

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini sangatlah pesat baik dalam hal teknologi informasi maupun dalam teknologi komunikasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini alat bantu ajar yang berupa media pembelajaran menjadi sangat luas dan interaktif dengan adanya teknologi computer dan internet untuk mendukung dalam penyajian suatu informasi yang lebih menarik dan efektif sehingga bisa menghilangkan kejenuhan dan menjadi daya tarik untuk terus mempelajarinya. Perkembangan teknologi dalam hal tersebut sangatlah penting sekali dalam bidang pendidikan. Dengan adanya multimedia di bidang pendidikan kita bisa lebih mudah dalam memahaminya. Tidak menutup kemungkinan bahwa pendidikan di Indonesia bisa akan lebih maju dengan teknologi yang sangat canggih seperti sekarang ini. Multimedia merupakan sarana alternative untuk media pembelajaran, Salah satunya dalam mata kuliah agribisnis, sebab selama ini mahasiswa sering sekali mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh dosen hanya dengan menggunakan lisan dan media papan tulis maupun media buku. Sehingga mahasiswa sering mengalami kejenuhan dan tidak berkonsentrasi dalam kegiatan perkuliahan.

Sebelum adanya aplikasi media pembelajaran yang lebih canggih, buku merupakan salah satu alat media pembelajaran yang sangat memegang penting sekali perannya dalam bidang informasi dan media belajar dalam bidang pendidikan. Dalam sistem kegiatan mengajar pun lebih menggunakan acuan buku panduan pelajaran, dan mahasiswa hanya memperhatikan materi perkuliahan yang telah disampaikan oleh dosen.

Melihat adanya permasalahan yang ditimbulkan, maka perlu adanya suatu perubahan dalam melakukan pembelajaran agar para mahasiswa bisa lebih memahami tentang agribisnis dan membantu para dosen untuk menyampaikan materi-materi dengan menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat menyajikan suatu media informasi untuk lebih efektif dan interaktif, sehingga media pembelajaran tidak hanya berupa text, buku, majalah dan lainnya, tetapi juga dalam bentuk audio, grafik dan animasi. Didalam multimedia pembelajaran nantinya dapat diinputkannya materi tentang agribisnis. berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas penyusun ingin membuat sebuah aplikasi multimedia pembelajaran yaitu “**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AGRIBISNIS DI FAKULTAS PERTANIAN UNIVERSITAS JANABADRA** “ dimana nantinya para mahasiswa bisa lebih mudah memahami dalam mata kuliah tersebut .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pengambilan rumusan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia pembelajaran Agribisnis menjadi mata kuliah yang dapat membuat para mahasiswa bisa lebih memahami dan mengerti.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup multimedia sangatlah luas sekali dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda agar media pembelajaran ini dapat dipakai tepat sasaran maka ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan macromedia flash 8 professional.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dirancang untuk Fakultas Pertanian Universitas Janabadra , dan bisa juga digunakan oleh pihak dosen.
3. Aplikasi multimedia pembelajaran ini berisi masalah tentang semua materi Agribisnis di Fakultas Pertanian Universitas Janabadra .

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang strata I jurusan sistem informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Membuat aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran tentang Agribisnis di Fakultas Pertanian Universitas Janabadra agar bisa meningkatkan belajar para mahasiswa.
3. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa multimedia pembelajaran itu sangat menarik dan interaktif.
4. Diraharapkan aplikasi ini bisa membantu para dosen untuk kegiatan belajar-mengajar dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa, agar mahasiswa dapat lebih memahami mata kuliah tentang materi Agribisnis.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menambah pengetahuan serta wawasan dalam bidang multimedia sehingga suatu saat nanti mampu bersaing diluar dan bisa membawa nama baik sekolah tinggi ilmu computer dan manajemen AMIKOM Yogyakarta.
2. Dengan adanya multimedia pembelajaran ini bisa memberikan kemudahan bagi para mahasiswa dalam mempelajari dan menguasai ilmu pertanian.
3. Dengan adanya metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan dorongan bagi para mahasiswa untuk lebih giat belajar.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pelaksanaan pembuatan multimedia pembelajaran untuk menyusun skripsi ini adalah :

