

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 MULTIMEDIA

2.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan suatu system yang penyampaiannya dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket (Tim, 2007). Multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan dari fasilitas yang diberikan atau dibuat, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari multimedia tersebut.

2.1.1.1 Kelebihan Multimedia

Menurut (Tim, 2007), ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh multimedia antara lain adalah:

- a. Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai beragam alat.
- b. Menghilangkan kebosanan bagi pengguna multimedia tersebut.
- c. Dapat dijadikan sarana belajar mandiri atau individual.

2.1.1.2 Kelemahan Multimedia

Ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh multimedia antara lain adalah:

- a. Biaya mahal.
- b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga professional.
- c. Membutuhkan software aplikasi.

2.2 Rambu Rambu Lalu Lintas

2.2.1 Pengertian Rambu rambu lalu lintas

Rambu lalu lintas adalah salah satu dari perlengkapan jalan yang berupa lambing, huruf, angka, kallimat atau kalimat panduan diantaranya sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pemakai jalan (Subdit, 2011).

2.2.2 Jenis dan fungsi Rambu-rambu lalu lintas

Rambu lalu lintas memiliki beberapa kriteria atau beberapa jenis yang memiliki masing-masing fungsi berbeda, sehingga memiliki manfaat yang berbeda juga, jenis rambu antara lain, peringatan, larangan, perintah dan petunjuk. Berikut penjelasan mengenai jenis rambu tersebut.

a. Peringatan

Rambu peringatan digunakan untuk peringatan kemungkinan ada bahaya atau tempat berbahaya dibagian jalan didepannya.

b. Larangan

Rambu larangan digunakan untuk menyatakan perbuatan yang dilarang dilakukan oleh pemakai jalan.

c. Perintah

Rambu perintah digunakan untuk menyatakan perintah yang wajib dilakukan oleh pemakai jalan.

d. Petunjuk

Rambu petunjuk digunakan untuk menyatakan petunjuk jurusan, jalan, situasi, kota, tempat peristirahatan, fasilitas, dan lain-lain bagi pemakai jalan.

2.3 Macromedia Flash (Swish Max)

Swish max merupakan program animasi. *Swish max* sangat mudah dipelajari dan dapat membuat animasi dengan teks, gambar dan suara dalam waktu singkat, *swish max* memiliki tools untuk menggambar garis, *rectangels*, *elips*, kurva acak, *motion path*, *sprites*, tombol dan *form* masukan dengan cara yang lebih mudah. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi fungsi bagi para pengguna yang ingin berkreasi lebih dengan menggunakan *ekstensi flash*.

Flash yang dihasilkan oleh *swish max* secara kualitas tidak kalah dengan yang dihasilkan oleh *Macromedia Flash MX* atau *Adobe Flash*. *Swish max* sangat cocok untuk para pemula yang ingin mempelajari *Flash*, program *Swish Max* sudah lebih

dari cukup untuk membuat berbagai animasi *flash* apalagi kelengkapan fitur pada *Swish Max* semakin ditambah. Kelebihan lainnya, bila sudah mahir menggunakan *Swish Max*, maka bila ingin beralih belajar *Macromedia Flash MX* atau *Adobe Flash* akan lebih mudah karena sudah memiliki dasar konsep pada *Swish Max*.

Swish max juga dapat dijadikan alternatif selain menggunakan *flash* yang telah banyak digunakan. Sebelum *swish max* dikembangkan *software flash* lebih dahulu tenar di kalangan desain grafis. Namun setelah *software* ini dikeluarkan para *animator* lebih memilih menggunakan *software swish max* dari pada *macromedia flash* karena penggunaan *script* animasinya lebih mudah dipergunakan dan lebih efektif.

