

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, informasi didapat atau disebarkan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah Aplikasi Multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan antara teks, audio dan gambar, menggabungkan link dan tool yang menghubungkan user untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.¹

Matematika merupakan ilmu yang hampir setiap hari kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari, namun adakalanya mengajarkan matematika kepada anak-anak sering membuat orang tua merasa lelah. Sementara bagi anak, matematika sering merupakan pelajaran yang sangat menakutkan. Padahal jika pembelajaran matematika diberikan dalam suasana santai dan sambil bermain tentu akan sangat menyenangkan, baik bagi orang tua maupun anak.

¹ ¹⁾ Raymond Mcload, Jr., *Sistem Informasi Manajemen*, Jilid II, PT. Prenhallindo, Jakarta, 1996, Halaman 135

Untuk itulah “**Perancangan dan Implementasi Cd Interaktif Aritmatika Berbasis Multimedia Untuk Anak Pada Sekolah Dasar Negeri 1 Kersikan Kabupaten Ngawi**” dipilih sebagai Judul Skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media informasi yang jelas dan menarik bagi Anak..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah:

1. Matematika sering di anggap sebagai pelajaran yang menakutkan bagi Anak-anak.
2. Mampukah aplikasi multimedia menjadi media informasi yang lebih menarik, efektif dan efesien bagi Orang tua dan Anak.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi khususnya pelajaran matematika bagi Anak sekolah dasar.

Bentuk dari aplikasi multimedia adalah multimedia interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang pelajaran matematika yang membahas tentang aritmatika.

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Flash Director sebagai software utama, Macromedia Flash MX, Anim FX, Photoshop 7.0, dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukung.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

1. Internal

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
- c. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2 Eksternal

- a. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi, dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM), khususnya pelajaran matematika.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang pengetahuan antariksa maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

3. Bab III Analisa dan perancangan

Berisi tentang analisa kebutuhan sistem dan perancangan system yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan system yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja system. .

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Memproduksi sistem

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

1.7 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di paparkan sebagai berikut :

Tabel 1.1. Tabel Rancangan Jadwal kegiatan.

Kegiatan	Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■											
Pelaksanaan		■										
a. Pengamatan												
- Wawancara		■										
- Observasi		■										
- Dokumentasi		■										
- Studi Pustaka		■										
b. Aplikasi												
- Analisa				■								
- Desain				■								
- Penggabungan				■								
- pengujian					■							
Penyusunan Laporan				■								