1. Penentuan Lokasi

Sesuai dengan visi dari Fakultas Pertanian Universitas Janabadra *“Berorientasi masa depan, bertumpu pada upaya penguatan wawasan kebangsaan dan iptek. Untuk menunjang visi tersebut sudah seharusnya merubah cara belajarnya dengan memperkenalkan multimedia pembelajaran.*

2. Spesifikasi Penelitian

Bila ditinjau dari sudut sifatnya, tujuan penelelitian serta jawaban permasalahan dalam penelitian ini tidak hanya secara deskriptif analisis, tetapi membuat program / software multimedia pembelajaran tentang Agribisnis.

3. Informan dan sumber data

Informan penelitian ini adalah pihak – pihak yang dapat dijadikan subyek kajian

Yaitu :

- Ir. Bapak Kadarso, MS
- Farida amalia A.md
- Sigit Rupiah S.P

Jenis data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang berupa :

- 1) Data primer, data yang langsung dari hasil wawancara atau *interview*.
- 2) Data sekunder, data yang didapat dari hasil studi dokumentasi dan kepustakaan.

4. Teknik Pengumpulan Data

❖ Wawancara terstruktur

Dalam melakukan wawancara, peneliti telah mempersiapkan permasalahan dan beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada informan

❖ Wawancara tidak terstruktur

Dalam melakukan wawancara, tidak ada daftar pertanyaan, materi dari wawancara diusahakan berkembang sesuai dengan jawaban informan, wawancara ini bermaksud mencari informasi yang diperlukan.

❖ Pengamatan atau Observasi

Maksud dari ini adalah melakukan pengamatan yang dilakukan secara focus sesuai dengan obyek penelitian.

❖ Studi dokumentasi dan kepustakaan.

Peneliti melakukan studi kepustakaan terhadap dokumen hasil dari penelitian bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian

5. Teknik pengabsahan atau Validasi data

Teknik pengabsahan data ini menggunakan teknik *triangulasi*, yaitu teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan dari luar data tersebut. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan pengecekan terhadap sumber lainya. Modelnya bisa berupa perbandingan dari hasil pengamatan dan wawancara, membandingkan informasi yang diperoleh dengan berbagai pendapat dari orang dari kalangan dosen dan mahasiswa serta membandingkan data hasil wawancara dengan dokumen-dokumen yang relevan.

6. Teknik analisis data.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

1) Teknik Analisis Data Kuantitatif.

Analisis data kuantitatif adalah pengolahan data dengan kaidah – kaidah matematik terhadap angka dan numeric. Angka dapat merupakan representasi dari suatu kuantitatif maupun angka sebagai hasil konversi kuantitatif yakni data kualitatif yang dikuatifikasikan.

2) Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif secara tak ekonomis. Artinya, data kualitatif yang berupa data primer diperoleh melalui wawancara mendalam serta studi dokumentasi yang telah lebih rinci dan kemudian perhatian dipusatkan kepada masalah-masalah tertentu dengan memilih data yang diperoleh berdasarkan

kategori permasalahan, kemudian setelah itu dilakukan *editing data*, penyajian data dan pengambilan kesimpulan.

7. Pembuatan Program / *Software*

Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan pembuatan program / *software* yang berupa multimedia pembelajaran tentang Agribisnis yang dibuat menggunakan software macromedia flash 8 professional.

1.6 Sistematika penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematis menjadi beberapa hal masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

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

Bab II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan pengertian multimedia, struktur aplikasi, dan perangkat lunak (software) yang akan digunakan.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi menganalisis system yang dibuat, identifikasi masalah, serta kelayakan system yang akan dibuat dan tinjauan rancangan sistemnya.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang *testing* yang dilakukan terhadap aplikasi aplikasi yang dibuat, implementasi aplikasi sebagai multimedia pembelajaran tentang materi Agribisnis serta pemeliharaan system.

Bab V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan berkaitan dengan materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**