

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Setelah penulis menelaah beberapa tugas akhir yang telah dibuat sebelumnya di Universitas Atma Jaya Yogyakarta, telah ditemukan tugas akhir yang membuat aplikasi multimedia pembelajaran. Tugas akhir tersebut adalah "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kimia" (Bonifasiana, 2011), di mana aplikasi ini digunakan untuk memberikan suatu pembelajaran ilmu Kimia mengenai Teori Atom. Kelebihan dari aplikasi tersebut adalah pengelolaan soal yang baik dan video pembelajaran yang mempermudah user untuk mengerti mengenai Teori Atom. Sedangkan kekurangan aplikasi tersebut adalah soal latihannya tidak menggunakan database sehingga tidak bersifat dinamis, dan soal - soal yang diberikan tetap sama.

Tugas akhir kedua adalah "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia" (Pratama, 2010), aplikasi ini digunakan untuk memberikan pembelajaran mengenai anatomi tubuh manusia. Kelebihan dari aplikasi tersebut adalah soal yang muncul dalam aplikasi beragam sehingga para user tidak akan merasa bosan menggunakan aplikasi tersebut. Sedangkan, kekurangannya adalah tidak ditampilkannya hasil seberapa jauh atau berapa persen pemahaman user terhadap materi yang diberikan.

Tugas akhir ketiga adalah "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia"

(Suryadharma, 2010), di mana aplikasi ini digunakan untuk memberikan pembelajaran bahasa Jepang, yang meliputi pembelajaran hiragana dan katakana, pembelajaran mengenai tata bahasa Jepang, dan soal latihan berbentuk game yang membuat aplikasi ini terlihat lebih menarik dan tidak membosankan.

Tugas Akhir keempat adalah "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia" (Pradana, 2009), di mana aplikasi ini digunakan untuk memberikan pembelajaran ilmu Fisika mengenai bidang elektromagnetika. Kelebihan aplikasi ini adalah pengelolaan soal yang baik sehingga user dapat memilih dengan cepat latihan soal yang diinginkan, sedangkan kekurangannya adalah aplikasi ini berukuran cukup besar sehingga ada kemungkinan akan berjalan lambat pada beberapa komputer tertentu.

Tugas akhir yang terakhir adalah "Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama" (Toghas, 2009), aplikasi ini digunakan untuk mengukur tingkat kesuksesan seseorang menggunakan tes-tes yang mengukur potensi seseorang dalam sosialisasi, belajar, berkarir dan berbudi perkerti. Kelebihan aplikasi ini adalah aplikasi ini dapat digunakan pada mobile. Dalam aplikasi ini juga terdapat instruksi - instruksi cara penggunaan aplikasi, serta terdapat juga tips - tips sukses dari berbagai tokoh dunia yang dapat membangun motivasi. Kekurangan dari aplikasi ini adalah soal tes yang diberikan tidak dinamis, sehingga soal yang ditampilkan akan selalu sama.

Berikut ini adalah tabel pembandingan dari beberapa penelitian yang ada dan akan dibuat:

Tabel 1. Tabel Pembandingan Penelitian

Item Pembandingan	Henresia Kristian Toghas (2009)	Vincentius Putra Pradana (2009)	Ade Putra Pratama (2010)	Christine Kurnia Suryadharma (2010)	Bonifasiana (2011)	Thehma Caroline (2014)
Judul	Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama	Membangun Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kimia Berbasis Multimedia Untuk Anak SMA	Aplikasi Pembelajaran Musik Klasik Berbasis Multimedia
Sasaran Pengguna	Umum	SMP	SMP	Umum	SMA	Umum
Aplikasi Yang Digunakan	- Adobe Flash CS3 (Actionscript 2.0) - Adobe Flash Lite 2.0	- Adobe Flash CS3 (Actionscript 2.0)	Adobe Flash CS3 (Actionscript 2.0)	-Macromedia Director MX	Adobe Flash CS3 (Actionscript 2.0)	Adobe Flash CS4 (Actionscript 2.0)

<u>Elemen</u> <u>Multimedia</u>						
<u>Teks</u>	√	√	√	√	√	√
<u>Animasi</u>	-	√	√	√	√	√
<u>Gambar</u>	√	√	√	√	√	√
<u>Suara</u>	√	√	√	√	√	√
<u>Video</u>	-	√	√	-	√	√
<u>Metode</u> <u>Penelitian</u>						
<u>Studi</u> <u>Pustaka</u>	√	√	√	√	√	√
<u>Kuisisioner</u>	-	√	√	-	√	√
<u>Analisis</u> <u>Perancangan</u> <u>Perangkat</u> <u>Lunak</u>	√	√	√	√	√	√
<u>Pemrograman</u> <u>Perangkat</u> <u>Lunak</u>	√	√	√	√	√	√

<u>Perancangan</u> <u>Perangkat</u> <u>Lunak</u>	√	√	√	√	√	√
<u>Pengujian</u> <u>Perangkat</u> <u>Lunak</u>	√	√	√	√	√	√