

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman saat ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Era globalisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terjadi. Dalam era globalisasi ini terjadi berbagai perubahan dalam berbagai bidang kehidupan tidak lepas dari perubahan dan perkembangan tetapi juga berimbas pada perkembangan metode pembelajaran yang berkaitan erat dengan perkembangan suatu sistem pendidikan.

Di mana sebuah metode pembelajaran ini mempunyai peranan yang sangat penting. Adapun metode pembelajaran yang sama tetapi dirasakan khususnya pada daya tangkap pada anak-anak akan lebih cepat untuk dipahami bilamana penyajiannya dibuat lebih menarik. Di lingkungan taman kanak-kanak atau pra-sekolah dirasa kurang efektif, efisien, dan kurang dimengerti dalam metode pembelajarannya. Untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik. Di sini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan, serta untuk mengenalkan Metode Pengenalan Rambu-rambu Lalu-lintas Berbasis Multimedia ini berupa CD Interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan informasi supaya menarik, tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga. Penggunaan PC multimedia yang bertujuan untuk membantu *user* dalam menyelesaikan masalah.

Dengan asumsi ini maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian yang baik dan menarik, yang ditujukan untuk anak-anak.
2. Bagaimana menerapkan suatu metode pembelajaran yang sifatnya membangun dan dapat dimanfaatkan untuk kemajuan sistem pendidikan.

Dan untuk solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia yang disajikan dalam bentuk cd interaktif, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik terkesan mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan membantu berlangsungnya proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempromosikan agar metode pembelajaran yang dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam objek-objek multimedia dalam bentuk CD Interaktif.
2. Mengenai informasi tanda Rambu-rambu Lalu Lintas, tidak semuanya akan diperkenalkan/disajikan dalam aplikasi pembelajaran ini.

3. Sekilas mengenai kegiatan pengimplementasiannya
4. Software yang digunakan:
 - a. Macromedia Director MX 2004
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Adobe Audition 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan CD Interaktif untuk pembelajaran pengetahuan mengenai informasi Rambu-rambu Lalu Lintas bagi taman kanak-kanak dan pra-sekolah.
2. Untuk memberikan pengetahuan sejak dini, mengenai Rambu-rambu Lalu Lintas, supaya anak-anak bisa memiliki kedisiplinan diri dalam berlalu-lintas.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
5. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pendidikan.

- a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

2. Bagi Taman Kanak-kanak

- a. Memberi kemudahan bagi anak-anak untuk memahami segala materi yang akan disampaikan
- b. Memberi kemudahan pada pengajar untuk menyampaikan pengetahuan yang akan disampaikan.

3. Bagi Mahasiswa.

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tak langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis dengan menggunakan aplikasi multimedia.

4. Bagi Akademik.

Di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh obyektif sebagai sumber dalam penyusunan skripsi ini maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan proses belajar mengajar di taman kanak kanak.

2. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan

3. Metode Interview

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu pada salah seorang tenaga pengajar di Taman Kanak-Kanak.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini:

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

dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar teori yang penulis gunakan dalam pangajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia yang akan penulis rancang serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini menguraikan sekilas tentang objek penelitian yang diambil dalam penyusunan Skripsi dan mengenai metode pembelajaran. Kemudian membahas tentang analisis sistem dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Kemudian analisis kebutuhan sistem baru yang terdiri dari aspek hardware, aspek software dan aspek brainware. Selain itu penulis juga melakukan studi kelayakan sistem seperti kelayakan teknis, kelayakan ekonomi, kelayakan sumber daya, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, testing dan implementasinya, berupa

penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif maupun secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran dari keseluruhan laporan Skripsi yang dibuat pada pembuatan aplikasi ini.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

NO	KEGIATAN	Maret 2009				Mei 2009				Juni 2009				Oktober 2009				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Observasi	X																
2.	Analisis Data		X	X														
3.	Desain dan perancangan Aplikasi							X	X									
4.	Uji coba dan analisa kelayakan								X	X								
5.	Penyusunan Laporan									X	X							