

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan seiring bertambahnya kemajuan teknologi dewasa ini, masyarakat Indonesia semakin menyadari akan pentingnya peranan komputer khususnya dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

SMK Muhammadiyah 1 Moyudan merupakan salah satu SMK di wilayah Yogyakarta yang membuka kelas jurusan Bidang Keahlian Jasa Boga, dimana Table Manner adalah mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa jurusan Tata Boga. Sistem yang digunakan untuk menyampaikan materi Table Manner masih menggunakan modul, akan tetapi sistem yang digunakan tersebut kurang efektif. Penjelasan yang disampaikan hanya berupa keterangan tertulis. Metode diatas dikira kurang menarik bagi para siswa.

Penggunaan aplikasi multimedia dianggap salah satu teknologi alternative yang lebih murah, efektif serta lebih menarik. Ketika multimedia dikembangkan dan digunakan secara tepat maka akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa dalam sistem pembelajaran. Secara umum manfaat yang

diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja. Diharapkan dengan kelebihan atau potensi yang ada maka penulis memilih membuat aplikasi multimedia dengan judul "PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TABLE MANNER UNTUK TINGKAT SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BIDANG KEAHLIAN JASA BOGA".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut : Bagaimana membuat media pembelajaran Table Manner dengan pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran bagi para siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Berdasarkan kurikulum yang ada tentang mata pelajaran Table Manner untuk tingkat SMK, maka batasan masalah yang diambil sebagai berikut.

- Table Setting : Standard Cover.
- Table Ware : Silver Ware, Glass Ware, China Ware.
- Linen : Pengertian Linen, Jenis Linen.
- Furniture : Meja Makan, Kursi, Side Board.

- Video : American Service.

Untuk membuat media tersebut digunakan beberapa perangkat lunak (software) pendukung, yaitu.

1. Macromedia Director MX.
2. Swish Max.
3. Adobe Photoshop CS 4.
4. Adobe Audition 2.0.

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu berupa CD (*Compact Disk*) atau DVD (*Digital Versatile Disk*) aplikasi multimedia.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam perwujudan karya ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran yang informatif, animatif dan interaktif guna mendukung kegiatan belajar mengajar Table Manner di SMK.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

- a. Mempraktekkan secara langsung di lapangan teori-teori yang diperoleh dikampus.
- b. Sebagai persiapan mental terjun di dunia kerja.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
- d. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang pelajaran Table Manner.
- e. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk CD/DVD interaktif.
- f. Memberikan kemudahan para siswa SMK dalam belajar tentang Table Manner menggunakan CD/DVD interaktif.
- g. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif yang lebih dulu dikenal oleh masyarakat.
- h. Untuk memperkenalkan lebih detail tentang apa itu media pembelajaran interaktif dan bagaimana penerapannya.
- i. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran Table Manner.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan penulis, yaitu.

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah subjek yang diteliti, yaitu modul yang menjadi pembahasan dalam membuat aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian penulis lakukan dengan mencari format file yang mendukung dalam aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia.

3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan *user interface* aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

5. Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang setelah melalui tahap pengujian.

6. Penyusunan dan pengadaaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan, yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan skripsi lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yg dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yg dibahas yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang devinisi multimedia, obyek-obyek multimedia, macam-macam multimedia, dan perangkat lunak yg digunakan.

Bab III Anallsis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis dan pra produksi, analisa kebutuhan sistem, analisa SWOT, analisis studi kelayakan, dan analisis perancangan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.

