

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bill Gates merupakan contoh orang yang tepat untuk menggambarkan seseorang yang sukses dalam kehidupannya. Bill merupakan anak yang cerdas tetapi dia terlalu penuh semangat dan cenderung sering mendapatkan kesulitan di sekolah. Saat dia berumur sebelas tahun, orangtuanya mengirimbkannya ke Lakeside School yang kemudian mengenalkannya dengan dunia komputer. Saat itu mempelajari banyak hal tentang komputer. Sampai akhirnya ia berhasil diterima di Universitas Harvard dan memilih meninggalkan Harvard karena tertarik dengan komputer sehingga akhirnya ia bisa menjadi orang yang sukses dalam memimpin perusahaannya yang sangat berpengaruh di dunia yaitu Microsoft.

Kisah sukses Bill Gates ini membuktikan bahwa untuk meraih kesuksesan dibutuhkan banyak faktor misalnya seperti kerja keras, semangat dan pengorbanan untuk meraih kesuksesan. Selain itu tingkat intelegensi atau kecerdasan seseorang juga sangat berpengaruh dalam hidupnya. Namun IQ yang tinggi saja ternyata tidak menjamin kesuksesan seseorang dalam hidupnya. Padahal banyak orang yang beranggapan bahwa orang yang ber-IQ tinggi pastilah orang yang cerdas sehingga dengan mudah mencapai kesuksesan dalam hidupnya. Kajian-kajian ilmiah di

Intelegent Quotient (IQ), Spiritual Quotient (SQ). Ketiga bentuk kecerdasan ini tidak dapat berdiri sendiri untuk meraih kesuksesan dalam bekerja dan dalam kehidupan (Armansyah, 2002).

Menurut Westen, pakar Psikologi dari Universitas Harvard dijelaskan bahwa Intelegensi berbentuk multifaset yang maksudnya diimplementasikan dalam berbagai bentuk. Biasanya intelegensi diukur di sekolah atau lembaga pendidikan tinggi dan pengukuran yang dilakukan cenderung bersifat skolastik atau berdasarkan kemampuan yang diajarkan disekolah. Adapun satuan angka yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut tersaji dalam satuan IQ (Satiadarma & Waruwu, 2003).

Masa siswa SMP merupakan suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Dan usia siswa SMP berkisar diantara 12-15 tahun (murniramli.wordpress.com, 2008). Dan menurut Panuju dan Umami (1999) fase remaja awal atau pra remaja yang berada pada kisaran umur 12- 15 tahun merupakan masa yang ditandai oleh sifat- sifat negatif pada si remaja. Menurut penelitian Hetzer sifat-sifat negatif pada anak perempuan yang dibahas dalam buku Psikologi Remaja adalah tak tenang, kurang suka bekerja, Suasana hati tak baik atau murung, asosial. Sedangkan sifat-sifat negatif pada anak laki-laki menurut penelitian Hochholzer dalam buku yang sama adalah kurang suka bergerak, lekas lelah, kebutuhan untuk tidur

besar, suasana hati tak tetap, pesimistik (Panuju dan Umami, 1999).

Sifat-sifat negatif tersebut tentunya bertentangan dengan sifat-sifat yang harus dimiliki seorang remaja untuk mencapai kesuksesan. Ada beberapa sifat yang harus dimiliki untuk menjadi pandai dan menjadi seorang bintang di sekolah yaitu kemauan, keinginan atau niat yang kuat untuk menjadi pandai, keyakinan bahwa kita bisa menjadi pandai, usaha atau tenaga untuk menjadi pandai (Sugembong, 2009).

Selain itu faktor internal dan eksternal dalam diri seorang anak juga berpengaruh untuk mencapai kesuksesan anak tersebut di dalam bidang prestasi belajar. Faktor internal yang mempengaruhinya antara lain faktor IQ atau kecerdasan, kepribadian, motivasi belajar, stabilitas emosi, strategi belajar. Sedangkan faktor eksternal yang juga berpengaruh besar antara lain konflik keluarga, pengaruh teman sekolah, suasana kelas, cara mengajar guru, suasana belajar di rumah, dan fasilitas belajar. Hal ini dapat dilihat dari anak-anak yang berasal dari keluarga yang penuh masalah menurut penelitian Musen dan kawan-kawan (1984) memiliki prestasi yang lebih rendah dari anak-anak yang berasal dari keluarga yang harmonis.

Melihat usia pra remaja yang identik dengan sifat negatif, karena itu dipilihlah anak yang duduk di bangku SMP sebagai objek penelitian karena penulis beranggapan bahwa umumnya anak yang

duduk di bangku SMP masih labil dan mudah dipengaruhi sehingga penting untuk dilakukannya pembimbingan kecerdasan kesuksesan bagi mereka agar kelak di tingkat pendidikan selanjutnya mereka dapat lebih siap dan matang mempersiapkan dirinya supaya menjadi orang yang sukses dalam segala hal. Dan berdasarkan hal diatas maka penulis tertarik untuk membangun suatu aplikasi untuk mengukur tingkat kesuksesan seseorang yang dibangun dengan Adobe Flash CS4 dengan teknologi Flash Lite 2.0 yang kiranya juga dapat menambah variasi dan informasi dari *content-content provider* yang sudah ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : bagaimana membangun aplikasi untuk mengetahui tingkat kecerdasan kesuksesan dengan pendekatan multimedia interaktif?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini dibuat untuk siswa SMP di Indonesia sebagai alat bantu untuk melihat tingkat kecerdasan-kesuksesan untuk anak SMP.
2. Aplikasi ini berjalan pada ponsel yang mendukung teknologi flash lite 2.0
3. Aplikasi ini bersifat *stand alone* atau statis dan tidak dapat di publish secara online.
4. Aplikasi ini hanya memuat empat unsur multimedia yaitu audio, gambar, teks, dan animasi.

5. Pengujian dilakukan menggunakan emulator yang terdapat pada Device Central Adobe Flash CS3 dan Ponsel yang mendukung Flash Lite 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi kecerdasan kesuksesan dengan pendekatan multimedia interaktif.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Studi Pustaka

Metode studi pustaka ini dilakukan dengan mencari sumber literatur dan referensi yang ada dan berhubungan dengan penelitian ini.

2. Wawancara

Metode wawancara ini dilaksanakan dengan melakukan wawancara langsung dengan beberapa sampel pengguna untuk menemukan kebutuhan-kebutuhan spesifik yang berhubungan dengan kebutuhan aplikasi.

3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.

Tahapan analisis kebutuhan perangkat lunak ini dilakukan dengan menganalisis data-data dan informasi yang diperoleh untuk merancang perangkat lunak (SKPL).

4. Desain Perangkat Lunak

Tahapan desain perangkat lunak ini dilakukan dengan mendesain atau merancang tampilan antar muka perangkat lunak.

5. Implementasi perangkat lunak

Tahapan implementasi perangkat lunak ini dilakukan dengan melakukan Implementasi implementasi perangkat lunak menjadi satu aplikasi

6. Pengujian perangkat lunak

Tahapan pengujian perangkat lunak ini dilakukan dengan menguji coba perangkat lunak yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi referensi tentang Adobe Flash CS3 Professional.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

