

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin beragam dan canggih membuat teknologi memiliki manfaat yang sangat penting untuk mengoptimalkan pekerjaan atau pembelajaran yang dilakukan manusia dengan lebih baik. Pembelajaran tersebut dapat kita lakukan melalui metode Animasi.

Animasi sendiri merupakan gambar yang bergerak dan berasal dari sekumpulan dari berbagai macam objek yang disusun sehingga dapat bergerak sesuai alur yang ditentukan pada tiap suatu waktu. Animasi juga merupakan hal yang dapat dijadikan sebagai media dalam dunia hiburan dan pendidikan. Salah satu contohnya dapat dijadikan sebagai konsep pembelajaran baru dalam mata kuliah Basis Data.

Basis Data merupakan mata kuliah yang tidak dapat dipisahkan dengan *Entity Relationship Diagram* atau biasa disingkat *ERD*, akan tetapi *ERD* ini masih dianggap kurang menarik dalam proses pembelajarannya. Cara penyampaian dosen yang masih menggunakan metode lisan kepada mahasiswa membuat materi ini menjadi membosankan dan kurang dapat dipahami oleh mahasiswa.

Setelah dosen selesai mengajar mata kuliah ini, mahasiswa kurang dapat menyerap dengan baik tentang apa yang telah dipelajari karena konsep mengajar yang kurang menarik dan kurang mudah dipahami. Dengan adanya Aplikasi Pengembangan Animasi Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Perancangan Basis Data, mahasiswa diharapkan dapat memahami dengan lebih baik mata kuliah Basis Data yang telah diajarkan oleh dosen.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Menurut latar belakang diatas, masalah yang bisa disimpulkan adalah yaitu:

1. Bagaimana cara agar dapat mempermudah proses pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis data?
2. Bagaimana cara mengolah materi *ERD* mata kuliah Perancangan Basis Data menjadi sebuah Aplikasi berbasis Animasi?
3. Bagaimana cara memanfaatkan Aplikasi berbasis Animasi supaya dapat digunakan dengan baik oleh mahasiswa dan dosen?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Terdapat beberapa batasan masalah pada perancangan dan implementasi aplikasi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi berbasis Animasi untuk lebih memudahkan proses pembelajaran Mahasiswa.
2. Aplikasi dirancang menggunakan *Macromedia Flash 8*.
3. Aplikasi ditujukan untuk mahasiswa yang kurang paham dengan mata kuliah Perancangan Basis Data.
4. Aplikasi ini menampilkan animasi cara pembuatan *entity relationship diagram* hingga dikonversikan ke dalam bentuk tabel.
5. Materi yang digunakan adalah dari mata kuliah Perancangan Basis Data Program Studi Teknologi informasi.

## 1.4 TUJUAN

1. Membuat Aplikasi berbasis Animasi yang ditujukan bagi mahasiswa dan dosen Program Studi Teknologi Informasi.
2. Membuat Aplikasi berbasis Animasi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami.

3. Memudahkan proses pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa.

## **1.5 MANFAAT**

1. Penggunaan teknologi berupa Animasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Menambah minat belajar dan pemahaman materi mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi.
3. Sebagai media pembelajaran baru bagi mahasiswa dan dosen Program Studi Teknologi Informasi.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika pembahasan dalam skripsi penulis, yaitu:

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab I membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan dalam pembuatan skripsi.

### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Bab II membahas penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya, landasan teori yang diambil dari *journal* yang ditulis oleh peneliti lain serta teori yang digunakan untuk melakukan pengembangan Aplikasi berbasis Animasi.

### **BAB III : Metodologi Penelitian**

Pada bab III ini menjelaskan mengenai metode dan perangkat yang digunakan untuk merancang sebuah aplikasi, lalu kemudian diimplementasikan dalam sistem sesuai keinginan.

#### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Bab hasil dan pembahasan berisi mengenai penjelasan mengenai hasil yang diperoleh dari pembuatan aplikasi. Hasil tersebut kemudian dilakukan analisa sesuai dengan perancangan pada bab sebelumnya.

#### **BAB V : Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari pembuatan aplikasi.