BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli - Secara umum Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

Menurut Mc leod, Sistem Informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi

Menurut Tata Sutabri, S.Kom., MM Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. [10]

2.2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program komputer terasosiasi dengan dokumen perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, mode, desain dan cara penggunaan (*User manual*). Sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya maka belum dapat di sebut perangkat lunak (*software*) sebuah perangkat lunak juga sering di sebut dengan sistem perangkat lunak sistem berarti kumpulan komponen yang saling terkait dan memiliki suatu tujuan yang ingin di capai.

Sistem perangkat lunak berarti sebuah sistem yang memiliki komponen berupa perangkat luunak yang memiliki hubungan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan pelanggan (*customers*). Pelanggan (*customers*) adalah orang atau organisasi yang memesan atau membeli perangkat lunak (*Software*) dari pengembang perangkat lunak atau bisa di anggap bahwa pelanggan (*customers*) adalah orang atau organisasi yang secara sukarela mengeluarkan uang untuk memesan atau membeli perangkat lunak. User atau pengguna perangkat lunak adalah orang yang memiliki kepentingan untuk memakai atau menggunakan perangkat lunak untuk memudahkan pekerjaan [5,p.2]

2.3. Multimedia

2.3.1. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer**.** Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu media sering kali di sebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multi-media dimulai pada akhir 1980-an dengan di perkenalkannya Hipercard oleh apple pada tahun 1987, dan dan pengumuman ole IBM pada tahun 1989 adhapter card bagi PS/2. Sejak pemulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras man lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk multimedia di pasar. [1,p.19]

2.3.2. Pengertian Multimedia

Panduan untuk menguasai multimedia harus di mulai dari definisi multimedia. Dalam industri elektronik, Multimedia adalah kombinassi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCornick,1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik) animasi, video, teks, grafik dan gambar (turban dkk 2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presenrasi yang dinamis dan interactif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio, dan gambar video (robin dan linda, 2010).[1,p.20]

2.4. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 ini memiliki metode pengajaran yang menarik dimana materi pembelajaran dikemas dalam satu tema tertentu. Metode ini biasa disebut dengan istilah tematik terpadu. Model pembelajaran ini sebenarnya telah lama ada, Model pembelajaran tematik terpadu (*integrated*) pertama kali dikembangkan pada awal tahun 1970-an, namun baru di terapkan di indonesia pada tahun 2013. Dalam satu tahun pembelajaran terdapat tujuh sampai sembilan tema yang berbeda untuk di sampaikan kepada siswa. Dan dalam satu tema ada beberapa subtema yang juga terdiri dari beberapa fokus pembelajaran di antararanya adalah :

1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
3. Matematika
4. Bahasa Indonesia
5. Ilmu Pengetahuan Alam
6. Ilmu Pengetahuan Sosial
7. Seni Budaya dan Prakarya (Termasuk Muatan lokal)
8. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Termasuk Muatan lokal)

2.5. Pengertian Tema

Pengertian TemaMenurut arti katanya tema berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telahditempatkan. Kata ini berasal dari kata Yunani tithenai yang berarti menempatkan ataumeletakkan. Dalam kehidupan sehari-hari kata tema sering dikacaukan pula pemakaiannyadengan istilah topik. Kata topic

juga berasal dari kata Yunani topoi yang berarti tempat.Aristoteles, yang dianggap sebagai salah seorang tokoh retorika jaman klasik, menegaskanbahwa untuk membuktikan sesuatu mula-mula harus ditentukan dan dibatasi

topoi tempatberlangsungnya suatu peristiwa. Dalam batas-batas yang telah ditentukan tadi, penulis harusmenemukan: manusia, interaksi, dan fakta-fakta lainnya yang menimbulkan atau bersangkutandengan peristiwa baru.[12]

2.6. Pengertian Tematik

Pengertian Tematik Kata ini berasal dari kata Yunani tithenai yang berarti "menempatkan" atau"meletakkan" dan kemudian kata itu mengalami perkembangan sehigga kata tithenai berubah menjadi tema.Menurut arti katanya tema berarti "sesuatu yang telah diuraikan " atau " sesuatu yangtelah ditempatkan"

Pengertian secara luas, bahwa tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna.Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secaramudah dan jelas. Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yangmelibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermaknakepada siswa. Keterpaduan pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu,aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu

yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapamata pelajaran sekaligus dalamsatu kali pertemuan.

Pengertian pembelajaran terpadu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang berangkat dari suatu tema tertentu sebagai pusat yang digunakanuntuk memahami gejala-gejala, dan konsep-konsep, baik yang berasal dari bidangstudi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.
2. Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubung berbagai bidang studi yangmencerminkan dunia riil di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.
3. Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secarasimultan.
4. Menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda denganharapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna. [12]

2.6.1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Sesuai dengan tahap perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep balajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran Tematik. Pengertian Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. (tematik)

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pembelajaran. Batasan waktu dan cakupan materi kegiatan siswa di sekolah didasarkan pada tema yang dikembangkan, bukan di dasarkan pada mata pelajaran (Permendiknas No 22.th.2006).

