BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pondasi seseorang untuk menjadikan seseorang menjadi sukses, salah satu pengetahuan umum yang sangat sederhana yaitu belajar tentang pulau-pulau di Indonesia, dan juga perkembangan teknologi sangat cepat. Hal ini dimungkinkan dengan perkembangan dunia teknologi informasi yang seperti tidak dapat dibendung lagi. Perkembangan teknologi informasi ini justru menjadi hal yang sangat berperan penting dalam peningkatan pembelajaran siswa-siswi Sekolah Dasar. Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan secara manual, dapat digantikan dengan memberdayakan penggunaan komputer. Untuk itu, diperlukan sebuah sistem informasi yang mana diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini khususnya pada anak-anak, banyak metode yang sudah digunakan rasa suka dan minat anak-anak agar tetap mau belajar. Adapun beberapa contoh seperti mewarnai pulau Indonesia, pengetahuan umum dan lain sebagainya, selama ini Sekolah Dasar masih melalukan proses pembelajaran pengenalan pulau di Indonesia masih dengan manual. Untuk itu, diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, sehingga diharapkan diwaktu pembelajaran sistem dapat mengenalkan dunia teknologi informasi

kepada siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) khususnya di Papua Barat (Manokwari).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran pengenalan pulau di Indonesia berbasis web yang dapat membantu para siswa sekolah dasar dalam pengenalan teknologi informasi ?"

1.3 Ruang Lingkup

Permasalahan yang ditekankan pada aplikasi pembelajaran pengenalan pulau di Indonesia berbasis web yaitu :

1. Sistem dapat menampilkan pulau-pulau yang ada di Indonesia berupa tampilan 2 dimensi.
2. Sistem dapat menampilkan informasi berupa ibu kota provinsi, tarian dan foto ibu kota provinsi ketika suatu provinsi di klik.
3. Sistem dapat memberikan akses *CRUD* untuk admin.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah "Aplikasi pengenalan pulau di Indonesia menggunakan multimedia interaktif".

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi masyarakat terutama guru dan siswa, menambah pengetahuan mengenai pulau-pulau di Indonesia dengan teknologi sistem informasi.
2. Bagi siswa-siswi (SD) Sekolah Dasar, dapat dengan mudah mengenali pulau di Indonesia.
3. Bagi masyarakat, dapat membantu kemudahan dalam mempelajari pulau-pulau di Indonesia.
4. Bagi penulis, menerapkan ilmu mengenai sistem informasi untuk masyarakat khususnya siswa-siswi SD di Papua Barat (Manokwari).

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian.

BAB II TUJUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini membahas mengenai referensi-referensi yang digunakan dan dirujuk dalam penelitian ini atau penelitian yang dilakukan sebelumnya.

BAB III GAMBARAN UMUM SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai arsitektur sistem/gambaran umum sistem, flowchart, DFD, Relasi Table, Jadwal Penyusunan Proposal, Daftar Pustaka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi dan uji coba sistem yang membahas tentang *multimedia interaktif* berserta kelebihan dan kekurangan yang di peroleh dari pengujian aplikasi multimedia interaktif dan pembahasan kajian dari hasil pengujian yang dikaitkan dengan penelitian lain/ tinjauan pustaka.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dalam penelitian yang dilakukan.