

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

TK PKK WIDODO YOGYAKARTA adalah TK yang terletak di Jangkang, Widodomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Letak TK PKK WIDODO tergolong strategis karena berada di lingkungan perkampungan, sehingga para orang tua tidak khawatir jika anak-anaknya berangkat ke sekolah sendiri. Disamping itu TK PKK WIDODO termasuk TK yang besar karena memiliki empat ruang kelas dan memiliki taman bermain yang luas. TK PKK WIDODO juga memiliki fasilitas alat-alat musik dan kesenian seperti drumband.

Dalam penyampaian pembelajaran mengenai pengenalan huruf dan angka yang ada di TK PKK WIDODO YOGYAKARTA masih menggunakan sistem manual berupa poster huruf-huruf dan papan tulis. Permasalahan yang masih sering terjadi di TK PKK WIDODO YOGYAKARTA adalah dalam penyampaian materi anak-anak masih suka bermain-main sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu kami membuat aplikasi yang bertujuan untuk membantu anak-anak lebih fokus terhadap pelajaran, khususnya pengenalan huruf dan angka.

Kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penyusun dapatkan semaksimal mungkin untuk membuat judul "PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB

## PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA YANG BERBASIS MULTIMEDIA”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka pokok permasalahan yang akan dibahas adalah: Bagaimana membuat aplikasi perancangan pengenalan huruf dan angka pada TK PKK WIDODO YOGYAKARTA?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah, adapun batasan masalahnya adalah :

1. Bentuk dari projek ini adalah multimedia interaktif.
2. Dalam aplikasi pengejaan huruf dan angka menggunakan bahasa inggris, indonesia, jawa, arab.
3. Konten aplikasi menggunakan elemen multimedia.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat program pendidikan pada jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang di butuhkan oleh pihak sekolah.
3. Dapat membantu para Guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

4. Membantu para anak-anak untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran terutama pada huruf dan angka.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Developer**

- a. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di ajarkan di kampus dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- b. Mahasiswa dapat membantu dan memperbaiki media penyampaian pembelajaran yang telah ada, sehingga dapat memberi kontribusi semaksimal mungkin bagi TK PKK WIDOO YOGYAKARTA.

#### **2. Bagi TK PKK WIDOO YOGYAKARTA**

- a. Sebagai media pembelajaran huruf dan angka pada TK PKK WIDOO YOGYAKARTA.
- b. Referensi penulisan karya dalam bentuk tugas akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil tugas akhir.
- c. Sebagai media pembelajaran yang dapat dicerna dan lebih mudah dipahami.

#### **3. Bagi Amikom**

Sebagai sarana pengembangan dan implementasi dari proses belajar di jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Pengumpulan Data

Melakukan tanya jawab kepada pengguna secara langsung tentang penggunaan sistem operasi dan aplikasi di lingkungan pendidikan.

### 2. Perancangan

Melakukan perancangan pembuatan Media Pengenalan huruf dan angka dalam Bahasa Inggris, Indonesia, Jawa, Arab pada TK PKK WIDODO YOGYAKARTA yang berbasis Multimedia dengan software Adobe Director 11, Adobe Soundbooth CS3 dan CorelDraw X5.

### 3. Produksi

Membuat bahan-bahan yang berupa gambar, audio, animasi, teks untuk merancang aplikasi media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia.

### 4. Implementasi dan Evaluasi

Melakukan percobaan pemakaian sistem ini, sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi ini.

## 1.7 Sistematik Penelitian

### BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Landasan teori, bab ini berisi konsep dasar multimedia yang menjelaskan ataupun menguraikan mengenai teori yang dipakai dalam menyusun laporan penelitian ini dan software (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini.

## **BAB III. PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi pembelajaran huruf dan angka.

## **BAB IV. PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia interaktif sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari seluruh pelaksanaan kegiatan. Disamping itu juga dicantumkan saran dari penulis kepada pihak yang akan melaksanakan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.