

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab Tinjauan Pustaka akan menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan media pembelajaran desain grafis berbasis Web ini. Beberapa contoh aplikasi baik yang berbasis multimedia ataupun berbasis web akan disertakan dalam tinjauan pustaka ini.

Penulis melakukan penelitian terhadap beberapa aplikasi pembelajaran berbasis multimedia salah satunya yaitu "Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia (Pradana, 2009)". Aplikasi ini membantu para guru dalam memberikan pembelajaran fisika, aplikasi ini memiliki animasi dan efek suara sehingga meningkatkan daya tarik para murid untuk belajar fisika. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan soal -soal sebagai test dari hasil pembelajaran sebelumnya. Selain itu terdapat video sebagai bantuan untuk memberikan gambaran kepada para murid - murid. Aplikasi ini berbasis multimedia dan berjalan di desktop, yang artinya hanya bisa digunakan oleh single user saja. Tetapi aplikasi ini sudah cukup baik karena sudah menggunakan database sehingga dapat menampung data - data baru yang di update. Dengan adanya database aplikasi ini dapat selalu memperbaharui informasi - informasi yang ada.

"Pembelajaran Nusantara Berbasis Multimedia (Prabowo, 2009)". Aplikasi ini berbasis desktop yang dibuat menggunakan aplikasi adobe flash CS3. Isi dari aplikasi ini adalah pembelajaran tentang pengetahuan nusantara mulai dari setiap propinsi yang ada di Indonesia, setiap propinsi berisi tentang jenis rumah adat, lokasi, lagu daerah, pakaian adat, dan kebudayaan yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan soal latihan. Dari segi desain tampilannya sangat menarik, perpaduan warna dan tata letak setiap elemen - elemennya membuat tampilan ini bagus dan menarik perhatian. Hanya saja aplikasi ini berjalan di *desktop* yang artinya hanya bisa digunakan oleh *single user* saja. Tetapi aplikasi ini tidak menyediakan database didalamnya sehingga soal - soal latihan pun tidak dapat ditambah.

"Pengembangan Aplikasi Alat Bantu Belajar Pengetahuan Atmosfer dan Hidrosfer Berbasis Multimedia (Nurmalasari, 2009)". Aplikasi ini merupakan media pembelajaran mengenai atmosfer dan hidrosfer. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia yang berupa teks, suara, video, gambar, dan animasi yang membuatnya menarik. Kelebihan dari aplikasi ini adalah penggunaan *background instrument* yang membuat user merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi ini. Kekurangan dari aplikasi ini adalah aplikasi ini termasuk aplikasi yang tidak *friendly user* jadi siswa membutuhkan pendampingan dalam menjalankan aplikasi ini. Karena aplikasi ini sulit dimengerti bila digunakan oleh orang awam sehingga membutuhkan pendamping yang dapat membantu user. Selain itu

aplikasi ini tidak menggunakan database sehingga tidak bisa di update bila ada data baru, dan tidak bisa di delete bila ada kesalahan informasi. Sama dengan dua contoh di atasnya aplikasi ini berbasis multimedia, dan berjalan di desktop.

"Pembangunan Aplikasi Perangkat Pembelajaran Fotografi (Hendarta, 2007)". Aplikasi pembelajaran tentang fotografi ini mengajarkan bagaimana cara dan teknik yang baik dalam pengambilan foto, dan juga apa saja istilah yang digunakan dalam dunia fotografi. Aplikasi ini berbasis multimedia yang dibuat menggunakan tools adobe flash 8. Aplikasi ini mengandung 5 element multimedia yaitu teks, suara, animasi, video, dan gambar. Pembagian bab pembelajarannya juga cukup baik, yaitu dibagi menjadi 8 bab dan tiap bab terdapat kuis yang materinya berkaitan dengan bab itu sendiri. Hanya saja sangat disayangkan aplikasi ini tidak menggunakan database sehingga tidak dapat untuk memperbaharui soal - soal kuis yang ada.

"Sistem Pencarian Jalur Kendaraan Secara Interaktif Berbasis Multimedia Menuju Tempat Perbelanjaan Dalam Kota Yogyakarta. (Nugroho, 2005)". Aplikasi yang berbasis web ini membawa nilai lebih dari aplikasi yang lainnya, selain berbasis web aplikasi ini juga termasuk multimedia. Aplikasi ini dibangun menggunakan tool macromedia flash. Tujuan aplikasi ini adalah dapat digunakan untuk para turis luar maupun dalam negeri yang ingin berbelanja di kota Yogyakarta ini. Aplikasi ini menyediakan informasi letak pusat perbelanjaan dan jalur mana yang paling pendek untuk menempuh lokasi tersebut. Oleh karena aplikasi ini

berbasis web maka user yang menggunakan bisa lebih dari satu dalam satu waktu yang bersamaan, dan bisa dimana saja asalkan terdapat koneksi internet. Namun ada juga kekurangan yang ada yaitu tampilan yang kurang menarik sehingga kurang memiliki nilai lebih.

Setelah melakukan penelitian diatas dengan menggunakan beberapa tinjauan dari aplikasi - aplikasi sebelumnya yang telah dibuat, Dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran desain grafis ini akan berjalan di web. Kebanyakan aplikasi yang ada berjalan di desktop dan tidak menggunakan database sehingga akan kesulitan untuk diakses dan di update. Maka dari itu Aplikasi yang akan dibangun kali ini akan dibuat menggunakan web dan databse juga sehingga mudah diakses banyak orang dan dapat mengupdate informasi - informasi yang ada. Ditambahkan juga dalam aplikasi ini 5 element multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video agar aplikasi ini lebih menarik dan lebih user friendly tentunya. Ada juga soal - soal latihan yang digunakan untuk pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat pemahaman user.

**Tabel Pemanding**

Item Pemanding	5 Elemen Multimedia	Sistem	Data base	User	Bahasa
Pradana, 2009	Teks Gambar Animasi Suara Video	Desktop	Ada	Single	Indonesia
Prabowo, 2009	Teks Gambar Animasi Suara Video	Desktop	Tidak Ada	Single	Indonesia
Nurmalasari, 2009	Teks Gambar Animasi Suara	Desktop	Tidak Ada	Single	Indonesia
Nugroho, 2005	Teks Gambar Animasi Suara	Web	Ada	Multi	Indonesia
Hendarta, 2007	Teks Gambar Animasi Suara	Desktop	Tidak Ada	Single	Indonesia
Susanto,*	Teks Gambar Animasi Suara Video	Web	Ada	Multi	Indonesia Inggris

Ket : \* Aplikasi sedang dalam tahap pembangunan