

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini semakin pesat. Hal ini tentu saja turut membantu manusia dalam memasuki abad modern dengan berbagai macam bidang teknologi. Perkembangan dunia komputer saat ini berkembang dengan pesat baik pada perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) computer. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi.

Penyajian suatu informasi tentunya akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada, sehingga dapat lebih menarik masyarakat untuk melihat. Aplikasi software yang cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedia yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat melalui bentuk gambar, animasi, teks, dan suara atau video.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk Persaingan. Banyak

perusahaan dan lembaga pendidikan yang menggunakan multimedia untuk penyampaian informasi dan promosinya.

Saat ini, TK. ABA Dhuri sistem pembelajarannya pada mata pelajaran kognitifnya kurang efektif. Agar sistem pembelajarannya dapat maksimal maka TK. ABA Dhuri perlu menggunakan sarana multimedia sebagai penunjang sistem pembelajaran tersebut. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dan prestasi muridnya. Dengan diadakannya sistem pembelajaran secara interaktif dan multimedia sebagai penunjang sistem tersebut dapat diharapkan dapat mengangkat mutu dan kualitas Sekolah ini dimata siswa dan masyarakat.

Dari hal diatas, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah multimedia layanan informasi dengan judul ***“Sistem Pembelajaran Secara Interaktif Pada Mata Pelajaran Kognitif Di TK. ABA Dengan Aplikasi Multimedia”***

1.2. Rumusan Masalah

Sistem yang akan dibuat adalah hal-hal yang berhubungan dengan mata pelajaran kognitif yang ada di TK. ABA secara Interaktif, agar masalah tidak terlalu meluas maka penulis memfokuskan pada bagaimana merancang dan menganalisis desain sistem pembelajaran pada TK. ABA dengan multimedia.

1.3. Batasan Masalah

Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang. Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan dan topik yang ada, maka penyusun membatasi masalah pada sistem pembelajaran mata pelajaran di bidang kognitif. Dalam hal ini informasi yang akan disajikan adalah mengenai sistem pembelajaran di bidang kognitif agar lebih efektif dan menarik. Dalam pembuatan aplikasi multimedia yang akan disajikan dalam bentuk CD Interaktif ini, software yang digunakan adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS, dan Adobe audition.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan membuat aplikasi multimedia ini adalah :

- a. Membangun aplikasi multimedia interaktif guna mendukung peningkatan mutu dan kualitas dari TK. ABA
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- c. Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam kehidupan nyata secara praktek guna membantu mendukung

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

a. Metode Pengamatan Langsung (Observasi)

Metode mendapatkan data dengan mengamati secara langsung ke lokasi objek penelitian oleh peneliti.

b. Metode Wawancara (Interview)

Metode untuk mendapatkan data dengan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

c. Studi Pustaka

Mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

d. Rancangan dan Pembuatan Software

Membuat dan merancang software dengan menggunakan bahan yang telah penyusun dapatkan.

e. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan

Merupakan tahapan terakhir adalah pembuatan laporan sesuai dengan software yang dibuat dan bahan apa saja yang ada sehingga

dapat diambil suatu kesimpulan yang mewakili seluruh isi laporan dan software.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam enam bab, masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dasar teori yang akan dibahas dalam Bab II adalah konsep dasar sistem, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar multimedia, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bagian ini akan membahas gambaran umum tentang Kurikulum dan program unggulan TK. ABA Dhuri dan data-data yang berhubungan dengan Sekolah serta membahas tentang apa itu mata pelajaran kognif.

BAB IV ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan analisis sistem dengan menggunakan analisi PIECES, Analisis Kebutuhan Sistem meliputi Analisis Kebutuhan Informasi, Analisis Kebutuhan Teknologi, Analisis biaya manfaat dan studi kelayakan

BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM MULTIMEDIA

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yaitu : memproduksi sistem, pengetesan sistem, serta pemeliharaan sistem.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini, penyusun akan memberikan kesimpulan dari skripsi ini yang mungkin bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.

