

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini akan menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan aplikasi pembelajaran virus dengan sistem operasi iOS. Penulis mengamati beberapa tugas akhir yang ada, telah ditemukan beberapa tugas akhir yang membuat aplikasi pembelajaran. Berikut akan dijabarkan mengenai beberapa studi tugas akhir yang memiliki kesamaan dengan aplikasi yang akan dibuat penulis.

Teresa (2010) membahas tentang Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia. Menurutnya, pengembangan aplikasi ini adalah salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan daerah, mengingat kemajuan zaman yang semakin pesat sehingga tradisi dan kebudayaan daerah kini sudah hampir punah dan juga kasus klaim negara lain atas kebudayaan nusantara yang sudah banyak terjadi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran ini dapat memberikan informasi yang disajikan secara menarik mengenai pembelajaran aksara jawa.

Ada baiknya jika kita dapat mengenal kesehatan sejak dini, dengan begitu kita bisa mengerti hal-hal dasar mengenai kesehatan. Dalam pembahasannya tentang Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil Untuk Siswa SD Berbasis Multimedia, Shinta (2011) mengajak siswa SD untuk bisa menjadi dokter kecil, dalam aplikasi ini diajarkan hal-hal dasar mengenai kesehatan yang disajikan dengan berbagai elemen

multimedia seperti teks, gambar, suara, video dan animasi. Aplikasi yang dibuat menggunakan Macromedia Flash MX 2004 ini menggunakan beberapa metode, salah satu metode yang digunakan adalah studi kepustakaan.

Masih membahas mengenai kesehatan, Novitasari (2013) membahas mengenai pengembangan Aplikasi Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android. Aplikasi yang dibangun menggunakan *Eclipse* ini akan memberi materi mengenai sistem peredaran darah manusia sasaran pengguna aplikasi ini adalah siswa Sekolah menengah Pertama (SMP). Tujuan dari aplikasi yang berjalan di operating system android ini adalah membantu siswa agar lebih mudah dalam belajar materi biologi khususnya pada materi sistem pembelajaran peredaran darah manusia.

Suryadharma (2010) membahas tentang pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis multimedia, dalam aplikasi ini, pengguna diajak untuk mengenal dan mempelajari penulisan aksara Jepang. Aplikasi yang berjalan di desktop ini menggunakan beberapa elemen multimedia seperti gambar, teks, suara, animasi dan video.

Dalam pembahasannya yang lain, Pratama (2010) membahas tentang Pengembangan aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia. Aplikasi yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash 8* dan dilengkapi dengan aspek multimedia seperti teks, suara, gambar, dan animasi ini bertujuan untuk membantu siswa sekolah menengah pertama (SMP) dalam belajar mata pelajaran biologi tentang anatomi tubuh manusia. Pemberian soal yang mencakup materi yang ada

pada aplikasi ini digunakan sebagai bahan evaluasi pengguna untuk mengukur tingkat pemahaman dari materi pembelajaran yang diberikan.

Zaman sekarang ini, diharapkan setiap orang bisa memahami bahasa selain bahasa Indonesia, karena untuk menambah pengetahuan tentang bahasa lainnya, maka dari itu dikembangkanlah sebuah Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jerman Level Dasar Berbasis Android Rizki, Rega, Eka (2009). Aplikasi ini memberikan fasilitas pembelajaran tentang pengenalan dasar yang meliputi alfabet dan angka yang disertakan dengan contoh benda dan dilengkapi dengan suara untuk mempermudah pemahaman. Aplikasi ini juga menyediakan fasilitas untuk evaluasi hasil belajar dengan menyediakan latihan soal serta ujian.

Suara petikan gitar yang senada dan merdu dapat membuat pendengarnya merasa terbuai akan alunan lagu yang dimainkan, namun tak semua orang pandai atau dapat memainkan alat musik petik yang sering disebut dengan gitar ini. Dalam pembahasannya tentang Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gitar Menggunakan Multimedia ini, Pawitrasukma (2009) akan mengajak para pengguna aplikasi untuk dapat bermain gitar dengan teknik-teknik dasar yang diberikan pada aplikasi ini. Aplikasi yang dibuat menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* ini berjalan di *mobile*. Aplikasi ini menggunakan 4 aspek multimedia yaitu gambar, suara, teks dan animasi. Salah satu metode analisis sistem yang digunakan adalah

Komuni pertama merupakan salah satu ritual keagamaan yang biasa dilakukan dalam peribadatan agama Kristen Khatolik. Dengan bantuan elemen multimedia

seperti gambar, teks, suara, animasi dan video, Ajie (2011) membahas mengenai Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Untuk Persiapan Komuni Pertama Berbasis Multimedia. Dengan menggunakan aplikasi ini, para pengguna dapat belajar tata cara persiapan komuni dengan baik.

Dalam pembahasannya yang lain, Chandra (2010) membahas tentang Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Klasifikasi Hewan Berbasis Multimedia. Aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *Macromedia Director MX 2004* ini dilengkapi dengan aspek multimedia seperti, teks, gambar, suara, animasi dan video. Salah satu metode yang digunakan adalah metode studi pustaka. Pengguna aplikasi ini ditujukan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan dari aplikasi yang berjalan di desktop ini adalah membantu pengguna dalam memperkenalkan klasifikasi hewan pada pelajaran biologi.

Dalam era globalisasi saat ini, sudah saatnya bagi orang yang terjun di dalamnya untuk bisa berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik itu lisan atau tertulis. Ningsih (2009) membahas tentang Pembangunan Sistem Pembelajaran *Tenses* berbasis multimedia. Dengan menggunakan aplikasi yang berjalan di desktop ini, pengguna diajarkan mengenai *tenses* dalam bahasa Inggris. Selain itu aplikasi ini menyediakan latihan soal agar pengguna bisa mencoba mengasah materi bahasa Inggris yang sudah dipelajari dalam aplikasi ini.

Dismas(2010) membahas tentang Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif. Aplikasi yang dibuat menggunakan *Macromedia*

Flash 8 ini bertujuan untuk membantu dalam penyampaian materi pelajaran fisika berbasis multimedia. Sasaran pengguna pada aplikasi ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah studi pustaka.

Dari beberapa tinjauan pustaka tersebut menunjukkan bahwa selain menggunakan media buku, pelajar juga dapat menggunakan media elektronik dalam memperoleh pengetahuan. Untuk itu penulis mengembangkan aplikasi pembelajaran virus dengan sistem operasi iOS yang akan menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video dan animasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi.

Tabel 2.1 Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya

Fitur - fitur	Penelitian			
	(Chandra, 2010)	(Dismas, 2009)	(Pawitrasu kma, 2009)	(Kencana, 2013)
Teks	Ya	Ya	Ya	Ya
Animasi	Ya	Ya	Ya	Ya
Gambar	Ya	Tidak	Ya	Ya
Suara	Ya	Ya	Ya	Ya
Video	Ya	Tidak	Tidak	Ya
Latihan Soal	Ya	Ya	Tidak	Ya
Metode Studi Pustaka	Ya	Ya	Tidak	Ya
Tool	<i>Macromedia</i>	Macromedi	<i>Macromedia</i>	<i>Xcode 4.3</i>

Pengembang	<i>Director MX 2004</i>	a Flash 8	<i>Flash Profesional 8</i>	
Sasaran Pengguna	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Umum	Sekolah Menengah Atas (SMA)
Aplikasi berjalan di	<i>Desktop</i>	<i>Desktop</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>
Operating System	Windows XP atau Windows Vista	Windows 98 SE	Symbian	iOS