

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat, tentu saja turut membantu manusia dalam memasuki peradaban baru di era teknologi modern dengan berbagai macam bidang teknologi.

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, penyajian suatu informasi tentunya akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat mengabungkan berbagai bentuk informasi yang ada, sehingga lebih menarik masyarakat untuk melihat. Aplikasi software yang cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedia yang dapat memberikan informasi melalui bentuk teks, gambar, animasi, suara atau video.

Multimedia sendiri secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Definisi lain dari multimedia dalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak ( video dan animasi ) dengan menghubungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing. Banyak perusahaan dan lembaga pendidikan yang menggunakan multimedia untuk penyampain suatu informasi maupun media pembelajaran

Saat ini, Teddy Bear Preschool And Kindergarten sistem pembelajarannya lebih menekankan pada proses belajar aktif, dimana anak-anak belajar melalui

pengalaman nyata, inisiatif, kepercayaan diri dan kreatifitas. Dan untuk melengkapi sistem pembelajaran Logic Mathematic dan Alphabeth yang sudah berjalan, maka digunakan aplikasi multimedia yang dapat menghasilkan gambar, animasi-animasi dan suara yang menarik dan interaktif agar lebih mudah diingat, mengenai sasaran dan berpengaruh terhadap anak-anak.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis merumuskan masalah, yaitu “ Bagaimana membuat dan menganalisis sistem pembelajaran Logic Mathematic dan Alphabeth secara interaktif pada Teddy Bear Preschool And Kindergarten Magelang menggunakan aplikasi multimedia “.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkupnya menjadi lebih sempit, yaitu sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membuat suatu aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif pada sitem pembelajaran Logic Mathematics and Alphabeth pada Teddy Bear Preschool And Kindergarten Magelang. Pembelajaran Logic Mathematics didalamnya berisi tentang mengurutkan angka mulai dari angka 1 sampai 10 dengan menggunakan bahasa indonesia dan bahasa inggris beserta contoh perhitungan sederhana seperti

penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang jumlahnya tidak melebihi dari 10. Aphabet disini merupakan belajar membaca huruf dari A sampai Z menggunakan bahasa indonesia dan inggris beserta contoh kata dan benda dari huruf tersebut. Dan untuk geometri adalah pengenalan bentuk seperti kotak, segitiga, bintang, dan lingkaran.

Adapun Software yang digunakan yaitu Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS, Swish MAX 2.0, Cool Edit Pro 2.0.

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu

:

##### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

- 1) Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang strata satu transfer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 3) Membangun aplikasi multimedia interaktif guna melengkapi sistem pembelajaran pada Teddy Bear Preaschool And Kindergarten Magelang.
- 4) Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.

- 5) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap sistem pembelajaran melalui multimedia dalam bentuk interaktif.

#### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.
- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode sistem pembelajaran dalam bentuk interaktif

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat bagi penyusun, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

##### **1.5.1. Metode Interview**

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

##### **1.5.2. Metode Observasi**

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

##### **1.5.3. Metode Study Pustaka**

Mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini dan membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

#### 1.5.4. Metode Literatur

Mencari atau mengambil data dari literatur yang ada.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III TINJAUAN UMUM TEDY BEAR PRESCHOOL AND KINDERGARTEN MAGELANG

Bab ini menjelaskan tentang sejarah singkat sekolah, kurikulum sekolah yang berjalan, dan mengenai logic mathemetic and alpabeth.

#### BAB IV ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai definisi analisis sistem, analisis pieces, analisis kebutuhan sistem multimedia, metode analisis biaya dan manfaat, dan studi kelayakan.

#### BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem, dan manual program.

#### BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.

#### LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai rincian biaya dan manfaat dan listing atau lingo program.

### 1.7. Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan dimulai pada tanggal: 18 Meret 2009

No	KETERANGAN	Maret 2009				April 2009				Juni 2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal												
2	Penelitian Lapangan												
3	Pengambilan Data												
4	Perancangan Sistem												
5	Pemrograman												
6	Uji Coba												
7	Penyusunan Laporan												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan