

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengantar

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir. Uraian disusun secara runtut dari yang umum sampai yang khusus (paling dekat dengan permasalahan yang akan ditinjau). Pada akhir tinjauan pustaka ditunjukkan perbedaan atau sifat khusus dari penelitian yang akan dilakukan, yang membedakan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

2.2. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini, telah dilakukan telaah beberapa tugas akhir yang ada, antara lain adalah perangkat lunak multimedia interaktif untuk anak mengenai kisah kehidupan Tuhan Yesus (Arianto, 2005) merupakan aplikasi yang menyediakan perangkat lunak multimedia interaktif untuk anak mengenai kisah kehidupan Tuhan Yesus berbasis desktop, sehingga dengan adanya media ini dapat membantu anak-anak mengenal tentang alkitab dan mengerti dengan mudah dan menarik.

Kelebihan dari sistem ini dilengkapi dengan gambar berketerangan, serta sistem untuk menambah, mengubah dan menghapus link, adanya permainan time attack dan puzzle, dan adanya pertanyaan, dan juga referensi Alkitab dan MP3 Player. Kekurangan dari sistem ini tidak dibuatnya animasi.

Perangkat lunak multimedia untuk membantu ibadah pada Gereja Bethany Indonesia (Elim, 2003) merupakan aplikasi yang memudahkan user untuk membantu jemaat dalam suatu ibadah untuk menyanyikan lagu, serta dapat membantu user dalam menampilkan Alkitab dalam dua bahasa sekaligus sehingga memudahkan user dalam memahami isi dari Alkitab, mencari kata, mencari ayat dan mencari pengumuman berdasarkan tanggal tertentu.

Kelebihan dari aplikasi ini terdapatnya dua bahasa yang digunakan. Kekurangan aplikasi ini tidak adanya elemen suara yang sedikit kurang membantu jemaat ketika jemaat belum tahu lagu tersebut dan nada awal yang harus diambil.

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

Tabel 2.1. Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya

Item Perbandingan	Arianto (2005)	Rainairs Natanael, Elim (2005)	Dina Luwiana (2009)
Judul	Pembuatan Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Anak Mengenai Kisah Kehidupan Tuhan Yesus	Perancangan dan Pembuatan Software untuk Membantu Ibadah pada Gereja Bethany Indonesia	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Cerita Tokoh Alkitab Bagi Anak-Anak Berbasis Multimedia
Tujuan	Membantu anak-anak mengenal tentang alkitab dan mengerti dengan mudah dan menarik	Membantu jemaat dalam suatu ibadah untuk menyanyikan lagu, dan dapat membantu user dalam menampilkan Alkitab dalam dua bahasa	Membangun suatu aplikasi pembelajaran cerita tokoh Alkitab bagi anak-anak berbasis multimedia
Sasaran Pengguna	Anak-anak	Jemaat Gereja Bethany Indonesia	Anak-anak usia 7-11 tahun

Tabel 2.1. Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya (Lanjutan)

Item Perbandingan	Arianto (2005)	Rainairs Natanael Elim (2005)	Dina Luwiana (2009)
Elemen Multimedia			
Teks	Ada	Ada	Ada
Video	-	-	Ada
Animasi	Ada	-	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada
Suara	Ada	Ada	Ada

Setelah menelaah beberapa tugas akhir di atas, maka dikembangkan suatu aplikasi pengenalan cerita tokoh dalam Alkitab berbasis multimedia bagi anak-anak yang akan menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video dan suara sehingga suasana belajar lebih menyenangkan, dan cerita yang diberikan dapat dipahami dengan baik, serta mendapatkan pelajaran yang telah disampaikan.

Aplikasi ini memberikan interaktif dengan pengguna. Untuk mengasah kemampuan dan mengetahui seberapa besar kemampuan pengguna dalam memahami cerita yang diberikan maka aplikasi ini menyajikan permainan puzzle dan latihan soal yang berhubungan dengan materi yang dapat mengasah otak anak-anak sehingga pengguna yaitu anak-anak yang berusia 7-11 tahun semakin tertarik untuk menggunakan aplikasi perangkat lunak ini.