PERANGKAT LUNAK PENGENALAN ORGAN TUBUH TINGKAT DASAR YANG INTERAKTIF

Dennis Christian S

Jurusan Teknik Informatika, Falkutas Teknik, Universitas Komputer Indonesia
JL.Dipatiukur No.112-114Bandung 403132

ABSTRAK

Perkembangan teknologi beberapa decade ini sangat maju dengan pesat, terutama perkembangan dibidang komputer. Terlebih dalam menyongsong era globalisasi, pembelajaran dengan menggunakan komputer sekarang-sekarang ini banyak sekali diminati oleh semua orang tampa malihat umur. Pembelajaran dengan bantuan komputer dapat mempermudah dalam pemahaman dari isi materi yang akan disampaikan. Begitu juga dengan pembelajaran dalam hal organ tubuh tingkat dasar yang interaktif ini dirancang untuk mempermudah proses belajar menggunakan komputer dan diharapkan dengan pembelajarn pengenalan organ tubuh tingkat dasar ini user dapat mengenal organ tubuh.

1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi khususnya dibidang teknologi komputer yang terus mengalami kemajuan. Komputer saat ini tidak hanya digunakan untuk menangani informasi saja, akan tetapi komputer untuk sekarang ini juga mempunyai fasilitas hiburan dan pendidikan yang tidak kalah perkembangannya dengan dunia informasi.

Untuk saat ini seorang anak sangat sulit menerima pendidikan dengan cara serius, begitu juga dengan pengenalan mereka terhadap anggota tubuh (organ tubuh). Untuk itu perlu dibuat suatu sistem informasi tentang pembelajaran sambil bermain, agar anak tidak merasa jenuh dan lebih santai.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis merancang sebuah sistem dengan judul **"**Perangkat Lunak Pengenalan Organ Tubuh Tingkat Dasar Yang Interaktif**"**, yang diharapkan dapat membantu memudahkan bagi pengajar

yang menggunakan sistem pembelajaran dengan menggunakan komputer. pendidikan anak-anak tingkat dasar agar mereka dapat belajar mengenal anggota tubuh sambil bermain dan mereka juga bisa menjawab soal-soal yang ada di perangkat lunak/software ini. Dengan metode pembelajaran mengguanakan komputer seperti ini, dapat menambah pengetahuan tentang teknologi komputer.

2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan dapat diidentifikasi, yaitu cara mengolah dan memasukan gambar anggota tubuh, dimana data anggota tubuh/organ tubuh belum dapat disajikan dengan menapilkan suara dari masing-masing anggota tubuh. Selain memasukan data gambar diperlukan juga data suara di tiap-tiap anggota tubuh. Dan dalam program ini terdapat salah satu permainan dan lagu yang guna untuk menghibur anak-anak.

3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada perangkat lunak pembelajaran pengenalan organ tubuh tingkat dasar ini yaitu :

1. Dapat mengenal organ tubuh secara garis besarnya saja
2. Mengetahui bentuk-bentuk tubuh manusia
3. Perangkat lunak pengenalan ini hanya dapat menampilkan gambar dan suara maupun permainan (game)
4. Pengguna perangkat lunak pembalajaran/pengenalan ini ditujukan bagi user yang dapat mengoperasikan komputer. Sehingga materi yang disampaikan dapat dipergunakan untuk anak-anak,khususnya bagi siswa-siswi tingkat dasar atau Taman Kanak-Kanak **(TK)**

4. Maksud dan Tujuan

Perangkat lunak yang terciptakan diharapkan mampu membantu dalam penggenalan dasar anak tentang pengetahuan anggota tubuh dan anak tidak merasa bosan

dalam belajar menggunakan program ini.

Ada pun maksud dan tujuan dari pembuatan program ini yaitu :

1. Untuk memberikan kemudahan bagi pengajar atau siapapun yang belajar menggunakan program ini
2. program aplikasi ini diharapkan bisa membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan
3. Sebagai syarat salah satu kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dan untuk menempuh ujian program diploma III Falkutas Teknik Jurusan Teknik Informatika di Universitas Komputer Indonesia.

5. Metologi Penelitian

Metologi yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini adalah diantaranya sebagai berikut :

1. Metode pengamatan

   Metode ini menggunakan pengamatan langsung terhadap obyek yang menjadi pokok masalah dalam mendesain perangkat lunak.
2. Metode kepustakaan.

   Untuk memperoleh teori-teori dan data yang terhubung dengan cara membaca sumber-sumber dan buku acuan yang berhubungan dengan masalah. Dengan

   demikian data tersebut merukan faktor-faktor penunjang terwujudnya rancangan aplikasi perangkat lunak tersebut.
3. Referensi Orang

   Suatu kegiatan tanya jawab langsung dengan segala pihak yang dapat membantu dalam penelitian.