

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju, dengan adanya hal tersebut dibutuhkan sebuah informasi yang cepat, jelas, terpercaya, dan mudah dipahami. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik berupa visual, audio, ataupun audio visual.. Salah satu bidang teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini adalah teknologi berbasis multimedia. Multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan TV, company profile dan multimedia interaktif dalam bentuk CD interaktif atau CD pembelajaran.

Dengan seiring bertambahnya keunggulan teknologi dewasa ini masyarakat Indonesia semakin menyadari akan pentingnya peran komputer. Penggunaan komputer sudah bukan hanya dibutuhkan oleh para kalangan bisnis, akademi ataupun instansi pemerintah, tapi juga sudah menjadi kebutuhan rumah tangga. Dalam dunia pendidikan aplikasi multimedia juga sangat dibutuhkan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar.



Perkembangan teknologi multimedia yang semakin maju menghasilkan SDM yang berkualitas dan profesional. Oleh karena itu, penyediaan pusat informasi yang disediakan harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapat informasi, akan memberi citra yang baik bagi pendidikan nasional. TK RA.KARTINI Temanggung merasa kesulitan dalam memberi pengarahan kepada guru-guru baru dikarenakan jadwal mengajar yang padat, sehingga kekurangan waktu untuk memberikan pengarahan. Sehingga membutuhkan informasi berbasis multimedia sebagai sarana untuk mempermudah atau memberi pengarahan para guru TK dalam mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana pembuatan CD Pembelajaran untuk guru baru di TK RA.KARTINI Temanggung dengan baik dan menarik?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana membuat sebuah CD Pembelajaran untuk membantu guru baru di TK. RA KARTINI dalam bentuk VCD . Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini, software yang digunakan adalah Adobe premiere Pro, Adobe photoshop 7.0, dan Cool edit pro

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian skripsi ini adalah:

- Untuk membuat dan mengembangkan penyampaian informasi oleh TK.RA KARTINI dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa CD Pembelajaran.
- Merupakan salah satu syarat kelulusan program strata 1 STMIK AMIKOM Jurusan Sistem Informasi juga penulisan naskah ini dapat di pakai sebagai sarana penerapan ilmu yang sudah didapat selama di bangku kuliah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- Dapat memberikan pemahaman kepada guru TK tentang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik anak-anak TK RA.KARTINI Temanggung
- Untuk menambah cakrawala pengetahuan di bidang multimedia

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- Metode Interview

Dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak instansi untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam pembuatan CD Pembelajaran dan laporan skripsi

- Study Lapangan

Yaitu penelitian dengan cara melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung dari objek penelitian

- Study Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan cara mengambil data dari buku, majalah, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan laporan

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia yang meliputi sejarah multimedia, definisi, manfaat multimedia dan perangkat lunak yang digunakan

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS

Bab ini membahas tentang gambaran umum, analisis PIECES bagi sebuah aplikasi multimedia

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses pembuatan CD Pembelajaran dan teknik pengeditan dalam software editing menggunakan Adobe Premiere Pro

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan

