

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara cepat, menyebabkan kebutuhan akan informasi juga harus dilakukan dengan cepat dan praktis, sehingga semua informasi dengan mudah sampai kepada tujuan dan sasaran dari informasi tersebut.

Mobilitas penduduk & bertambahnya jumlah penggunaan transportasi memerlukan Rambu lalu-lintas. Namun, rambu-rambu lalu lintas yang sering dilanggar oleh pengendara, masalah ini menimbulkan kecelakaan pada lalu lintas terhadap rambu yang dilanggar tersebut. Kecelakaan pada lalu lintas disebabkan oleh banyak faktor tidak sekedar oleh pengemudi, kendaraan yang sudah tidak layak, kerusakan pada kendaraan, serta tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas.

Rambu lalu lintas dan pemakai jalan memiliki peranan yang sangat penting dan dalam keselamatan mengendara, dalam rambu-rambu lalu lintas dibagi menjadi beberapa kelompok besar yaitu rambu rambu peringatan, rambu rambu perintah dan rambu rambu larangan. Sehingga upaya tersebut mencapai sasaran dari informasi yang disampaikan tersebut, juga dapat dilakukan dengan adanya sebuah tutorial

mengenai peraturan tata tertib lalu lintas untuk sekolah dasar dengan menggunakan multimedia.

Tutorial mengenai peraturan tata tertib rambu rambu lalu lintas untuk sekolah dasar berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash*, berbentuk animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara beraturan, dan ketika rangkaian itu ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, sehingga gambar tersebut seperti bergerak (Bunadi dan Zeembry, 2007), sedangkan multimedia merupakan suatu system penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket (Tim, 2007).

Pengenalan peraturan tata tertib lalu lintas berbasis multimedia dilakukan agar siswa lebih tertarik dengan penyajian mengenai pentingnya memahami peraturan tata tertib lalu lintas yang semakin menarik, sehingga dalam menyimak pengenalan peraturan tata tertib rambu lalu lintas siswa akan lebih mudah dalam menyerap isi dari pengenalan tata tertib rambu lalu lintas tersebut.

1.2 Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang melatarbelakangi Tugas Akhir yaitu :

- a. Bagaimana menggunakan program berbasis multimedia yaitu *macromedia flash* untuk membuat media pembelajaran pengetahuan tata tertib lalu lintas.
- b. Bagaimana memodifikasi tampilan - tampilan program agar lebih menarik lagi untuk dipelajari bagi para siswa siswi sekolah dasar.
- c. Bagaimana membuat media pembelajaran pengenalan interaktif peraturan rambu - rambu lalu lintas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini adalah pada pengetahuan tentang peraturan rambu - rambu lalu lintas seperti membaca, mengetahui rambu - rambu lalu lintas beserta nama - nama gambarnya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan Tuga Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memenuhi syarat untuk menjadi Diploma Manajemen Informatika di Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Lampung.

- b. Memaparkan, mempelajari dan memahami Tutorial Pengenalan pembelajaran tata tertib lalu lintas menggunakan program *Macromedia Flash Swish Max* pada sistem operasi *Windows 7*.
- c. Menambah pengetahuan secara teoritis dan praktek khusus mengenai pembuatan aplikasi ini melalui program *Macromedia Flash Swish Max*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Beberapa manfaat yang diperoleh dari pembuatan skripsi baik bagi penulis dan bagi siswa sekolah dasar ini adalah:

- a. Mempermudah penggunaan dan pembelajaran tentang aplikasi ini ketika digunakan bagi para siswa siswi sekolah dasar khususnya.
- b. Memberikan pemahaman mengenai peraturan tata tertib lalu lintas kepada siswa siswi sekolah dasar.
- c. Mengenalkan pentingnya memahami rambu lalu lintas kepada siswa siswi sekolah dasar.
- d. Menyediakan alternatif media pembelajaran pengenalan rambu – rambu lalu lintas bagi pemula.