

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan peradaban manusia dan kemajuan teknologi dewasa ini, hampir seluruh bidang kehidupan manusia telah memanfaatkan komputer sebagai salah satu alat bantu dalam melaksanakan berbagai macam pekerjaan. Banyak ahli berpendapat bahwa komputer memiliki potensi yang besar dalam menunjang keberhasilan dalam mengerjakan suatu pekerjaan.

Banyak praktek pendidikan pada usia anak-anak yang terperangkap dalam kegiatan belajar yang hanya mengandalkan kertas dan pensil yang membuat anak-anak akan cepat bosan dalam kegiatan belajarnya. Hal ini disebabkan karena pengajar kurang mempunyai metode-metode baru dalam menyampaikan pelajarannya.

Mencermati hal tersebut diatas, maka komputer dapat di gunakan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suatu metode belajar yang dapat membantu anak-anak memahami suatu hal dengan santai, sambil bermain dan tanpa suatu paksaan, sehingga proses belajar akan lebih efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

1.2 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka bermaksud untuk mendesain software komputer belajar membaca dan menulis sebagai metode lain untuk membantu dalam kegiatan belajar anak-anak.

Tujuannya yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak dan diharapkan bisa membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam rangka mendesain software belajar membaca dan menulis ini, maka digunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Pengamatan

Dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang menjadi pokok masalah dalam pendesainan software.

2. Metode Kepustakaan

Untuk memperoleh teori-teori dan data data yang berhubungan dengan masalah, maka dilakukan dengan cara membaca sumber-sumber dan buku-buku acuan yang berhubungan dengan masalah. Dengan demikian data-data tersebut merupakan faktor-faktor penunjang terwujudnya rancangan software tersebut.

3. Metode Studi Banding

Untuk memperoleh data tentang psikologi anak dalam desain software tersebut, maka dilakukan studi banding terhadap beberapa CD Interaktif dan software-software lain yang dikhususkan untuk anak-anak.

1.4 Pembatasan Masalah

Desain software ini ditujukan untuk pembuatan software bantu belajar membaca dan menulis untuk anak-anak. Pembahasan penelitian ini akan meliputi perancangan dan implementasi system, yang akan menyajikan beberapa fasilitas

yaitu seperti belajar mengenal abjad, menebak huruf, belajar mengeja, menulis kata, dan melengkapi kalimat.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, ruang lingkup / batasan masalah.

Bab II Tinjauan Pustaka menjelaskan alasan pemilihan program, perbandingan antara interpreter dengan compiler, dan teknik pengkodean.

Bab III Teknik Desain menjelaskan desain pemrograman, bagan rencana, diagram rencana, struktur program sistem.

Bab IV Teknik Program / Penyusunan Program menjelaskan menu utama, form tampilan, struktur file, bagan alur.

Bab V Aplikasi Program menjelaskan cara menggunakan program dan contoh-contoh kasus.

Bab VI Penutup mencakup kesimpulan yang diuraikan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan sistem.