Peserta didik yang berada di sekolah dasar kelas I,II,III berada pada rentangan usia dini. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistic) serta mampu memahami hubungan antara konsep sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung pada objek-objek konkret dan pengalaman yang di alami secara langsung.

[2,P.12]

2.7. Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)

Computer-Assisted Instruction atau Pembelajaran Berbantuan Komputer atau (PBK) sebagai proses mengajar yang dilakukan secara langsung yang melibatkan komputer untuk mempresentasikan bahan ajar dalam suatu model pembelajaran yang interaktif untuk memberikan dan mengendalikan lingkungan belajar secara individual pada masing-masing peserta didik. PBK merupakan semua penerapan komputer untuk pembelajaran yang memiliki aspek individual, interaktif, dan arahan. Makna PBK sebagai pembelajaran individual, karena komputer memberikan layanan sebagai seorang tutor bagi peserta didik dari pada sebagai seorang instruktor untuk suatu kelompok peserta didik. Dalam pembelajaran berbantuan komputer terjadi komunikasi dua arah secara intensif antara peserta didik dengan sistem komputer.[14]

2.8. Peranan Multimedia di Dalam Dunia Pendidikan

Multimedia telah digunakan pada berbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan, hiburan, serta berbagai kepentingan umum lainnya. Khusus untuk bidang pendidikan, saat ini, multimedia memiliki peranan yang sangat penting, yakni untuk memperkaya dan memajukan proses pembelajaran. Demikian ucap Associate Profesor Dr. Wan Fatimah Wan Ahmad dari Universiti Teknologi Petronas (UTP) Malaysia saat memberikan kuliah umum kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unversitas Negeri Yogyakarta, Kamis (17/10/2013).

Lebih jauh, Associate Profesor Dr. Wan Fatimah Wan Ahmad menjelaskan bahwa dengan penggunaan multimedia pembelajaran akan lebih interaktif

dibandingkan dengan metode tradisional sebelumnya. “Namun pada praktik di lapangan penggunaan multimedia pada pembelajaran sering digunakan dengan alasan yang kurang tepat, seperti hanya focus untuk hiburan siswa atau karena tekanan administrasi belaka,” paparnya. [3]

2.9. Coreldraw x5

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Suatu program yang baik tentu saja memiliki keunggulan yang signifikan. Beberapa keunggulan program Corel Draw antara lain adalah:

a. Gambar yang dihasilkan dengan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster.
b. Penggunaan Corel Draw, terutama pada tool-tool yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya.
c. Corel Draw sangag baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya Adobe Potoshop.

d. Banyaknya pengguna Corel Draw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari Corel Draw lebih mendalam karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik yang diproduksi oleh pengguna lain.[12]

2.10. Adobe Flash

Sejak di akuisi oleh perusahhan raksasa Adobe, maka software multimedia Macromedia Flash berubah nama menjadi adobe flash. Akuisi ini pun bisa jadi merupakan pertanda bahwa prospek penggunaan animasi menggunakan flash akan semakin baik.

Flash sudah di perkenalkan sejak tahun 1996, sebagian kalangan menggunakannya sebagai animasi untuk website, profil perusahaan, Cd interaktif, game dan lain-lain. Sekarang flash telah berkembang penggunaanya untuk penggunaan fitur-fitur untuk *mobile device* seperti Hanphone, PDA, dan lain-lain.

Dalam perkembanganya, adobe flash CS 5 merupakan versi terbaru dari adobe flash. Dengan tambahan fitur-fitur baru semakin memudahkan untuk menganimasikan objek-objek yang anda buat. Adobe flash CS 5 memperkenalkan fitur-fitur baru seperti :

1. *Text layout frame works text* (TLF Text)

   TLF text ini merupakan fasilitas terbaru yang dapat digunakan untuk memformat secara lengkap

2. Panel code snippets

   Panel Code Snippets memungkinkan non-programer untuk menerapkan kode perintah ActionScript 3.0 tanpa menguasai ActionScript 3.0

3. Menambahkan video

   Dengan menggunakan adobe flash CS 5 menambahkan video kedalam lembar kerja menjadi lebih mudah.

4. *Effects decorative* Drawing Tool Baru

   Pada adobe flash CS 5 telah di tambahkan beberapa efek baru kedalam decoratif drawing tool.

5. Template baru

   Berbagai template baru telah di tambahkan pada Adobe Flash CS5 untuk mempermudah dalam mendesai animasi.[4]