

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Informasi tentang budaya Indonesia yang disajikan dalam bentuk buku membuat seseorang kurang tertarik untuk mempelajarinya, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku kurang tersedia secara lengkap sebagai media belajar karena yang ditampilkan hanya berupa teks dan pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih). Hal ini dapat menyebabkan seseorang akan cepat merasa jenuh dan minat untuk mempelajarinya pun akhirnya dapat berkurang. Multimedia memungkinkan cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Aplikasi ini menampilkan informasi-informasi mengenai ragam budaya di Indonesia yang terdapat pada 33 provinsi dengan menggunakan Delphi. Aplikasi yang ditampilkan berupa nama propinsi, rumah adat, tari-tarian, baju daerah dan info tentang propinsi yang diiringi lagu daerah dalam format MP3. Dikemas dengan tampilan yang menarik karena dikhususkan penggunaannya untuk siswa Sekolah Dasar, namun tidak menutup kemungkinan untuk digunakan oleh siapa saja yang tertarik dengan kebudayaan Indonesia itu sendiri.

Aplikasi ini adalah salah satu aplikasi online yang berarti mempunyai 2 aplikasi, yaitu aplikasi User dan aplikasi Admin. Disini admin berfungsi untuk Memperbarui data budaya yang di miliki User (MengUpdate). Materi pembelajaran ini disajikan berdasarkan topik yang dilengkapi dengan fitur multimedia dalam sebuah aplikasi pembelajaran berbasis desktop. Aplikasi pembelajaran juga dilengkapi dengan kuis interaktif, yang terdiri dari beberapa pertanyaan guna mengevaluasi pengetahuan pengguna aplikasi tersebut.

1.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka akan diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan pembelajaran tentang budaya Indonesia.
2. Bagaimana cara membuat pengguna menjadi tertarik untuk mempelajari budaya Indonesia.

1.2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang dapat terjadi, maka permasalahan tersebut akan dibatasi antara lain :

1. Sistem yang dibuat hanya membahas budaya dan penjelasan.
2. Aplikasi ini hanya dalam satu bahasa yaitu bahasa Indonesia tidak ada bahasa lain seperti bahasa Inggris ataupun bahasa lainnya.
3. Aplikasi ini hanya membahas budaya di setiap provinsi secara global saja (tidak per suku).

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

- 1.3.1.1 Memberi alternatif lain pembelajaran budaya indonesia bagi seseorang yang ingin mengetahui lebih dalam tentang budaya indonesia
- 1.3.1.2 Meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Aplikasi Multimedia

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam hasil Tugas Akhir ini adalah

- 1.3.2.1 Aplikasi yang dibuat dapat membantu serta mendukung proses pembelajaran masyarakat indonesia yang masih minim pengetahuannya tentang budaya yang ada di indonesia.
- 1.3.2.2 Membantu mahasiswa maupun pembaca secara umum untuk belajar tentang budaya indonesia

1.4. Metodologi

1. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara analisa data-data budaya sesuai dengan provinsi.

2. Studi Literatur

Diperlukan literatur yang berhubungan dengan aplikasi multimedia melalui studi pustaka di perpustakaan. Karena dirasa kurang, maka perlu dicari literatur-literatur tersebut melalui internet.

3. Perancangan sistem informasi panduan untuk pembelajaran budaya.

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem informasi dengan mengambil data yang berhubungan dengan pembelajaran budaya dan *interface aplikasi*.

4. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahapan implementasi dari sistem yang telah dibuat.

1.5. Sistematika Pembahasan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dibagi dalam beberapa bab sedemikian rupa sehingga antara bab satu dengan yang lainnya dapat saling melengkapi dan berhubungan, sistematika tersebut yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisi latar belakang masalah dari tugas akhir ini sehingga dapat menjelaskan secara rinci dari judul yang dipakai. Selain itu juga berisi perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi, sistematika pembahasan, dan manfaat penelitian.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Pada bab ini, berisi teori-teori penunjang yang dapat mendukung tugas akhir.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini, berisi perancangan dan desain aplikasi media pembelajaran *budaya*

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini, berisi implementasi aplikasi Interaktif pembelajaran budaya Indonesia

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.