

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan seiring bertambahnya kemajuan teknologi dewasa ini, dunia pendidikan sudah mengalami peningkatan kualitas yang signifikan. Salah satunya adalah aplikasi multimedia yang menjadi alat untuk keunggulan bersaing. Dimana multimedia bisa membuat aplikasi dengan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Karena orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 30 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan menjadi tool yang ampuh untuk penyampaian informasi.

Dalam kemajuan teknologi informasi saat ini, peran internet sangatlah dominan. Karena dengan menggunakan internet, informasi dapat diakses kapan saja oleh siapa saja dan dimana saja asalkan terhubung dengan jaringan internet.

Akan tetapi dalam penggunaannya banyak sekali hal-hal yang perlu dipelajari dengan baik agar tidak ada kesalahan dan kekeliruan dalam penggunaannya. Peran internet dalam dunia pendidikan sangatlah penting, karena terdapat banyak informasi yang bisa diakses dalam menunjang belajar siswa mengenai pengetahuan umum maupun materi dalam proses belajar di sekolah.

Beberapa tahun belakangan ini dunia Internet tidak hanya dipakai oleh kalangan orang-orang kantoran, Dosen, mahasiswa ataupun masyarakat kota biasanya, akan tetapi dunia internet sudah mulai merambah kedaerah-daerah, SMU, SMP, bahkan SD dan mulai diakses oleh masyarakat dikalangan pedesaan. Kebanyakan dari mereka belum tahu betul apa itu internet dan kegunaannya.

Uraian diatas menjadikan dasar penulis dalam membuat karya ilmiah mengambil judul "**CD Interaktif "Mengenal Internet" dengan pendekatan 3D**". Dengan adanya sistem informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat menarik minat para pengguna internet yang masih tingkat pemula untuk lebih memahami kegunaannya serta lebih bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Diharapkan dengan adanya sistem berbasis multimedia ini, pengguna internet yang masih tingkat pemula bisa lebih maju dan berkembang mengikuti kemajuan dan perkembangan teknologi serta mengikuti kemajuan zaman secara positif.

1.2. Perumusan Masalah

Dalam mengembangkan dunia internet pada kalangan tingkat pemula, tidaklah semudah seperti yang dibayangkan, perlu adanya pendekatan-pendekata dan penjabaran khusus untuk memudahkan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan Uraian diatas sering terdapat permasalahan yang timbul:

Desain seperti apa agar interaktif dengan menggunakan model 3D dan lebih powerfull dalam menjalankan program?

1.3. Batasan Masalah

Dengan melihat segala permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat suatu sistem baru yang sesuai dengan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Informasi yang akan disampaikan meliputi :
Gambaran Umum *Internet*, *Koneksi*, *Browsing*, *Searching*, dan *E-mail*.
- b. Pembuatan CD interaktif ini didesain dengan menarik dan memiliki informasi yang cukup lengkap, dengan menggunakan beberapa software yaitu : Adobe Photoshop CS2, 3ds Max 8, Adobe Audition 1.5 dan Macromedia Director MX 2004.
- c. Hasil akhir dari aplikasi multimedia ini berupa CD interaktif yang pengoperasiannya sederhana sehingga user bisa menggunakan aplikasi tanpa memerlukan pelatihan dan waktu yang lama.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari diadakannya penelitian ini untuk membudayakan dan mengembangkan teknologi internet dengan tujuan untuk menambah pengetahuan lebih luas lagi dan menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan.

Adapun maksud dan tujuan diadakannya penelitian yaitu penulis mampu menerapkan ilmu dengan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata serta praktek guna menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat, memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari, dan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM.

Selain itu juga penulis ingin membuat sebuah karya ilmiah yang berbasis multimedia berupa CD interaktif dengan pendekatan 3D untuk menyampaikan informasi tentang pengenalan internet yang ditujukan kepada pengguna internet yang masih pemula agar lebih memahami secara teori.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada objek permasalahan yang dibahas dalam Skripsi ini.
- b. Studi literatur, yaitu pengambilan data yang diambil dari buku-buku dan cd interaktif tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini. Data yang diambil berupa area kerja pada software dan kegunaan dari interface software yang digunakan.

1.5.2. Penelitian Studi Pustaka

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan laporan Skripsi ini juga melakukan penelitian literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.5.3. Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis agar dapat digunakan dalam pengembangan sistem informasi lama menjadi sistem informasi baru yang

handal yang nantinya dapat dipergunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

1.6.Sistematika Penulisan Laporan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan metode pengumpulan data untuk pengembangan sistem serta sistematika penulisan Skripsi akan diberikan pada bab ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN PERANCANGAN SISTEM

Meliputi gambaran umum obyek penelitian, analisis sistem, pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang grafik, perancangan antar muka atau tampilan.

BAB IV PRODUKSI DAN TESTING SISTEM MULTIMEDIA

Bab ini memaparkan tentang hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, berupa penjelasan teoritik serta proses implementasi

sistem, yaitu pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak, memproduksi sistem, pengetesan sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam BAB V ini berisi tentang kesimpulan secara teori dan saran dari hasil perancangan aplikasi yang dianggap perlu diperhatikan sehubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.



JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama Kegiatan	Feb '08		Ma '08	April '08		Oktober '08		Des '08	
	5-10	11-29	1-31	1-10	11-30	1-15	16-31	1-15	16-31
Pengajuan judul laporan									
Pengumpulan Literatur									
Penulisan laporan									
Perancangan Sistem									
Proses Produksi									
Testing Sistem									