

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Memasuki dunia teknologi informasi yang makin berkembang dewasa ini, membuat kita untuk tetap berada pada kondisi siap, baik dalam sisi positive maupun negative dari kemajuan teknologi informasi itu sendiri. Berkat kemajuan teknologi informasi ini dapat dinikmati oleh sebagian besar masyarakat dunia, tak terkecuali Indonesia. Tak dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi telah menembus berbagai aspek kehidupan manusia modern dewasa ini. Perkembangan teknologi informasi ini sangat mempengaruhi perkembangan pada bidang lainnya khususnya pendidikan. Pendidikan ini dapat disebarakan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah Aplikasi Multimedia.

Multimedia adalah kumpulan perangkat atau media yang bisa mengimplementasikan tampilan teks, audio, gambar, animasi ataupun video yang merupakan elemen dari multimedia.

SMU ISLAM I SLEMAN-YOGYAKARTA yang terletak didesa pelemgurih kecamatan Gamping. Merupakan SMU ISLAM I yang dimana sebuah sekolah yang mempunyai prestasi yang tidak kalah dari SMU lain di SLEMAN-YOGYAKARTA. Untuk menunjang dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar di SMU ISLAM I tersebut.

Untuk itulah **“CD Interaktif Teori Dasar Kerajaan-Kerajaan Hindhu-Budha dalam Menunjang Proses Pembelajaran Sejarah di SMU ISLAM I**

**SLEMAN-YOGYAKARTA”** dipilih sebagai Judul Tugas Akhir dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah :

- a. Ruang untuk mengimplementasikan informasi media tersedia di SMU ISLAM 1 SLEMAN-YOGYAKARTA.
- b. Metode pembelajaran klasikal dengan cara konfesional sehingga membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajarannya.
- c. Perlu sosialisasi pembelajaran agar lebih detail dan dicerna.

## 1.3. Batasan Masalah

Sejauh mana ranah 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 sejarah khususnya tentang teori dasar kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha .

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Flash Pro.8 sebagai software utama dan Adobe Audition sebagai software pendukung.



#### 1.4. Maksud dan Tujuan

Dengan perumusan masalah sebagaimana dicantumkan diatas, maka maksud dan tujuan penelitian ini :

- a. Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Memperdalam pengetahuan tentang software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini.
- c. Mendukung dan menunjang proses pembelajaran sejarah agar suasana belajar lebih menarik dan inovatif.

#### 1.5. Metode Pengumpulan data

- a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap Obyek yang diteliti.

- b. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan laporan.

- c. Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku atau referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 bab masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### Bab I PENDAHULUAN

Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan permasalahan pokok masalah, dan metode penelitian.

### Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan konsep dasar multimedia dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

### Bab III TINJAUAN UMUM

Dalam hal ini akan dijelaskan tentang sekilas sejarah kerajaan-kerajaan hindu-budha.

### Bab IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang pembahasan proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

### Bab V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

## 1.7. Tahapan Penelitian

Pembuatan Tugas Akhir ini dilakukan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

a.. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spiritual guna melakukan Tugas Akhir.

b. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh ijin dari obyek penelitian dan pembimbing dari STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

c. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung Tugas Akhir.

d. Analisa Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta memberikan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

e. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem multimedia.

f. Penggabungan

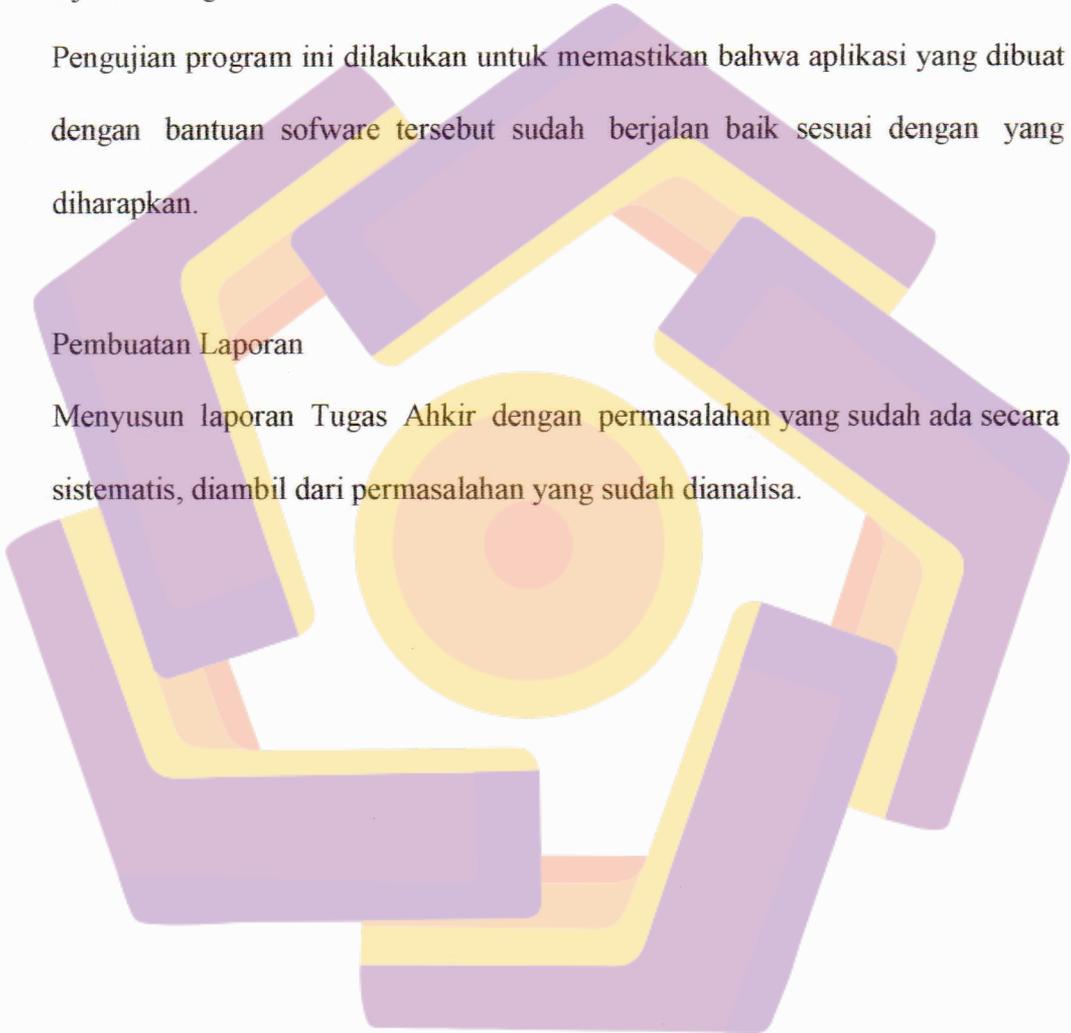
Data yang telah diambil, dianalisis dengan desain program menjadi sebuah sistem.

g. Ujicoba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

h. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan Tugas Akhir dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.



**Jadwal waktu pelaksanaan penelitian**

Jadwal waktu pelaksanaan penelitian sampai selesainya penelitian adalah empat bulan atau seratus dua puluh hari.

**Jadwal waktu pelaksanaan penelitian**

No	Nama Kegiatan	Maret			April				Mei				Juni			
		II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Persiapan															
2	Pengajuan Proposal															
3	Pengambilan Data															
4	Analisa Data															
5	Desain Program															
6	Penggabungan															
7	Uji Coba Program															
8	Pembuatan Laporan															

Gambar 1.1 : Jadwal waktu pelaksanaan penelitian