

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berperan penting bagi kemajuan kualitas kehidupan di era globalisasi. Pemanfaatan komputer saat ini meluas ke berbagai aspek kehidupan dan telah menjadi sarana penyampaian informasi.

Sudah banyak teknologi terbaru yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan khususnya di bidang pendidikan yang berupa media pembelajaran interaktif. Adobe Flash merupakan salah satu software unggulan yang digunakan oleh programmer dalam menciptakan berbagai macam aplikasi media pembelajaran yang lebih interaktif.

Salah satu penerapan aplikasi Adobe Flash ialah media pembelajaran interaktif guna menyampaikan materi pembelajaran di bidang pendidikan sekolah dasar. Untuk saat ini metode yang digunakan di SD N Gajasari dalam penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Alam masih menggunakan buku yang menampilkan teks dan gambar. Metode ini memiliki banyak kelemahan, salah satunya adalah dikarenakan tingkat pemahaman setiap siswa pasti berbeda.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di bidang komputer membuat penulis berfikir untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash yang memberikan keunggulan berupa teks, gambar, suara, serta animasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil tugas akhir dengan judul “PEMBUATAN APLIKASI MR.BLOOD PENGENALAN SISTEM PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS V SD N GAJASARI BERBASIS MULTIMEDIA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu *Bagaimana membuat aplikasi Mr. Blood pengenalan sistem peredaran darah pada manusia menggunakan Adobe Flash sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V di SD N Gajasari?*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mencakup pengenalan organ dasar peredaran darah antara lain darah, jantung, pembuluh darah.
2. Aplikasi ini mencakup penyakit mengenai peredaran darah antara lain Anemia, Leukimia, dan Pembengkakan Pembuluh Darah.
3. Aplikasi ini terdapat animasi peredaran darah dasar yang mencakup organ dasar peredaran darah antara lain darah, jantung, dan pembuluh darah.
4. Software yang digunakan Adobe Flash Professional CS6, Adobe Illustrator CC.
5. Aplikasi Pembelajaran hanya diakses melalui PC/Komputer.
6. Aplikasi ini diterapkan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V di SD N Gajasari.

Pengguna dari aplikasi ini adalah guru kelas V pada SD N Gajasari.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta,
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama menempuh kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Membuat Aplikasi Mr. Blood pengenalan sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa kelas V SD N Gajasari menggunakan Adobe Flash.
4. Menyumbang media pembelajaran bagi siswa kelas V SD N Gajasari. Menambah wawasan melalui perancangan dan pembuatan aplikasi pengenalan sistem peredaran darah pada manusia sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis adalah :

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang keilmuan IT.

3. Prasyarat kelulusan program studi diploma III jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

Membantu menyumbang sebuah media pembelajaran pada SD N Gajasari yang diharapkan akan membantu meningkatkan interaksi dan prestasi anak dalam belajar.

1.5.2 Manfaat Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA :

Adapun manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA adalah :

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

1.5.3 Manfaat Bagi SD N Gajasari

Adapun manfaat bagi SD N Gajasari adalah :

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi anak didik.
2. Terjalin hubungan baik antara SD N Gajasari dengan pihak STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat Umum/IT

Adapun manfaat bagi masyarakat umum/IT adalah :

1. Alternatif pembelajaran interaktif bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Menciptakan suasana baru sebuah media pembelajaran bagi anak-anak yang lebih interaktif sehingga memudahkan pihak pengajar dalam penyampaian materi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dengan mempelajari literatur, buku, atau aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Menggunakan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang diperlukan.

2. Metode Dokumentasi

Melakukan dokumentasi terhadap aktifitas yang terjadi di tempat penelitian untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sebagai perencanaan dan perancangan aplikasi serta desain display agar lebih memudahkan dalam penyampaian informasi.

3. Metode Observasi

Pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang akan digunakan peneliti dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penyusunan Tugas Akhir.

4. Metode Interview

Mengadakan tanya jawab langsung kepada pihak yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Gajasari untuk

mendapatkan beberapa informasi yang dibutuhkan. Sebagai narasumber, ibu Ari, S.pd (Guru kelas V SD N gajasari)

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan penulisan tugas akhir yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang gambaran objek penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian perangkat lunak yang dirancang serta menguraikan tentang evaluasi penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta sasaran yang diusulkan guna pengembangan lebih lanjut agar hasil yang dicapai bisa lebih baik kedepannya.

