistem pembelajaran anak-anak dan memberikan nilai lebih daripada media lain.

1.5 Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung di lapangan guna untuk mendapat gambaran yang jelas dan nyata mengenai aplikasi yang akan dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut maka kami melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis, terhadap obyek yang kami teliti.

b. Metode Wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku, literatur-literatur, serta tulisan ilmiah lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan tugas akhir disusun secara sistematika dalam 5 bab, masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah yang telah diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang akan dibahas dalam bab II adalah tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bagian ini akan membahas gambaran umum tentang dunia pendidikan khususnya pada anak-anak

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik, dan memproduksi sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penyusun akan memberikan kesimpulan dari pembahasan yang mungkin akan bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.

