

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini, tuntutan dari dunia kerja semakin tinggi. Banyak ditemui dimana kedua orang tua bekerja sehingga anak dirasa kurang mendapat perhatian dan kasih sayang dari orang tua. Sebagai gantinya, kebanyakan orang tua hanya memberikan mainan maupun gadget-gadget yang kurang begitu bermanfaat bagi anak. Akibatnya anak kurang mendapat pengarahan dari orang tua, anak menjadi tidak mandiri dan kurang bertanggung jawab. Ini bisa dilihat dari kurangnya kesadaran maupun kemauan anak untuk meletakkan sesuatu sesuai pada tempatnya. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah software edutainment “Happy Helping” ini.

“Happy Helping” ialah software edutainment yang berbasis pada Flash, yang menstimulus kecerdasan anak – anak untuk lebih peka terhadap keadaan sekitar. Happy Helping mengajarkan anak untuk meletakkan dan menata sesuatu pada tempatnya melalui interface yang menarik.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah yang dihadapi penulis dalam pengerjaan tugas akhir PERANCANGAN PEMBUATAN SOFTWARE EDUTAINMENT “HAPPY HELPING” SEBAGAI STIMULUS KECERDASAN ANAK ialah :

1. Bagaimana langkah – langkah membuat perancangan aplikasi tersebut.
2. Bagaimana merancang aplikasi tersebut di system yang berbasis multimedia
3. Bagaimana memanfaatkan hasil dari PERANCANGAN PEMBUATAN SOFTWARE EDUTAINMENT “HAPPY HELPING” SEBAGAI STIMULUS KECERDASAN ANAK.

1.3. BATASAN MASALAH

Agar pengerjaan tugas akhir berjalan fokus dan terencana, maka penulis memberikan batasan–batasan masalah, yaitu :

1. Penulis membatasi lingkup kerja hanya pada pembuatan gambar, pemberian efek gerak, sampai pada publish software edutainment ini.
2. Rancangan aplikasi ini hanya bersifat sebagai stimulus.
3. Dalam penggunaan aplikasi ini, akan lebih efektif jika dilakukan pendampingan oleh orangtua.
4. Rancangan aplikasi ini berjalan di system berbasis multimedia.

1.4 TUJUAN

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi ini ialah:

1. Menstimulus anak untuk lebih peka terhadap keadaan sekitar.
2. Mengajarkan anak untuk menata dan meletakkan sesuatu pada tempatnya.
3. Membantu orangtua dalam mengajarkan kepada anak untuk lebih bertanggung jawab akan kerapian dan kebersihan.

1.5 MANFAAT

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari perancangan pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Anak akan lebih peka terhadap keadaan sekitar.
2. Anak dapat belajar untuk menata dan meletakkan sesuatu pada tempatnya.
3. Orangtua akan lebih mudah mengajarkan kepada anak untuk lebih bertanggung jawab akan kerapian dan kebersihan.

1.6 METODOLOGI Pengerjaan

Metodologi ialah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan, atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metodologi penelitian sangat penting sebab baik dan buruknya hasil tugas akhir tergantung dari metodologi yang digunakan. Adapun metodologi yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir ini ialah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat. Studi literature dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan, bagaimana pengerjaannya, dan apa yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

2. Diskusi Kelompok

Diskusi bersama kelompok mengenai materi tugas akhir dan kegiatan yang berhubungan dengan topic tugas akhir yang dipilih.

3. Bimbingan

Bimbingan yang dilakukan kepada dosen pembimbing, diantaranya pembahasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan tugas akhir.

4. Pengembangan Aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan perorganisasian dalam beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

5. Iterasi Pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literature-literatur yang berhubungan dengan pembuatan Software Edutainment ini.

6. Iterasi Kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan aplikasi ini.

7. Iterasi Ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi actionsript.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini.