

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang semakin beragam dalam meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia merupakan kombinasi yang berupa text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Aplikasi multimedia dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta dengan meracik data-data yang berkaitan kedalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya didalam suatu media seperti compact disk (CD).

Perkembangan 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, ini sangat mempengaruhi peminat, klien dan relasi.

Melihat hal tersebut maka guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan. Maka judul dari skripsi ini adalah “APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN STATISTIK”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dilihat permasalahan yang dihadapi. Salah satunya antara lain bagaimana cara membuat media informasi untuk belajar tentang suatu metode baru dalam penyampain materi pendidikan yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi multimedia?

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pengertian multimedia secara umum yang nantinya akan digunakan sebagai media dalam penyampaian informasi.
2. Pengertian statistika, ukuran pemusatan data, dua cara penyajian data.

## **1.4.Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

**Maksud**

1. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu komputer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di "STIMIK AMIKOM" Yogyakarta
2. Sebagai syarat kelulusan S1 – Sistem Informasi

**Tujuan**

1. Mengembangkan Aplikasi Multimedia Interaktif dibidang pendidikan untuk pelajaran matematika khususnya untuk materi statistik

**1.5. Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan pengamatan

2. Metode Kepustakaan

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

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengadakan wawancara langsung terhadap beberapa narasumber.

### 3. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengadakan wawancara langsung terhadap beberapa narasumber.

#### 1.6. Sistemetika Penulisan

Laporan pengamatan ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

##### **BAB II : DASAR TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topic secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

##### **BAB III : ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan menggunakan analisis deskriptif, dan akan diuraikan perancangan system aplikasi secara rinci mengenai perancangan sitem, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan suara, dan perancangan animasi.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai implementasi dan pembahasan mengenai aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran – saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat.

