

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi memegang peranan yang semakin besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan (dalam arti luas). Informasi meningkatkan efisiensi ilmu pengetahuan yang merupakan kekuatan (*force*) produktif pada masyarakat modern. Kini dengan banyaknya unit informasi serta berkembangnya teknologi informasi, pengumpulan dan pengolahan informasi dilakukan oleh berbagai unit perangkat sementara pemakai tinggal memanfaatkannya (Sulistyo, Basuki, 2004: 398).

99 Pool Center adalah tempat dimana para penggemar olah raga bilyard dapat menyalurkan hobi mereka. Disini tidak hanya penggemar akan tetapi bagi mereka para pemula bahkan mereka yang hanya sekedar mencari hiburan dapat berkunjung ke tempat ini.

Masalah yang sering dihadapi oleh 99 Pool Center yaitu para pemula dan mereka yang hanya sekedar mencari hiburan untuk bermain bilyard di tempat ini. Karena mereka belum menguasai tehnik dasar bahkan belum bisa membedakan mana stik break-jump, dan stik untuk main. Masalah seperti ini akan merugikan pihak 99 Pool Center karena ada fasilitas misalnya stik yang rusak akibat salah dalam penggunaan, sehingga sering kali melakukan perbaikan stik. Dan jika stik sudah tidak mungkin lagi untuk diperbaiki pihak 99 Pool Center harus melakukan pembaruan yaitu dengan membeli stik baru.

Dari masalah diatas penulis mencoba mencari solusi dengan membuat aplikasi multimedia berupa sebuah tutorial untuk mengenal dan belajar permainan bilyard yang benar. Dengan aplikasi tersebut akan lebih efektif karena dapat memberi informasi khususnya bagi para pemula untuk mengenal dan belajar mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan permainan bilyard tanpa harus bertanya kepada *trainer* namun dapat menggunakan aplikasi perancangan media pembelajaran permainan bilyard yang akan penulis buat sebagai sarana belajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengenai permainan bilyard yang akan penulis buat ini, diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya bagi para pengunjung pemula tidak hanya mengenal namun mempelajari dengan benar apa saja yang berkaitan dengan permainan bilyard.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang media interaktif agar mampu menjadi media informasi dan pembelajaran permainan bilyard pada 99 Pool Center Yogyakarta menggunakan adobe flash CS3 yang dapat membantu pengunjung khususnya pemula untuk mengetahui dasar serta tehnik-tehnik bermain bilyard yang benar?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi penulis dalam membahas pembuatan aplikasi. Sehingga ruang lingkup pembahasan tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada. Dalam hal ini penulis membatasi pembahasan aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu :

1. Aplikasi perancangan media pembelajaran permainan bilyar pada 99 Pool Center Yogyakarta dengan memanfaatkan software adobe flash CS3 sebagai software utama, adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar, dan XAMPP untuk menjalankan menu kritik dan saran yang terdapat pada aplikasi.
2. Aplikasi ini menyampaikan informasi berupa :
 - a. Pengenalan dasar bermain bilyard yang meliputi peralatan bermain bilyard, aturan umum bermain bilyard, trik-trik bermain bilyard, aturan bola 8 dan 9, video macam-macam pukulan dasar dan bentuk *fouls* (pelanggaran) dalam bermain bilyard, juga beberapa video trik shot.
 - b. Informasi tentang 99 Pool Centre yang meliputi profile, fasilitas, photo event, dan struktur organisasi.
 - c. Informasi tentang biodata penulis.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan jenjang strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi Perancangan Media Pembelajaran Permainan Bilyar pada 99 Pool Centre Yogyakarta sebagai media informasi dan pembelajaran.
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA"

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Lebih memahami tentang multimedia, khususnya pembuatan aplikasi media pembelajaran.
3. Memberikan informasi tentang permainan bilyard yang dapat digunakan sebagai sarana belajar oleh pengunjung khususnya para pemula di 99 Pool Center Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah adalah:

1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di 99 Pool Center Yogyakarta.

Dalam metode ini terdapat beberapa cara yaitu:

a. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literature tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

b. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung kegiatan yang ada di 99 Pool Center.

c. Metode Wawancara

Penyusun bertanya langsung kepada manajer 99 Pool Center serta para pengunjung khususnya pemula guna melengkapi data.

d. Metode Pengembangan Multimedia

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pengembangan aplikasi adalah metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu:

1. Konsep
2. Perancangan
3. Pengumpulan bahan
4. Pembuatan
5. Pengujian
6. Pemasaran

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematikanya, adapun sistematika tersebut adalah:

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini diuraikan mengenai analisis kebutuhan sistem, dan rancangan aplikasi perancangan media pembelajaran permainan bilyard pada 99 Pool Center Yogyakarta.

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan.

BAB V. Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.