

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi kian meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi atau sering disebut dengan *Information Tecnology (IT)* dan salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menarik, interaktif, dan juga lebih ekonomis.

Multimedia secara umum merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Perkembangan multimedia yang begitu cepat dan pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu anak-anak ketika memanfaatkan teknologi tersebut. Informasi yang menarik, mudah diingat dan mencapai semua sasaran dapat menjadikan metode pembelajaran yang atraktif. Metode pembelajaran tersebut akan mempengaruhi perkembangan suatu sistem pendidikan di masa yang akan datang.

Cara untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik. Disini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan, serta untuk mengenalkan Media Pengenalan Sejarah Pahlawan Revolusi Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia ini berupa CD interaktif.

Suatu permasalahan yang telah diutarakan diatas maka Tugas Akhir ini mengambil judul “MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana menyajikan informasi lebih menarik, tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga. Pemanfaatan multimedia yang bertujuan untuk membantu *user* dalam menyelesaikan masalah dan mengakses informasi secara cepat, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian interaktif.
2. Bagaimana menerapkan suatu metode pembelajaran yang sifatnya membangun dan dapat dimanfaatkan untuk kemajuan sistem pendidikan. Dan untuk solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia yang disajikan dalam bentuk CD interaktif, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik terkesan mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan membantu berlangsungnya proses belajar mengajar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Metode pembelajaran yang dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam objek-objek multimedia dalam bentuk CD interaktif berupa foto dan profile, video sejarah perjuangan pahlawan revolusi.

2. Batasan masalah sebuah penulisan laporan merupakan bentuk uraian penting dalam pokok permasalahannya. Penulis berusaha memberi batasan dalam penulisan, yaitu mengenai foto dan profile masing-masing pahlawan, seperti penjelasan tentang sejarah perjuangannya serta video perjuangan.
3. Bagaimana cara mengenalkan sejarah pahlawan revolusi dan aplikasinya untuk pembelajaran anak-anak Sekolah Dasar, dalam bentuk multimedia interaktif sehingga proses pembelajaran lebih mudah.
4. Software yang digunakan :
  - a . Macromedia Flash MX
  - b. Adobe Photoshop CS2
  - c. Adobe Audition 2.0
  - d. Swish Max

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

##### **a. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
3. Mengimplementasi teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### **b. Manfaat**

1. Bagi Pendidikan.

- a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

## 2. Bagi mahasiswa

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tak langsung dengan mempraktekan pengetahuan teoretis dengan menggunakan aplikasi multimedia.

## 3. Bagi Akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa model pengumpulan data, yaitu :

#### 1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan pengumpulan data atau informasi yang berhubungan dengan objek penelitian yang dilakukan. Penulis melakukan

studi literatur di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta, Toko Buku Gramedia dan Toko Buku Andi Offset.

## 2. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara uji coba perancangan dan sistem. Obyek dalam hal ini menyajikan data dan hasilnya.

## 3. Media Internet

Data diperoleh dari media internet, baik dengan cara pencarian web maupun pengambilan artikel dalam bentuk e-book dan melakukan pengambilan data dari berbagai macam sumber di internet.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusun Tugas Akhir menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Tugas Akhir menggunakan penulisan seperti dibawah ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam TUGAS AKHIR ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

#### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan mengenai sejarah pahlawan revolusi.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung, beserta pengujian system.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan memberikan kesimpulan, saran sekaligus penutup dari laporan tugas akhir yang disusun.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

