BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan teknologi khususnya di bidang komputer yang terus mengalami kemajuan, komputer pada saat ini telah menjadi perangkat multimedia yang paling diminati. Itu bukan saja pada bidang permainan yang menampilkan kecanggihan peralatan audio dan video, tetapi juga pada bidang bisnis dan pendidikan.

Pendidikan untuk anak-anak saat ini sangatlah sulit, karena pada saat ini pendidikan bahasa Inggris diberikan pada anak sekolah dasar dimana anak- anak akan merasa kesulitan dan mudah bosan. Padahal pendidikan bahasa inggris sangatlah penting peranannya di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis merancang sebuah sistem dengan judul **"Perangkat Lunak Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak",** yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengajar atau orang tua untuk mengajar anak-anak. Bukan hanya itu, dengan mengajar anak dengan metode pembelajaran menggunakan komputer, anak-anak dapat mengetahui tentang teknologi komputer.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari pembuatan program ini adalah:

1. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dan untuk menempuh ujian Program Diploma III Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika di Universitas Komputer Indonesia..
2. Untuk memberikan kemudahan bagi pengajar atau orang tua untuk mengajar anak-anak di bidang pelajaran bahasa inggris

1.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam rangka mendesain perancangan aplikasi perangkat lunak multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris pada anak ini, maka penulis menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. Metode Pengamatan

   Dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap obyek yang menjadi pokok masalah dalam mendesain aplikasi perangkat lunak.

2. Metode Kepustakaan

   Untuk Memperoleh teori-teori dan data-data yang berhubungan dengan cara membaca sumber-sumber dan buku-buku acuan yang berhubungan dengan masalah. Dengan demikian data-data tersebut merupakan faktor-faktor penunjang terwujudnya rancangan aplikasi perangkat lunak tersebut

.

3. Metode Studi Banding

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

.

1.4 Batasan Masalah

Software pembelajaran ini dibatasi :

1. Mengenalkan huruf abjad, angka, nama binatang dan nama buah-buahan dengan cara pembacaan dan penulisannya.
2. Tanya jawab sederhana.
3. Dikhususkan pada anak yang telah mengerti alphabet dan angka dengan bahasa Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini meliputi segala teori yang mendukung perancangan program tersebut.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisa dan perancangan program multimedia dari awal sampai akhir

BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM

Berisi penjelasan mengenai penerapan bahasa pemrograman yang digunakan serta implementasi dan uji coba program yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan segala hasil pembahasan tugas akhir ini.