

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses kehidupan, manusia tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peranan yang sangat penting, terutama dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada ilmu pengetahuan yang diberikan dan teknologi yang digunakan serta tanggung jawab pemerintah dalam memegang peranannya sebagai tulang punggung pembangunan nasional. Manusia dapat mengembangkan potensinya sehingga dapat menimbulkan berbagai ilmu pengetahuan yang dapat memenuhi segala kebutuhan manusia. Oleh karena itu, untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik diperlukan modal dari pendidikan itu sendiri.

Salah satu modal pendidikan itu dapat berbentuk Ensiklopedia yang dapat berupa buku maupun media elektronik dan banyak tersedia dimana-mana.

Pada dasarnya, sebuah ensiklopedia bertujuan untuk memberikan informasi data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga mampu mencakup sebuah bidang ilmu pengetahuan secara mendalam. Namun, karena di Indonesia kurang begitu dimasyarakatkan dan mungkin biayanya cukup mahal, maka ensiklopedia itu jarang digunakan.

Secara global, informasi yang dihasilkan dari ensiklopedia akan sangat menunjang dalam proses pembelajaran untuk tercapainya suatu bentuk pola belajar aktif yang lebih baik. Dapat dilihat dengan jelas pula, bahwa perkembangan ensiklopedia saat ini tidak hanya dalam bentuk buku, namun penggunaan teknologi juga diterapkan dalam perancangan suatu ensiklopedia.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka perlu diangkat judul "ENSIKLOPEDIA BERGAMBAR PENEMUAN BENDA-BENDA PENTING DI DUNIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3" sebagai Tugas Akhir perkuliahan di Universitas Lampung (UNILA) pada Tahun Ajaran 2010/2011.

1.2 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, permasalahan hanya dibatasi pada penemuan benda-benda penting di dunia.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari pembuatan Tugas Akhir yaitu :

1. memberikan alternatif baru dalam pembelajaran yaitu " Ensiklopedia Bergambar Penemuan Benda-benda Penting di Dunia Menggunakan Adobe Flash CS3".
2. Ensiklopedia Bergambar Penemuan Benda-Benda Penting di Dunia Menggunakan Adobe Flash CS3 dapat menjadi pembelajaran dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi,

3. menerapkan materi yang telah dipelajari di bangku perkuliahan khususnya pada mata kuliah multimedia.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir dengan judul " Ensiklopedia Bergambar Penemuan Benda-Benda Penting di Dunia Menggunakan Adobe Flash CS3" antara lain :

1. menambah ilmu pengetahuan tentang sejarah penemuan benda-benda penting di dunia,
2. menjadi acuan atau inspirasi bagi semua kalangan untuk dapat menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia,
3. mempermudah dalam memperoleh informasi melalui ensiklopedia.