

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk mengenali dan mempelajari makhluk hidup secara keseluruhan tidak mudah sehingga dibuat klasifikasi (pengelompokan) makhluk hidup. Klasifikasi makhluk hidup adalah suatu cara memilah dan mengelompokkan makhluk hidup menjadi golongan atau unit tertentu. Pengetahuan mengenai klasifikasi hewan sangat dibutuhkan, sehingga manusia diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan, dan menerapkan pengetahuan yang didapat untuk menyeimbangkan antara kemajuan pembangunan dan keseimbangan alam. Selain itu, dengan dibekali pengetahuan mengenai pelestarian hewan, manusia dapat menumbuhkan sikap, kesadaran, dan kepedulian terhadap lingkungan alam sehingga dapat menjaga bumi ini dengan baik sehingga kelestarian hewan tidak terancam punah dan kehidupan manusia yang tinggal di muka bumi dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Suatu pengetahuan mengenai klasifikasi hewan ini biasanya didapat dari buku, tenaga pelajar atau ahli ilmu pengetahuan. Pengetahuan yang didapat tersebut masih sulit untuk dimengerti karena tidak adanya visualisasi proses yang jelas. Selain itu, pengetahuan yang didapat terkadang menimbulkan rasa kebosanan karena materi yang diberikan dianggap tidak menarik dan monoton. Hal inilah

yang mengurangi minat masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan yang penting bagi kehidupan manusia.

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi komputer saat ini berkembang dengan pesat sehingga masyarakat saat ini dituntut dapat menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang sedang terjadi. Sekarang ini masyarakat diharapkan mengenal dan mampu mengatasi ketertinggalannya akan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu teknologi komputer yang berkembang pesat tersebut adalah bidang multimedia. Perkembangan teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang mendapatkan suatu informasi yang sebelumnya terbatas pada buku, tenaga pengajar atau ahli ilmu pengetahuan. Multimedia juga dapat dijadikan media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang penyampaian informasi pada media yang sudah ada. Dengan multimedia, maka suatu informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas sehingga memberikan kesan menarik dan bermakna bagi penggunanya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain :

1. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran klasifikasi hewan berbasis multimedia.
2. Bagaimana mengintegrasikan elemen multimedia ke dalam pembelajaran klasifikasi hewan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan-batasan dari perangkat lunak ini antara lain:

1. Piranti pembelajaran ini hanya mengenalkan metode pembelajaran klasifikasi hewan.
2. Pengguna adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Tools yang akan digunakan adalah *Macromedia Director MX 2004*.
4. Komponen multimedia yang digunakan berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video.

1.4. Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi pembelajaran klasifikasi hewan berbasis multimedia.
2. mengintegrasikan elemen multimedia ke dalam pembelajaran klasifikasi hewan.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun metode yang dilakukan penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data dari buku-buku referensi maupun sumber lain yang berkaitan dengan metode

klasifikasi nama hewan untuk pembelajaran anak SMP. Studi pustaka ini berkaitan dengan pemahaman literatur yang berkaitan dengan perancangan yang mendukung pembangunan aplikasi pembelajaran klasifikasi hewan berbasis multimedia. Kegunaan metode ini adalah untuk dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya jawab secara langsung dengan responden dengan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian untuk pengembangan perangkat lunak.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan

dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL), serta pengujian perangkat lunak pada pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi referensi tentang Macromedia Director MX 2004.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.