

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada era modern seperti sekarang ini, teknologi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia agar dapat membantu serta memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Sejalan dengan itu, semakin bertambah pula kemampuan komputer dalam membantu menyelesaikan permasalahan di berbagai bidang. Pemanfaatan komputer sebagai media bantu belajar saat ini semakin dibutuhkan, dikarenakan banyak program komputer yang dikembangkan saat ini semakin menarik dan inovatif. Salah satunya adalah dengan banyaknya digunakan teknologi multimedia, dimana teknologi ini banyak digunakan diberbagai bidang, seperti bisnis, kesehatan, hiburan dan pendidikan.

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang kini sudah banyak menggunakan teknologi komputer. Komputer digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, bagi anak-anak jaman sekarang, komputer bukan lagi menjadi hal yang baru, melainkan sudah menjadi sarana hiburan dan belajar. Seiring dengan berkembangnya multimedia, pelajaran yang dulunya dirasa sulit untuk dipahami dan dimengerti sekarang sudah tidak lagi menjadi kendala.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis ingin membuat pembelajaran berbasis multimedia, yang berupa gerakan dasar tarian dari pelayanan *tambourine* yang terdapat di GBI Keluarga Allah Yogyakarta.

Aplikasi *game* untuk pembelajaran adalah aplikasi yang digunakan untuk membantu agar dapat lebih mudah mengerti dan memahami apa yang ingin disampaikan. Dimana harus mengetahui, melakukan, menjadi sosok yang diinginkan serta hidup bersama dengan orang lain (Delors et.al., 1996).

Aplikasi Pembelajaran telah diterapkan seperti Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Albert, 2007) dimana pengguna dapat mengenal budaya-budaya propinsi di Indonesia, dapat bermain puzzle gambar kebudayaan, dapat melihat informasi aplikasi pembelajaran kebudayaan ini.

Pembangunan aplikasi pembelajaran *tambourine* berbasis multimedia ini bertujuan untuk mengembangkan suatu aplikasi multimedia yang dapat membantu proses belajar menari dengan metode visualisasi yang dapat dilakukan dimana saja tanpa keterbatasan waktu.

Aplikasi multimedia ini akan dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 untuk pembuatan aplikasinya. Materi pembelajaran yang diusung berupa pembelajaran mengenai materi gerakan dalam *tambourine* baik berupa *book tutorial* maupun *video tutorial*. Disamping itu aplikasi ini menyediakan *game quiz* untuk menjawab pertanyaan mengenai materi *tambourine* yang disediakan.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan antara lain:

1. Bagaimana membangun Aplikasi Pembelajaran *Tambourine* berbasis Multimedia?

2. Bagaimana mengintegrasikan elemen-elemen multimedia dari Aplikasi Pembelajaran *Tambourine* berbasis Multimedia yang menarik dan *user friendly*?

I.3. Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun Aplikasi Pembelajaran *Tambourine* berbasis Multimedia.
2. Mengintegrasikan elemen-elemen multimedia dari Aplikasi Pembelajaran *Tambourine* berbasis Multimedia yang menarik dan *user friendly*.

I.4. Batasan Masalah

Permasalahan dalam Pembangunan Aplikasi Pembelajaran *Tambourine* berbasis Multimedia dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi Pembelajaran *Tambourine* berbasis Multimedia ini menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*.
2. Data pada aplikasi ini bersifat statis.
3. Sistem ini dapat dijalankan pada desktop, *handphone* yang memiliki aplikasi *flash player* dan bersifat *offline*.

I.5. Metodologi Penelitian

1. Metode Studi Pustaka
Metode dilaksanakan dengan mengumpulkan data atau informasi dari berbagai literatur baik buku maupun literatur dari *internet*.

2. Metode Observasi

Mengadakan pengamatan dari hasil penelitian untuk mendapatkan data-data yang akurat yang dihasilkan laboratorium baik secara langsung maupun tidak langsung serta pengujian sebagai bahan untuk pembuatan analisa dalam penyusunan laporan akhir ini.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

- a. Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan prosedural. Hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Perancangan arsitektur mengenai alur cerita dari perangkat lunak. Hasil perancangan berupa papan cerita (STORY BOARD).
- d. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Tahap ini dituliskan dalam dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

I.6. Sistematika Penulisan

Agar dalam penulisan laporan dapat terarah dengan baik dan mudah untuk dimengerti, maka penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa Bab, yang perinciannya adalah sebagai berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan dan metode penulisan serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori, pendapat, prinsip dan sumber-sumber lain yang dapat dipercaya dan digunakan untuk pembandingan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai spesifikasi kebutuhan sistem yang berhubungan dengan fungsi-fungsi, alur kerja perangkat lunak dan desain antarmuka perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi sistem dan hasil pengujian sistem terhadap data yang ada.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan masalah, saran-saran untuk kemungkinan pengembangan dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**