

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Penguasaan teknologi komunikasi dan informasi dengan menggunakan kemudahan komputer dan jaringannya di Indonesia masih tersendat-sendat. Terbatasnya kepemilikan komputer, digunakannya komputer hanya sebagai sarana terisolasi, dan kurangnya kemampuan dalam mengoperasikan komputer oleh adanya keterbatasan penguasaan bahasa merupakan faktor yang teridentifikasi sebagai penyebab kelambanan tadi. Bahasa Inggris yang dipergunakan dalam komputer, baik dalam perangkat lunak maupun perangkat kerasnya, diduga telah menyulitkan pengguna dalam memanfaatkan komputer.

Untuk mengatasi kendala tersebut, penggunaan menginstrusikan komputer dengan aplikasi berbahasa Indonesia. Dengan demikian, diperlukan upaya pengindonesiasian istilah yang digunakan dalam komputer, diputuskan pendekatan secara bertahap. Berpedoman pada panduan UNESCO, pada tahap awal dipersiapkan sekitar 50 istilah yang paling banyak dipakai dalam mengoprasikan dan membicarakan segala sesuatunya tentang komputer untuk keperluan sehari-hari. Tahap ini lebih ditunjukkan kepada pengguna umum (pemula) yang merupakan kelompok kaum terpelajar yang setara dengan sekolah menengah umum. Selanjutnya, akan dipersiapkan sekitar 100 istilah yang diperlukan untuk mendalami komputer sebagai suatu disiplin keilmuan pada tingkat pendidikan stara satu berdasarkan suatu klasifikasi

perkomputeran. Kiat istilah komputer dalam bahasa Indonesia yang berisi Panduan praktis Pembentukan Istilah Komputer, panduan Khusus Penggunaan Istilah Komputer dan Senarai Istilah Komputer Bahasa Indonesia ini merupakan salah satu sarana yang dikeluarkan oleh Tim. Diharapkan bahwa sarana ini akan membantu upaya nasional dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia Indonesia melalui penggunaan teknologi komputer dan meningkatkan pemanfaatan infrastruktur teknologi informasi, sehingga dalam menjadi salah satu pemicu industri perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Maksud disusunnya buku Kiat-kiat Istilah Komputer dalam Bahasa Indonesia ini adalah untuk memberikan kemudahan, baik bagi para pengguna Indonesia dalam berkomunikasi mengoperasikan perangkat lunak dan perangkat keras komputer, maupun bagi pihak pengembangan dalam merancang dan mendesain aplikasi komputer berbahasa Indonesia. Sementara itu, untuk lebih memantapkan hasil yang dicapai, suatu kamus istilah komputer yang berbentuk aplikasi siap pakai harus disiapkan pula.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan masalah ini sebagai obyek penyusun skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan **"Analisis dan Perancangan Mini Ensiklopedia Istilah Komputer berbasis multimedia"**.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa sebuah pembelajaran komputer dipengaruhi oleh pengetahuan bahasa

yang digunakan oleh sistem komputer terhadap pengguna komputer tersebut. Untuk itu dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana merancang suatu mini ensiklopedia istilah komputer dalam bahasa Indonesia dilengkapi dengan fasilitas multimedia?”

### 1.3. Batasan Masalah

Untuk dapat menghasilkan suatu hasil yang lebih terarah, maka harus dibatasi dengan beberapa hal dibawah ini :

- 1) Maksud mini ensiklopedia oleh penulis adalah penjelasan dari istilah-istilah bukan arti dalam bahasa indonesia.
- 2) Daftar peristilahan asing yang akan dibatasi adalah peristilaha yang digunakan di dunia perkomputeran indonesia.
- 3) Penjelasan yang disajikan dapat didukung dengan gambar dan video.
- 4) Batasan Software yang di perlukan adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe Photosop 7.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran komputer di Indonesia.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.



4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.

### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan, antara lain adalah :

1. Metode observasi /*Observation*

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran komputer di masyarakat.

2. Metode wawancara /*Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara dengan masyarakat dan pelajar yang sehari-hari berhubungan langsung dengan komputer.

3. Metode kearsipan /*Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode kepustakaan /*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kegiatan.

### **BAB II : Dasar Teori**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan serta gambaran umum bahasa indonesia, struktur bahasa indonesia, landasan, bahasa sumber dan tata cara penyerapan istilah asing.

### **BAB III : Analisis dan Pengembangan**

serta tentang tahap sistem analisis pemasaran dan promosi juga analisis pengembangan sistem multimedia,

### **BAB IV : Perancangan dan Implementasi**

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

### **BAB V : Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

