

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus mengalami peningkatan seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu contohnya adalah dalam Edukasi Interaktif. Masyarakat umum seringkali menghadapi kesulitan dalam memahami pesatnya kemajuan teknologi. Menurut Wuryandani & Fathurrohman (2012), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran serta mempengaruhi pola berpikir. Dengan memanfaatkan video animasi dan game, sapat lebih mudah memahami konsep materi yang diajarkan.

Multimedia menurut (Rosch, 1996), Multimedia adalah kombinasi dari ilmu komputer dan video. dalam perkembangannya, Multimedia terbagi jadi beberapa jenis berdasarkan teknik pengoperasiannya. hal tersebut dijelaskan dalam sebuah buku yang berjudul Multimedia Digital (Iwan, Binanto. 2010). Multimedia interaktif adalah multimedia dengan pengontrol yang dapat dikontrol pengguna yang memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang mereka butuhkan untuk proses selanjutnya. Multimedia Interaktif menurut (Iwan dan Binanto, 2010), Multimedia interaktif merupa kan multimedia dengan pengontrol yang dapat di kontrol oleh pengguna yang dapat memilih apa yang nantinya akan di pakai untuk proses berikutnya.

Maka dari itu, Penulis menciptakan Aplikasi Edukasi Interaktif dengan fokus pada Fakta dan mitos mengenai mobil listrik. Aplikasi ini dikhususkan untuk Masyarakat Umum yang ingin mengenal lebih jauh dengan Mobil listrik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data penjualan Mobil Listrik di Indonesia, setiap bulan mengalami kenaikan yang signifikan. sehingga perlunya edukasi untuk Masyarakat Umum Tentang kendaraan listrik.

1.3 Tujuan

Edukasi Mobil Listrik ini di lakukan bertujuan untuk memberikan gambaran kepada masyarakat umum, bahwa mobil listrik adalah kendaraan ramah lingkungan yang menggunakan energi alternatif (listrik) hemat energi dan tidak berbeda dengan mobil pada umumnya.

1.4 Batasan Masalah

Pada Topik ini masalah di batasi sebagai berikut ini berisi:

1. Topik fakta dalam Mobil listrik saat banjir dalam aplikasi
2. Topik Mitos Mobil listrik saat softwarena mengalami kendala dalam aplikasi
3. Topik Fakta Daya tahan dan keamanan baterai Mobil Listrik dalam aplikasi

1.5 Definisi Operasional

Dengan kata kunci yang akan digunakan dalam abstrak terdapat bahasan dan definisi dari kata kunci :

1. Multimedia Interaktif adalah sebuah aplikasi alat bantu berbasis multimedia, tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user).
2. E-learning adalah proses pembelajaran yang berbasis elektronik yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu proses kegiatan belajar mengajar, biasanya bisa memadukan konsep multimedia yang mana kita bisa berinteraksi dengan beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, dan video

1.6 Metode Pengerjaan

Pada aplikasi ini menggunakan software 3D blender untuk 3D objectnya, serta Software UNITY untuk memulai membangun aplikasinya. untuk kodingan menggunakan hasil dari internet yang di gabung melalui unity, serta menggunakan addon.