

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Era teknologi dewasa ini semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia dalam menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. apalagi dibidang pendidikan, segala sesuatunya telah memakai komputer untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat. tidak terkecuali juga dalam dunia penerbangan, yakni pembelajaran mengenai bagian-bagian pesawat terbang.

Pesawat terbang atau *aircraft* adalah sebuah perangkat yang digunakan dalam penerbangan dan digerakkan oleh mesin yang didukung oleh sayap yang lebih berat dari udara, kemudian dalam proses terbang ditahan oleh reaksi dinamis dari udara yang berlawanan arah dengan sayap, *aircraft* harus mempunyai beberapa komponen utama antara lain seperti *fuselage, wings / sayap, empennage, dan landing gear*

Di era yang menuntut segala sesuatunya serba cepat dan instan tentunya harus diperoleh suatu cara selain metode konvensional untuk belajar bagian-bagian pesawat terbang,

salah satunya adalah dengan aplikasi multimedia yang akan penulis buat dengan judul "VISUALISASI PEMBELAJARAN PESAWAT BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUNJUNG DI MUSEUM DIRGANTARA MANDALA TNI ANGKATAN UDARA YOGYAKARTA" yang akan ditujukan sebagai panduan dan pengetahuan bagi pengunjung museum Dirgantara Mandala Angkatan Udara. Beberapa hal yang mendasari penulis untuk membuat aplikasi ini dikarenakan keterbatasan Museum Dirgantara Mandala TNI Angkatan Udara dalam menyediakan sarana panduan terutama tentang bagian- bagian pesawat terbang dan fungsi dari bagian tersebut. Sebagian besar pengunjung hanya diberikan informasi tentang jenis dan riwayat dari pesawat yang menjadi koleksi di museum. Sedangkan media untuk memperkenalkan bagian-bagian dari pesawat tersebut sejak berdiri (1984) sampai dengan sekarang belum ada.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Setelah melihat uraian di atas, maka rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

- Implementasi perangkat lunak pembelajaran tentang pesawat terbang berbasis multimedia dengan

menggunakan Flash di Museum Dirgantara Mandala TNI Angkatan Udara, Yogyakarta.

- Memberikan info mengenai bagian-bagian pesawat terbang agar dapat menjadi tambahan pengetahuan tentang kedirgantaraan.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Setelah melihat latar belakang masalah dan rumusan masalah maka ruang lingkup aplikasi adalah sebagai berikut :

- Poin yang diambil adalah aplikasi yang bisa memberikan informasi tentang bagian-bagian pesawat terbang
- *Software* grafis dan animasi yang digunakan adalah Macromedia Flash 8
- Pengguna aplikasi hanya terbatas pada pengunjung di Museum Dirgantara Mandala TNI Angkatan Udara, Yogyakarta.
- Aplikasi yang penulis buat juga berisi *quiz* melengkapi gambar (*puzzle*) sebagai tempat ujicoba kemampuan untuk mengingat bagian-bagian pesawat yang ditampilkan di menu sebelumnya.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah merancang sebuah perangkat lunak pembelajaran tentang pesawat dengan menggunakan Flash di Museum Dirgantara Mandala TNI Angkatan Udara, Yogyakarta.

Penggunaan aplikasi pembelajaran yang memudahkan untuk mengetahui tentang bagian-bagian pesawat terbang yang diharapkan dapat menggantikan media konvensional yang sudah ada sebelumnya karena disajikan dalam bentuk yang lebih menarik.