

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah kombinasi dari teks , foto , seni grafis , suara , animasi , dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital [1]. Munculnya teknologi komputer , elektronik , dan komunikasi menciptakan struktur multimedia yang baru untuk dekade yang akan datang. Bersatunya teknologi multimedia dengan industri telekomunikasi menjadikan telepon dan televisi dapat dikombinasikan, yang menghasilkan peralatan komunikasi yang semakin kaya sehingga mampu untuk melakukan belanja dirumah, belajar jarak jauh, mendengarkan lagu , nonton film, menabung,membayar telepon dan listrik dan berinteraksi ke seluruh dunia. Aplikasi multimedia dalam bidang pendidikan antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk mahasiswa atau siswa untuk belajar mengambil keuntungan dari multimedia , belajar jarak jauh dan pemasaran pendidikan. Multimedia bekerja mengagumkan sebagai literatur awal. Mereka tidak harus membaca untuk menggunakannya, karena mereka dapat mengenal gambar pada layar dan lewat suara yang menyertainya. Animasi dan warna dapat memegang peranan penting karena dapat menarik perhatian mereka [2]. Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan, atau dikenal dengan istilah *frame*. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. [3]

Android adalah software *stack open source* yang dibuat untuk beragam perangkat dengan faktor bentuk yang berbeda . Tujuan utama dari Android adalah untuk menciptakan sebuah platform perangkat lunak sumber terbuka untuk operator , OEM, dan pengembang untuk membuat ide-ide inovatif mereka menjadi kenyataan dan memperkenalkan sukses, produk dunia nyata yang meningkatkan pengalaman mobile bagi pengguna. Kami juga ingin memastikan tidak ada titik pusat kegagalan, di mana satu pemain industri bisa membatasi atau mengontrol inovasi lainnya. Hasilnya adalah penuh, kualitas produksi produk konsumen dengan kode sumber terbuka untuk kustomisasi dan port. Tujuan Android adalah untuk membangun sebuah platform terbuka bagi para pengembang untuk membangun aplikasi yang inovatif. Sebuah ponsel adalah sangat pribadi, selalu aktif , *gateway* selalu hadir ke internet. Kami belum bertemu pengguna belum yang tidak ingin menyesuainya dengan memperluas fungsionalitas. Itu sebabnya Android dirancang sebagai platform yang kuat untuk menjalankan aplikasi *aftermarket* . [4]

SMP Negeri 1 Seyegan adalah salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berada di Kabupaten Sleman tepatnya terletak di desa Kasuran, Seyegan, Sleman dengan prestasi yang cukup baik. Namun dibalik itu semua masih terdapat sedikit kendala pada kegiatan belajar mengajar di kelas karena penyampaian materi masih dirasa kurang maksimal dan siswa masih sulit memahaminya, dengan cara penyampaian yang hanya terbatas pada papan tulis, spidol ataupun kapur menjadikan siswa kurang mengerti contoh atau gambaran jelas pada materi yang disampaikan.

Dengan permasalahan tersebut diatas maka penulis akan membuat aplikasi media pembelajaran yang bisa memberikan dampak positif dari kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan software Adobe Flash CS6. Maka penulis mengambil judul skripsi **Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Gaya Hidup Sehat untuk Kelas VIII di SMP NEGERI 1 SEYEGAN Berbasis Android Flash**. Aplikasi ini ditujukan kepada siswa kelas VIII agar dapat meningkatkan semangat belajar dan memberikan inovasi baru bagi siswa. Sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih interaktif, lebih ramah, dan menarik. Selain itu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan contoh dan gambaran yang jelas, dan meningkatkan minat belajar siswa dengan tanpa rasa bosan karena aplikasi pembelajaran ini menarik siswa ikut aktif dalam mempelajari materi yang ada.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana merancang dan membuat sebuah Aplikasi pembelajaran Gaya Hidup Sehat untuk Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seyegan Berbasis Android Flash?".

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian berada di SMP Negeri 1 Seyegan.

2. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe Flash Profesional CS6, Adobe Photoshop CC, Corel Draw x6, Adobe Audition CC, Fruity loops 5.0.2, Macromedia Flash.
3. Pembuatan aplikasi pembelajaran di SMP Negeri 1 Seyegan ini untuk kalangan pendidikan sekolah sebagai media pembelajaran .
4. Aplikasi media pembelajaran ini direkomendasi untuk SMP khusus kelas VIII .
5. Menggunakan format file aplikasi .Apk dengan system operasi minimal android ICS 4.0 .
6. Materi yang disajikan adalah gaya hidup sehat.
7. Materi yang dibahas berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
8. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh ponsel berbasis android/ desktop.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis yang ingin di capai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bagi siswa di SMP Negeri 1 Seyegan.
2. Merancang dan membuat aplikasi pembelajaran gaya hidup sehat sebagai media belajar siswa SMP.
3. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian dan penyusunan skripsi ini yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

### 1) Bagi Guru

Dapat membantu para Guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah dalam kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran interaktif.

### 2) Bagi siswa

Dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi belajar di kelas melalui media pembelajaran interaktif.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

### 1. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet .

### 2. Metode Observasi

Metode ini digunakan sebagai metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap SMP Negeri 1 Seyegan .

### 3. Analisis Data

Dalam penelitian ini penulisan dan perancangan dilakukan analisis terhadap data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi dan analisis kebutuhan sistem sebagai media pembelajaran siswa sekolah menengah pertama berbasis android flash .

### 4. Metode Testing

Metode pengujian aplikasi dengan *tools* atau metode tertentu.

### 5. Langkah langkah dalam pembuatan aplikasi :

- a. Mendefinisikan masalah .
- b. Merancang konsep .
- c. Merancang kerangka aplikasi .
- d. Menentukan tools .
- e. Merancang grafis .
- f. Menentukan *sound* dan *tone* .
- g. Menentukan Timeline .
- h. Pembuatan aplikasi .
- i. Melakukan *testing* pada aplikasi .
- j. Mengimplementasikan aplikasi .
- k. Publishing .
- l. Mengembangkan aplikasi .

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan adalah sebagai berikut :

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian , manfaat penelitian , metode penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II        LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan dan menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan tema dan pembahasan yang terkait , teknik dalam pembuatan flash, pengertian android, tahap – tahap dalam pembuatan aplikasi android dan tinjauan pustaka yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi berbasis android flash.

### **BAB III        ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis serta perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat, merancang konsep, merancang kerangka aplikasi, termasuk langka-langkah pembuatan aplikasi.

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

Bab ini membahas tentang bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi dari awal hingga selesai serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian kemudian melakukan pengujian secara teknis.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan, kritik, serta saran dari pembahasan yang terdapat pada pembuatan skripsi ini.

**LAMPIRAN**

Berisi bagian lampiran data bila diperlukan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi yang digunakan dalam proses penulisan baik melalui jurnal, buku, media *online* dan lain-lain.

