

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia senantiasa memerlukan suatu pendidikan dalam setiap kehidupannya, baik buruknya kualitas suatu pendidikan banyak ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Seperti anak-anak TK Wijayadanu Condong Catur selaku anak didik yang merupakan salah satu aset sumber daya manusia untuk di didik dan diarahkan sebagai generasi penerus bangsa.

Perlu dikembangkan sistem atau pola pendidikan yang terbaik yaitu pola pendidikan yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk lebih maju berprestasi dan dapat mengembangkan potensinya. Demikian juga untuk pola pendidikan dalam peningkatan prestasi belajar masih belum begitu banyak yang memperhatikan, sehingga pola pendidikan menggunakan komputer ini masih terbuka untuk dikaji secara meluas dan lebih mendalam.

TK Wijayadanu Condong Catur, teknik pengajaran yang diterapkan masih secara manual. yaitu dimana para guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat bantu berupa gambar-gambar dan benda-benda mati untuk memperkenalkan sesuatu objek kepada anak didik. Sehingga dengan banyaknya jumlah anak didik yang dibina dinilai penyampaian materi pelajarannya belum efektif dan kurang menarik minat belajar pada anak-anak dan motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil.

Kelemahan ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan “ANALISIS DAN PERANCANGAN DALAM PEMBUATAN CERITA ANAK DENGAN METODE PEMBUATAN ALUR”. Maka anak-anak TK dalam proses belajarnya bisa memilih alur cerita sesuai pemikirannya sendiri, sedangkan Guru membantu mengarahkan anak-anak dengan bantuan pendukung yaitu berupa media teknologi komputer multimedia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi pembuatan cerita anak dengan metode pemilihan alur yang dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran mendongeng untuk menyampaikan informasi yang jelas dan menarik kepada anak-anak TK Wijayadanu Condong Catur”

### **1.3 Batasan Masalah**

Skripsi ini lebih fokus secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi Multimedia Interaktif ini. Dimana untuk penyajian materi pelajaran yang dimuat dalam aplikasi ini disesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan. Guna mendapatkan materi-materi yang aktual untuk dipelajari di TK Wijayadanu Condong Catur saat ini.

Tahap analisis sistem, hanya dibatasi dengan menggunakan beberapa analisis saja. Adapun analisis yang digunakan yaitu analisis PIECES, analisis kelayakan, analisis kebutuhan sistem.

Tahap pengolahan data dalam membangun aplikasi Multimedia Interaktif ini dibutuhkan beberapa software editing audio, visual dan perangkaian animasi, diantaranya software-software tersebut ialah : *Macromedia Director Mx 2004, Adobe Photoshop CS, Flash MX, Adobe Audition.*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran.
2. Pengembangan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.
3. Penerapan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang pendidikan.
4. Sebagai alternative sistem belajar mengajar dalam rangka memberi pengalaman baru kepada siswa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang sekiranya dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi antara lain adalah :

1. Membantu dan memberi kemudahan bagi pengajar dalam penyampaian materi sehingga lebih menarik, jelas dan dapat diterima oleh anak dengan cepat dan mudah, serta tidak membosankan bagi anak.

2. Menambah wawasan dan pengetahuan diluar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih.
3. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi S1-Transfer Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Penyusunan Skripsi ini pengumpulan datanya menggunakan 3 metode diantaranya :

#### **1. Metode Pustaka (*library*)**

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literature tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

#### **2. Metode Observasi (*observation*)**

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di TK Wijayadanu Condong Catur.

#### **3. Metode Wawancara (*interview*)**

Yaitu metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab kepada Guru TK Wijayadanu yang berhubungan dengan masalah yang diamati.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan skripsi ini akan dibagi dalam lima bab yaitu :

#### **BABI PENDAHULUAN**



Bab ini akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan jadwal penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Bab ini menerangkan tentang dasar teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan. Dan bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum lembaga pendidikan TK Wijayadanu Condang Catur dan analisis dari pemakain aplikasi Multimedia Interaktif terhadap institusi pendidikan TK Wijayadanu.

## **BAB III ANALISIS SISTEM DAN RANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis pelayanan dan analisis kelayakan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan imlementasi sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.