

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas pendidikan dasar masih banyak dikeluhkan oleh masyarakat umumnya kurangnya minat baca siswa. Kritikan ini berdasarkan survey kalangan akademis, bahwa prosentase informasi anak lebih banyak lewat TV, dibandingkan melalui buku. Sedangkan kualitas buku – buku pelajaran yang baik belum tentu menarik minat anak untuk membacanya. Demikian juga dalam memahami isi bacaan, masih sangat rendah.

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang makin beragam. Salah satunya kemajuan dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk penyampaian materi pelajaran di sekolah, dengan meracik data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya di dalam suatu media seperti Compact Disk (CD).

Di mana data – data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data – data suara atau video sekalipun. Di sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis

Cara penyampaian materi pelajaran saat ini masih banyak yang bersifat manual, yaitu masih melibatkan manusia secara langsung. Metode pembelajaran seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan manusia memiliki sifat pelupa. Tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Dari uraian di atas diidentifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar. Kedua meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, agar dikemudian hari siswa tidak gagap teknologi.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka skripsi ini mengambil judul **“Perancangan Sistem Pembelajaran Pengenalan Benda Dalam Bahasa Mandarin Berbasis Multimedia Pada Taman Bermain Dan Taman Kanak-Kanak Ceria”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis berikut ini adalah rumusan masalah dari Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin :

“Bagaimana merancang Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin agar dapat meningkatkan minat belajar para siswa di TB dan TK ceria Yogyakarta”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup serta pengertian teknologi informasi bidang multimedia sangat sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang usaha yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran bahasa mandarin, khususnya untuk anak-anak.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut penulis menggunakan software-software yang telah dipelajari, antara lain; Adobe Photoshop CS, Adobe flase CS3, Cool edit pro 2.0. Sehingga aplikasi yang dibuat dapat interaktif guna mencapai hasil yang diinginkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Aplikasi Multimedia dibidang pendidikan pelajaran bahasa mandarin khususnya untuk siswa taman kanak-kanak.
2. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu computer khususnya di bidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di “STIMIK AMIKOM” Yogyakarta
3. Sebagai syarat kelulusan S1-Sistem Informasi

1.5 Metodologi Penulisan

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- 1) Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tempat penelitian yang dibahas dalam skripsi ini.
- 2) Metode wawancara, pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengadakan wawancara langsung terhadap beberapa narasumber atau pengajar.

1.5.2 Penelitian Study Pustaka

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi

1.5.3 Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis agar dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi. Secara umum, analisis yang dilakukan antara lain meliputi bentuk, isi, tipe, ukuran, maupun sumber data.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan

latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Landasa Teori

Menguraikan tentang sistem secara umum meliputi: pengertian multimedia, konsep dasar animasi, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia software yang digunakan.

BAB III Analisis Sistem Dan Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem, dan perancangan system.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan sistem

Bab ini akan menguraikan tentang program yang diusulkan, desain program dan manual program.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat.