

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerangkan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)). Sejak 2 Oktober 2009 lalu UNESCO menetapkan batik Indonesia sebagai keseluruhan teknik, teknologi, pengembangan motif dan budaya yang terkait serta sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non bendawi (*Masterpieces of the oral and intangible Heritage of Humanity*).

Golden Age atau masa keemasan adalah masa - masa penting anak yang tidak bisa diulang. Pada masa-masa ini, kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Apapun informasi yang diberikan akan berdampak bagi si anak di kemudian hari (Direktur Pendidikan Anak Usia (PADU), Depdiknas, Dr. Gutama). Oleh karena itu, pentingnya untuk mengajarkan dan mengenalkan seni batik ini kepada anak usia dini. Namun, mengingat cara pembuatan batik tulis yang membutuhkan peralatan khusus, menjadi penghambat untuk mengajarkannya kepada anak - anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama pada aplikasi komputer. Sekarang ini aplikasi komputer dapat menjadi media interaktif

untuk menunjang dalam proses belajar mengajar di sekolah – sekolah, terutama di Taman Kanak - kanak.

Taman Kanak-kanak Amal Kasih Yogyakarta, merupakan suatu lembaga pendidikan yang menerapkan pembelajaran dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Di Taman Kanak – Kanak Amal Kasih Yogyakarta telah mampu mengoperasikan komputer dan telah mengarah pada CAI (*Computer Assisted Instruction*). Maka dari itu, dengan dibuatnya media aplikasi multimedia interaktif ini, akan lebih mudah untuk anak – anak agar dapat lebih memahami dan mengerti seni pembuatan batik.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif “Seni Pembuatan Batik” di TK Amal Kasih Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya rumusan masalah yang dibahas maka, dalam penelitian ini masalah hanya dibatasi pada hal-hal berikut ini :

Aplikasi multimedia interaktif ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3 dengan

1. Action Script 2.0.
2. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi desktop.
3. Konten aplikasi berupa batik tulis hanya diambil dari daerah di Indonesia seperti, Pekalongan, Solo, Yogyakarta, dan Cirebon.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini antara lain adalah:

Mengetahui lebih lanjut proses pembuatan batik tulis secara tradisional.

Membuat aplikasi multimedia interaktif yang implementasinya untuk memudahkan anak – anak TK Amal Kasih dalam memahami membuat batik tulis.

Untuk memenuhi syarat kelulusan program SI (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Mahasiswa.

Sebagai acuan mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku perkuliahan.

b. Bagi Pengajar dan Anak-anak

Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif “ Seni Pembuatan Batik” ini, diharapkan akan mempermudah anak –anak yang ingin belajar bagaimana cara membuat batik tulis, sehingga kelestarian batik tulis sebagai warisan bangsa indonesia dapat tetap terjaga.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam skripsi ini antara lain :

1. Pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan perangkat lunak di TK Amal Kasih.

b. Interview/Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang secara langsung mengetahui dan memahami dalam hal informasi tentang budaya di Tk Amal Kasih.

c. Observasi/Sudi Lapangan

Suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

d. Studi Literatur

Studi literatur adalah studi yang dilakukan penulis dimana penulis mempelajari literatur termasuk dari internet tentang Adobe Flash CS3, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan TK Amal Kasih.

2. Analisis Sistem

Analisis disini meliputi, analisis kebutuhan, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis Kelayakan.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak meliputi perancangan arsitektur aplikasi.

4. Implementasi.

Pembuatan aplikasi dan uji coba program

5. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak meliputi pengujian fungsional dan pengujian kinerja dari aplikasi yang dibuat, berdasarkan spesifikasi yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan skripsi, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi ini. Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan skripsi ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun yang di bahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan pengertian multimedia, perancangan sistem dan proses produksi. Penjelasan gambaran umum multimedia interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Membahas proses perancangan, tema,

konsep dan isi informasi dari profil TK Amal Kasih Yogyakarta berbasis multimedia ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi peraga interaktif, mengolah data dan informasi yang sudah ada menjadi sebuah bentuk aplikasi multimedia yang utuh berdasarkan proses analisa dan perancangan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pengembangan aplikasi yang dibuat.

