

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi kian meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi atau sering disebut dengan *Information Tecnology* (IT) dan salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis.

Mengingat betapa pentingnya anak-anak dalam belajar agar tertarik untuk mengenal budaya adat mereka serta mampu menyerap semua mata pelajaran dengan baik, maka perlu ada alternatif yang mendukung cara belajar agar mampu menarik daya belajar anak-anak. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang akan disampaikan dapat menjadi lebih menarik melalui multimedia pembelajaran. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video clip, audio, animasi dan grafik (photo/gambar), sehingga anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui informasi/materi pelajaran yang akan di tampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi dan ilmu yang di tampilkan lebih menarik.

Oleh karena itu pentingnya multimedia sebagai salah satu usaha yang dilakukan untuk mempermudah dalam bidang pendidikan akan sangat membantu dalam usaha menyalurkan ilmu pengetahuan secara rinci dan lebih baik kepada anak-anak untuk dapat mengurangi kejenuhan dan menambah semangat dalam belajar.

Dengan adanya permasalahan diatas menarik untuk menyusun skripsi ini dengan judul **“Rancang Bangun Media Informasi Pengenalan Adat Jawa Tengah Berbasis Multimedia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah **Bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan pembelajaran kepada anak-anak untuk lebih mudah dalam belajar dan mengenal adat Jawa Tengah dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif?**

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi informasi sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikatif yang tinggi yang dapat membangkitkan rasa dan minat serta memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyampaian kepada pengguna aplikasi ini.

2. Aplikasi ini menyampaikan informasi tentang pengenalan adat Jawa Tengah.
3. Aplikasi ini berisi tentang pengenalan rumah adat, tarian, alat musik, pakaian adat, serta makanan khas Jawa Tengah.
4. Dalam pembuatan Aplikasi ini nantinya akan dibuat seperti CD interaktif dimana pengguna dapat mengakses dimana dan kapan saja
5. Target pengguna untuk anak-anak SD
6. Software yang digunakan Adobe Photoshop, Adobe Flash CS3 Professional dan Adobe Sound Booth

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk:

1. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif.
2. Untuk menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan program studi kelulusan Strata-1 Sistem Informasi "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama dibangku perkuliahan.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada orang tua maupun guru untuk membantu belajar anak-anak dengan lebih mudah dan menarik.

3. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan masalah baru.
4. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Stara 1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut melakukan beberapa tahapan penelitian, metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah:

1.6.1 Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini menggunakan metode Studi Pustaka, yaitu dengan cara melakukan tinjauan terhadap buku, jurnal, dan referensi yang didapat saat kuliah atau dari internet.

1.6.2 Tahap Perancangan

Tahapan perancangan adalah tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang nyata.

1.6.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, *tools* pengembangan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi. *Tools* pengembangan berupa hasil tahap analisis perangkat keras dan lunak. Implementasi basis data, dan implementasi antarmuka.

1.6.4 Tahap Pengujian Program

Meliputi pengujian program dan sistem secara keseluruhan. Sistem yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan atau masih belum sesuai. Sehingga program tersebut benar-benar siap untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan tugas ini antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, daftar pustaka.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, serta menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan selama proses penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem serta perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, tahap desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.