

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam satu aplikasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri Grantung adalah sikap malas siswa untuk menyanyikan lagu dolanan jawa yang menyebabkan kualitas belajar siswa di SD negeri Grantung tidak memuaskan, keadaan tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi yang berasal dari dalam siswa sendiri ataupun dari luar siswa. Faktor dari luar siswa yang cukup besar pengaruhnya adalah faktor kurangnya media yang digunakan siswa sekolah dasar masih berupa buku manual berisikan lirik lagu yang cenderung hanya teks.

Media yang digunakan dalam membimbing menghafal lirik, intonasi lagu dolanan hanya berupa metode membaca buku lirik lagu dan mendengarkan melalui tape recorder. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas kurang maksimal dan penjelasan yang dilakukan cenderung berpusat

pada buku teks itu, sedangkan siswa terpaku dengan buku yang hanya menampilkan lirik lagu, not angka saja dan tape recorder yang membunyikan intonasi lagu saja, keadaan tersebut menimbulkan kurang efektifnya siswa dalam menerima penjelasan, memahami dan menghafal intonasi, melody dari tembang lagu jawa tersebut.

Dalam hal ini memperkenalkan dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru SD Negeri Grantung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pemahaman, penghafalan lagu dolanan jawa sehingga siswa menjadi lebih tertarik, bersemangat dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa karena media interaktif ini langsung menampilkan lirik, notasi angka, music di ikuti vokal, animasi gambar yang menarik untuk dilihat siswa sekolah dasar. Berkaitan dengan uraian latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN LAGU-LAGU DOLANAN JAWA BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR"

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan analisis ini yaitu "*bagaimana menganalisa dan merancang media interaktif berbasis flash untuk pembelajaran pengenalan lagu dolanan jawa anak sekolah dasar*".

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatan yaitu :

1. Aplikasi media interaktif direkomendasikan untuk SD (Sekolah Dasar) khususnya kelas 5.
2. Media interaktif ini berjalan pada *platform dekstop* berbasis Windows.
3. Objek berupa gambar 2D.
4. Tempat yang menjadi objek penelitian dalam pembuatan proyek akhir ini adalah Sekolah Dasar Negeri Grantung Jl.Gajah Mada Km6. Kutoarjo
5. Software yang di gunakan untuk aplikasi ini adalah, adobe flash CS6, Coreldraw, paint, cool edit pro.
6. Hasil penelitian akan di serahkan ke SD sebagai referensi mengajar.
7. Jumlah lagu dolanan yang di buat hanya 5 judul lagu dolanan.

1.4 Tujuan Peneltitan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia sebagai media interaktif memperkenalkan lagu dolanan jawa untuk Anak Sekolah Dasar Negeri Grantung, Purworejo.
2. Ikut berpartisipasi dalam meramaikan perkembangan industri animasi saat ini.
3. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang di dapat selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

4. Mengetahui sejauh mana multimedia dapat berperan di dunia teknologi informasi.
5. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan jenjang STRATA 1 pada program studi teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang di ambil dari penelitian ini yaitu :

1.5.1 Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan multimedia khususnya media pengenalan.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Manfaat bagi siswa

Mendapatkan pengalaman baru, mengurangi kebosanan dan meningkatkan antusias siswa dalam bernyanyi, memahami lirik, syair dan notasi lagu dalam bernyanyi lagu dolanan jawa melalui media interaktif.

2. Manfaat bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran maupun pedoman mempermudah dalam membimbing siswa dalam bernyanyi lagu dolanan jawa melalui media interaktif.

1.5.3 Manfaat bagi Sekolah

Menambah koleksi media interaktif yang dapat digunakan kapanpun sebagai media interaktif pengenalan lagu lagu dolanan jawa untuk kelas V Sekolah Dasar Negeri Grantung.

1.5.4 Manfaat bagi Mahasiswa

Membantu mahasiswa mendapatkan gelar Sarjana Komputer dengan keahlian dalam bidang tersebut dan sebagai hasil pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka peneliti melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pengumpulan Data

Cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data antara lain, sebagai berikut

1. Metode Observasi

Peneliti mengambil data dengan cara melakukan observasi langsung ke obyek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku pustaka atau data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara dengan semua pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

1.6.2 Analisis

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan obyek penelitian dan harus dibuatkan solusi, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi, dan analisis kelayakan aplikasi tersebut.

1.6.3 Perancangan

Mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan aplikasi dari konsep, desain, data-data yang terdapat di dalamnya hingga hasil akhir nantinya.

1.6.4 Testing

Melakukan uji coba aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangan untuk melihat kelayakan aplikasi.

1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, dapat dibuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.