Dibanding dengan *software* lain, *swish max* menyediakan banyak desain button, sehingga memudahkan animator untuk mendesain. Selain itu *software swish max* mempunyai kelebihan dibanding *software* animasi *flash* terdahulu, yaitu diantaranya *swish max relative* lebih mudah digunakan dibandingkan dengan *Macromedia Flash* dan dengan hasil relatif sama, *swish max* sudah dilengkapi dengan berbagai animasi yang menarik dan mudah dalam penggunaannya, *swish max* juga mampu menangani *link* antar objek maupun dokumen.

Pengembangan *swish max* sebagai salah satu media penyampai pesan kepada anak adalah sebuah gagasan yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi terhadap anak. Pada kenyataannya, selama ini banyak guru yang masih terus selalu menggunakan metode ceramah yang klasikal dalam

penyampaian materi. Padahal materi bisa disampaikan melewati beberapa media yang salah satunya adalah *swish max* ini. Jika mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru, siswa hanya akan membayangkan dengan interpretasi yang berbeda-beda setiap anak, karena tidak ada gambaran yang jelas mengenai penjelasan yang diberikan atau tidak ada visualisasi yang jelas sehingga anak susah membayangkan mendekati kenyataan.

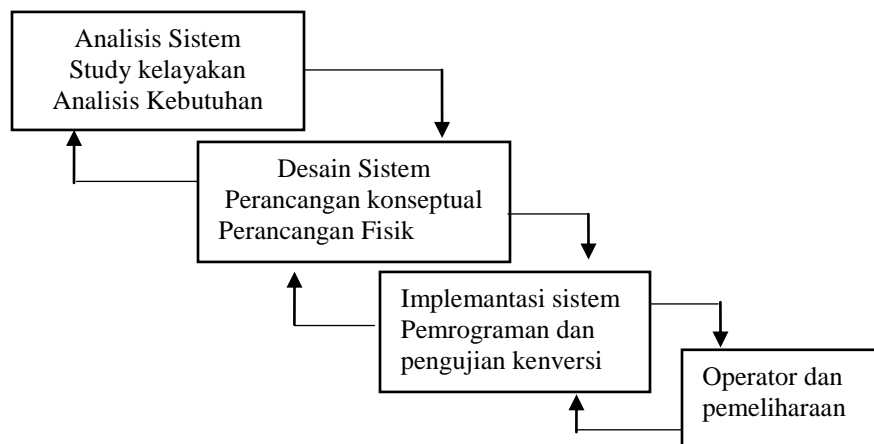
2.3 Animasi

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).

Animasi adalah susunan gambar mati yang dibuat efek sehingga seolah-olah nampak bergerak. Tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar, atau sebuah gambar yang dapat bergerak-gerak dari menghadap kiri berubah ke kanan, itu adalah contoh animasi yang sederhana. Dengan menggunakan *flash* dapat menganimasi obyek gambar sehingga seolah-olah gambar itu bergerak disepanjang *stage*.

2.4 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Kadir (2003), merupakan metode klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Berikut gambar SDLC.



Gambar 1. Pengembangan Sistem

Berdasarkan Gambar 1. Diatas tersebut, SDLC merupakan panduan konseptual untuk pengembangan sistem informasi yang terdiri atas empat aktivitas utama, yaitu: analisis system, desain konsep dan fisik, implementasi, dan operasi.

Tahapan Analisis Sistem

Tahap analisis dilakukan untuk mengamati kondisi yang ada, termasuk analisis kelebihan dan kekurangan (kelayakan) sistem informasi yang telah dijalankan.

Desain Konsep dan Fisik

Desain konsep terdiri dari aktifitas analisis dan pemilihan dari berbagai alternatif pengembangan dan perbaikan. sedangkan desain fisik lebih menekankan pada realisasi dari desain konsep yang ditentukan.

Implementasi

Setelah realisasi perbaikan selesai, tahap berikutnya dalam mengimplementasikan kedalam system baik berupa aplikasi atau sebuah system aplikasi.

Operasi dan pemeliharaan

Setelah melakukan konversi dan sistem telah benar-benar compatible sistem informasi baru mulai diaplikasikan untuk aktifitas operasional sehari-hari (Soeherman, 2008).