

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dalam tema yang sama, serta persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah tabel ringkasan mengenai penelitian terdahulu dari dua contoh skripsi :

**Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu**

NO	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Designing of Application for Learning Sundanese Cultures [2]	M B Winanti, A A S Nurjanah, I Pangaribuan	a. Sama sama merancang media pembelajaran b. sama sama berbasis multimedia	a. beda dalam penelitian yang diteliti b. beda dalam materi yang digunakan

<b>NO</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
2	Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sdlb Bagian B Tuna Rungu Menggunakan <i>Object Oriented Approach</i> [3]	D Effendi, B Hardiyana, I Gustiana	a. sama sama merancang aplikasi pembelajaran b. sama sama berbasis multimedia	a. beda dalam materi yang digunakan b. beda tujuan penelitian

## **2.2 Multimedia**

Multimedia merupakan campuran bacaan, seni, suara, foto, animasi, video, yang diinformasikan lewat komputer ataupun dimanipulasi secara digital serta bisa diinformasikan ataupun dikontrol secara interaktif.

### **2.2.1 Definisi Multimedia**

Sistem yang memakai lebih dari satu media presentasi (Bacaan, Suara, Citra, Animasi serta Video) secara bertepatan dan mengaitkan keikutsertaan pemakai untuk berikan perintah, mengatur dan memanipulasi[4]

### **2.2.2 Elemen Multimedia**

Multimedia memiliki 5 elemen utama yang terdiri dari :

#### 1) Teks

Bacaan, ialah elemen dasar untuk menyampaikan informasi. Memiliki bermacam tipe serta bentuk tulisan yang dapat memberi daya tarik serta penyampaian data.[5]

#### 2) Gambar

Gambar, ialah elemen paling penting yang membagikan penekanan secara visual terhadap suatu presentasi ataupun maklumat. Membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan, menjadikan aktivitas presentasi ataupun penyampaian informasi dengan lebih menarik

### 3) Suara

Suara, membantu untuk menyampaikan sebuah informasi agar lebih efektif. dan dapat meningkatkan daya tarik terhadap informasi yang disampaikan.

### 4) Video

Video merupakan elemen yang sangat dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi. Dan juga menyediakan metode penyaluran data yang menarik serta lebih hidup sesuai dengan dunia nyata

### 5) Animasi

Animasi ialah elemen penarik pada suatu presentasi yang sangat menolong dalam memaparkan suatu konsep.

### 6) Interaktive link

Interaktive link pada multimedia adalah kondisi dimana pengguna bisa menekan objek pada screen seperti button, atau gambar yang dapat menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

## **2.2.3 Manfaat Multimedia**

Multimedia dapat dimanfaatkan di berbagai macam bidang keperluan seperti dalam bidang pendidikan, kesehatan, perfilman, dll. Dengan pemanfaatan multimedia dapat membangun pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan daya tarik pembelajaran.

## **2.2.4 Multimedia Interaktif**

multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi ) menjadi satu kesatuan dengan

link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.[6]

## **2.3 Belajar**

### **2.3.1 Belajar Konvensional**

Belajar konvensional ialah suatu konsep belajar yang digunakan oleh guru dalam membahas suatu pokok materi yang biasa digunakan dalam proses pendidikan.

Model belajar konvensional ini salah satu diantaranya merupakan metode ceramah yang dimana tata cara ini sudah digunakan semenjak dahulu untuk sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar serta mengajar.

### **2.3.2 Belajar Berbantuan Komputer**

Media pembelajaran berbasis komputer, atau biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer *Computer Assisted Instructional (CAI)*, adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran berbantuan komputer lebih efektif, interaktif, edukatif dan menarik dari pada pembelajaran dengan cara mendengarkan pengajar menyampaikan materi. Dengan adanya internet, pembelajaran berbantuan komputer mempunyai fungsi yang lebih banyak dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang lainnya

### **2.3.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Multimedia interaktif yakni suatu multimedia yang dilengkapi dengan perlengkapan pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, sehingga

pengguna bisa memilah apa yang dikehendaki untuk proses berikutnya. Contoh multimedia

Interaktif merupakan: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi permainan, dll.

## **2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan**

### **2.4.1 *Unified Modeling Language (UML)***

*Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (*ObjectOriented*).[7]

#### **2.4.1.1 *Use Case Diagram***

*Use case* adalah sesuatu atau proses yang merepresentasikan hal-hal yang dapat dilakukan oleh aktor dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan.

#### **2.4.1.2 *Skenario Use Case***

Skenario *Use Case* merupakan penjelasan secara tekstual dari sekumpulan skenario interaksi. Setiap skenario mendeskripsikan urutan aksi/langkah yang dilakukan aktor ketika berinteraksi dengan sistem, baik yang berhasil maupun gagal.[8]

#### **2.4.1.3 *Activity Diagram***

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.[9]

#### **2.4.2 *Game Layout Chart***

*Game layout chart* merupakan sebuah tata letak perancangan untuk membantu mengkonsepkan topik dari sebuah proses.

#### **2.4.3 *Story Board***

*Story Board* adalah serangkaian sketsa cerita yang menunjukkan urutan kejadian atau event yang terjadi.

#### **2.4.4 *Adobe Illustrator***

*Adobe Illustrator* adalah salah satu software pengolah gambar yang berbasis vektor.[10]

*Software* ini biasa digunakan untuk membuat gambar ilustrasi, logo, dll.

#### **2.4.5 *Adobe Photoshop***

*Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang di khususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. *Adobe Photoshop* mempunyai fitur yang banyak untuk mengedit foto seperti filter, efek, dan lain lain.[11]

#### **2.4.6 *Adobe Animate CC***

*Adobe Animate CC* adalah program yang dikembangkan secara khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar untuk alat pengembangan profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* dirancang dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang kuat dan ringan, sehingga *Flash* banyak digunakan untuk

membuat dan memberikan efek animasi pada situs web, CD interaktif, dan lainnya.[12.p.142]

## **2.5 Bahasa Inggris**

Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris dituturkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk di berbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru dan sejumlah negara negara Karibia serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara.