

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dibidang informasi dan komunikasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maximal, salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia merupakan kombinasi berupa text, gambar, animasi dapat digunakan dalam banyak hal kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi serta menyajikan informasi yang cepat dan akurat.

Aplikasi multimedia juga dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta dengan meracik data-data yang berkaitan kedalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya kedalam media seperti Compact Dist (CD). Fasilitas yang digunakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta, perkembanagan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang.

Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan image diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengar musik stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban, karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image klien dan relasi.

Melihat hal tersebut maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan maka judul dari Tugas Akhir kami ***“CD PEMBELAJARAN MEWARNAI GAMBAR UNTUK “PG/TK ANAK PRIMA” SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”*** dan objek penelitian yang digunakan adalah ***“PG/TK ANAK PRIMA”*** yang terletak di daerah Yogyakarta, dengan menggunakan CD Pembelajaran sebagai alat bantu belajar kepada anak-anak khususnya TK dapat mendukung kelancaran proses belajar mewarnai gambar dan meningkatkan kecerdasan anak dalam berkreatifitas.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat disampaikan pokok permasalahan adalah bagaimana membuat CD Pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan dalam proses mewarnai gambar pada siswa-siswi dari PG/ANAK PRIMA.

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan CD Pembelajaran di PG/TK ANAK PRIMA ini membentuk anak didik yang kreatif sehingga menghasilkan calon pribadi yang memiliki jati diri penuh rasa ingin tahu. CD pembelajaran ini menggunakan tutorial, hanya dipakai guru untuk menjelaskan kepada anak didiknya agar lebih mudah memahami dalam mewarnai gambar. Penggunaan CD pembelajaran ini kepada murid tidak hanya

memperkenalkan warna tetapi juga bagaimana cara mewarnai gambar agar terlihat indah. Perancangan CD Pembelajaran ini menggunakan program Macromedia Flash MX dan Audition.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan software tutorial selain itu ada beberapa tujuan lain yaitu :

##### 1. Internal :

- a. Sebagai syarat kelulusan jenjang D3 Teknik Informatika dan memperoleh gelar Madya Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan serta memadukan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### 2. Eksternal :

- a. Membantu pihak perusahaan dalam menyampaikan informasi tentang mewarnai gambar melalui CD pembelajaran.
- b. Sebagai solusi baru terhadap penyajian alat bantu belajar, yang memiliki nilai lebih dibandingkan dengan media belajar yang dikenal masyarakat.
- c. Dapat digunakan sebagai informasi melalui perusahaan yang bersangkutan.

- d. Dapat digunakan sebagai contoh atau referensi dalam penyusunan tugas akhir.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis selaku peneliti menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode wawancara

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak terkait, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data yang mengacu pada sumber informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas, dan pengumpulan informasi melalui buku-buku literatur yang berhubungan serta mendukung penelitian ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusun laporan lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka sistematika penulisan laporan disajikan dalam lima Bab, adalah sebagai berikut :

- **Bab I Pendahuluan**

Pada Bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan dibuat berisi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan penulisan yang digunakan.

- **Bab II Dasar Teori**

Pada Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

- **Bab III Gambaran Umum PG/TK Anak Prima**

Pada Bab ini menjelaskan tentang data-data yang terkumpul pada objek penelitian yang berupa pemakain aplikasi CD pembelajaran terhadap PG/TK ANAK PRIMA.

- **Bab IV Pembahasan**

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

- **BAB V Punutup**

Pada Bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa sarana yang berguna, baik bagi penulis maupun penulis Tugas Akhir yang akan datang.

## 1.7 Daftar Pustaka

## 1.8 Lampiran

