

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar orang tersebut dapat belajar dengan efektif dan efisien. (Miarso, 2009).

Aplikasi pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain multimedia digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajar, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.(Amatunisa,2010).

Aplikasi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Sudrajat,2008).

Coffee Shop ialah sebuah restaurant yang pada mulanya hanya menyediakan tempat untuk minum kopi dan teh secara cepat, tetapi karena

perkembangan dan kebutuhan pelanggan yang sangat kompleks dan tidak ada habisnya, pun perkembangan coffee shop seperti sekarang ini. Barista adalah istilah pekerjaan seseorang yang mahir meracik kopi dan minuman pengembangan dari kopi itu sendiri. (Merriam, 2004). Dewasa ini, menjadi barista telah menjadi tren, terutama di kota-kota besar. Untuk menjadi seorang barista, umumnya mereka harus mengikuti pelatihan di sekolah barista yang sekarang ini masih ada beberapa saja di kota-kota besar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul penelitian **“Pembuatan Aplikasi pembelajaran “ I’m a Barista ” Menggunakan Adobe Flash ”**. Dengan maksud bahwa masyarakat selain dapat menggunakan *aplikasi* dapat pula untuk berlatih belajar menjadi barista.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah bisa disampaikan adalah **“ Bagaimana membuat *aplikasi pembelajaran I’m a Barista* ” menggunakan Adobe Flash ? ”.**

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan *aplikasi* menggunakan software Adobe Flash.
2. Inputan menggunakan mouse dan keyword.

3. Untuk semua kalangan umum.
4. *Aplikasi* ini terdiri dari beberapa submenu yaitu ; 10 peralatan barista, 4 macam minuman espresso based (espresso, doppio, café latte, cappuccino), sejarah biji kopi dan 7 kopi arabika Indonesia (luwak, aceh gayo, toraja, bali kintamani, flores bajawa, papua wamena, mandheling).
5. Aplikasi ini dibuat untuk PC berbasis Windows

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat Aplikasi pembelajaran “ I’m a Barista “ menggunakan Adobe Flash.
2. Syarat kelulusan program studi Diploma 3 Jurusan manajemen informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut :

Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang

- c. pemrograman,
- d. serta dapat menambah pengalaman tentang pembuatan *aplikasi pembelajaran*.

Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

Bagi Masyarakat Umum

- a. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya IT.
- b. Dapat menghasilkan *aplikasi pembelajaran* untuk masyarakat luas.
- c. Diharapkan dapat memberikan motivasi dan inspirasi untuk masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka didalam penyusunan tugas akhir ini akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Literatur

Penulisan ini dimulai studi pustaka yaitu mengumpulkan dan memahami bahan-bahan referensi yang membahas tentang pembuatan *aplikasi pembelajaran* menggunakan software Adobe Flash.

2. Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dalam penyusunan tugas akhir ini. Seperti, dari majalah, buku, *internet* serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan *aplikasi pembelajaran* serta tatacara dalam pembuatan *aplikasi* menggunakan *software* Adobe Flash.

3. Metode Pengembangan Multimedia

Metode ini terdiri dari beberapa tahap yaitu ; analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I - Pendahuluan, Bab ini berisi tentang latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah , tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

Bab II – Landasan Teori. Menguraikan teori-teori yang mendasari pengertian *aplikasi*, tinjauan pustaka, *aplikasi design document*, dan pengertian tentang *software* yang digunakan serta hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

Bab III – Perancangan. Dalam bab ini dijelaskan tentang perancangan desain aplikasi “I’m a Barista”.

Bab IV - Pembahasan dan Implementasi. Dalam bab ini dijelaskan tentang tahap implementasi (perancangan *design*, pembuatan, dan pengujian) aplikasi “I’m a Barista”.

Bab V – Penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas tentang kesimpulan dan saran supaya pengembangan lebih baik.