

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.2. Tinjauan Pustaka

Bab ini akan menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan aplikasi tutorial gelang paracord. Penulis mencoba menelaah beberapa tugas akhir yang ada, telah ditemukan beberapa tugas akhir yang membuat aplikasi multimedia dan aplikasi pembelajaran. Berikut akan dijabarkan mengenai beberapa studi tugas akhir yang memiliki kesamaan dengan aplikasi yang akan dibuat penulis.

Natalia (2008), membangun Aplikasi Pembelajaran sistem Transportasi dan Pengeluaran Pada Tumbuhan Berbasis Multimedia. Aplikasi ini digunakan untuk memberikan suatu pembelajaran ilmu biologi mengenai sistem transportasi dan pengeluaran pada tumbuhan dalam bentuk gambar, teks, suara, dan animasi untuk membantu mempermudah pemahaman pengguna dalam mempelajari materi pembelajaran tersebut. Animasi dalam aplikasi ini dikembangkan secara tiga dimensi dengan menggunakan 3D Studio Max. Aplikasi ini terdiri dari halaman utama, halaman tutorial mengenai materi dalam system transportasi dan pengeluaran pada tumbuhan, halaman soal-soal latihan, halaman informasi tentang SITPAN. Selain itu juga terdapat menu admin yang terdiri dari menu pengelolaan admin (tambah admin dan ubah password) dan pengelolaan soal (tambah soal, ubah soal, dan hapus soal). Kelebihan dari aplikasi ini adalah animasi pembelajaran sistem transportasi dan pengeluaran pada

tumbuhan dapat menarik minat para siswa untuk belajar, sedangkan kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak terdapat video yang dapat membantu proses pembelajaran.

Sarwiko (2010), Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia director mx (studi kasus mata kuliah pengolahan citra pada jurusan s1 sistem informasi). Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini agar memudahkan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa khususnya pada materi konsep dasar pengolahan citra di Universitas Gunadarma. Aplikasi ini menampilkan grafik, teks, audio, gambar bergerak (video dan animasi) agar tampilan menjadi menarik, dan halaman latihan untuk melatih kemampuan pengguna aplikasi ini. Selain fitur-fitur tersebut aplikasi ini dilengkapi dengan fitur login agar pengguna bisa menggunakan aplikasi ini. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan aplikasi menggunakan Macromedia Director MX 2004, Macromedia Fireworks dan Flash 8.

Stefany (2010), membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia (ALERIS). Tujuan pembangunan aplikasi ini adalah untuk membantu pengguna khususnya anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dalam mempelajari Bahasa Inggris. Aplikasi ini meliputi pemberian materi dalam Bahasa Inggris, beberapa latihan soal menyangkut materi yang telah diberikan dan beberapa permainan bagi anak-anak. Aplikasi ini menampilkan teks, gambar, animasi, suara dan video sehingga memudahkan pengguna (anak-anak TK) untuk berinteraksi dengan perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut terdiri dari halaman menu utama, halaman

materi, halaman latihan soal serta halaman menu play. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan Macromedia Flash CS 3, Photoshop CS 3.

Sedangkan Tugas Akhir yang akan penulis susun yakni Pembangunan Aplikasi tutorial gelang paracord berbasis multimedia. Aplikasi ini dibangun dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna dalam pembuatan gelang paracord yang dikemas dalam aplikasi yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan antusias pengguna untuk belajar membuat gelang paracord. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS5. Aplikasi ini merupakan media untuk belajar mengenai cara atau tutorial pembuatan gelang paracord yang interaktif untuk menarik minat belajar penggunanya.

Perbedaan yang terdapat pada aplikasi yang telah ada sebelumnya dapat dilihat pada tabel 2.1.

No	Item Pembanding	Natalia 2008	Sarwiko 2010	Stefany 2010	Agnes 2016
1.	Pengguna	Siswa SMP	Mahasiswa	Siswa TK	Umum
2.	Elemen Multimedia				
	- Teks	√	√	√	√
	- Suara	√	√	√	√
	- Gambar	√	√	√	√
	- Animasi	√	√	√	√
	- Video	-	√	√	√
3.	Berbasis Desktop	√	√	√	√
4.	Tutorial	√	√	√	√
5.	Latihan Soal	√	√	√	-
6.	Game	-	-	√	-