

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam hal kegiatan belajar mengajar mengharuskan setiap individu untuk meningkatkan kapasitas akademik, ketrampilan, dan kemampuan lain. Pembelajaran juga harus mampu mengembangkan kemampuan peserta didik tanpa harus terhalangi sistem dan keterbatasan fasilitas. Pada masa sekarang ini ada beberapa fasilitas yang dapat menunjang kita dalam hal pembelajaran salah satunya yakni metode dalam multimedia pembelajaran.

Saat ini proses belajar mengajar di SMK Negeri 2 Yogyakarta khususnya di jurusan Teknik Survey Dan Pemetaan masih menggunakan metode pembelajaran secara terpusat dimana guru dijadikan fokus utama oleh siswa dalam memahami matapelajaran yang di ajarkan oleh guru. Sistem pembelajaran secara terpusat berlangsung secara searah yaitu komunikasi yang terjadi di dalam kelas dimana guru lebih aktif dari pada siswa, sehingga menyebabkan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran secara searah ini memiliki kekurangan dimana sistem ini kurang efektif bagi siswa memahami materi pelajaran.

Pemberian materi pelajaran di Jurusan Teknik Survey Dan Pemetaan SMK Negeri 2 Yogyakarta dilakukan dengan cara guru menyampaikan materi kepada siswa yang selanjutnya materi tersebut dicatat oleh siswa. Namun, pemberian materi dengan

metodeseperti itu banyak dikeluhkan siswa,karena banyak siswa yang belum paham dari materi tersebut

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud mengambil topik dengan judul "Perancangan Multimedia Pembelajaran Survey Dan Pemetaan Khusus Siswa SMK Jurusan Teknik Survey Dan Pemetaan Pada SMK Negeri 2 Yogyakarta".

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Perancangan Multimedia Pembelajaran Survey Dan Pemetaan Khusus Siswa SMK Jurusan Teknik Survey Dan Pemetaan Pada SMK Negeri 2 Yogyakarta.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi, diperlukan beberapa pembatas sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain. Adapun batasan dari permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran ini dikhususkan untuk siswa dan guru SMK Jurusan Teknik Survey Dan Pemetaan
2. Aplikasi multimedia pembelajaran ini berupa aplikasi dekstop berbasis flash yang dijalankan pada Sistem Operasi Windows dan juga dapat digunakan atau dibuka pada browser.

3. Aplikasi multimedia ini bersifat personal dalam arti aplikasi ini digunakan secara optional oleh siswa dan guru

#### 1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan daam penelitian ini adalah

- a. Memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang diajarkan pada jurusan Teknik Survey Dan Pemetaan
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi
- c. Memudah siswa dalam melakukan kegiatan praktikum, misal dalam melakukan perhitungan koordinat suatu peta.

#### 1.5. Metode penelitian

##### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan di SMK Negeri 2 Yogyakarta.

- b. Metode kepustakaan

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai referensi dari yang bersumber dari buku, teks, jurnal

ilmiah, situs- internet, dan bacaan yang ada kaitannya dengan multimedia pembelajaran dan survey pemetaan.

c. Metode wawancara

Dalam wawancara peneliti melakukan wawancara langsung kepada siswa dan guru SMK Negeri 2 Yogyakarta Jurusan Teknik Survey Dan Pemetan.

**2. Metode Analisis**

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Pada metode analisis ini peNELiti menggunakan metode analisis Tulang Ikan atau *FISHBONE* ,dimana anlisis tersebut menganalisis dari segi SDM ,Material,Peralatan,dan method.

**3. Metode Perancangan**

Pada perancangan akan menampilkan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna.

**4. Metode Pengembangan**

Dalam tahap pengembangan ini,dimana sebuah perangkat lunak akan dilakukan perubahan atau penambahan fitur,sesuai dengan permintaan pengguna.Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia Raymond Mc.Leod

## 5. Metode Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun, apakah sistem yang telah dirancang sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Pada penelitian ini, metode testing yang digunakan adalah metode *White box* dan Metode *Black box*

### 1.6. Sistematika Penulisan

#### BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah serta sistematika penulisan tugas akhir.

#### BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang multimedia pembelajaran dan survey pemetaan.

#### BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dalam membangun sistem yang dibangun mulai dari gambaran umum sistem, analisis masalah, analisis basis data, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

#### BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari perangkat lunak

yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan.

## BAB 5.PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penelitian dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti

