

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Permasalahan

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data (*data processing*) dan pengolahan kata (*word processing*).

Salah satu alasan mengapa komputer cenderung digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan karena pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer memiliki kecepatan proses yang lebih dapat diandalkan. Suatu informasi pada kenyataannya akan lebih efisien dan efektif dengan diterapkannya komputerisasi, karena segala sesuatu dituntut serba cepat dan akurat. seiring dengan perkembangan zaman maka teknologi komputer juga semakin berkembang pula di berbagai bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi komputer adalah dibidang pendidikan khususnya pembelajaran pada usia dini atau murid. Hampir semua kegiatan murid yang ada dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat suatu pembelajaran dengan berdasar pada teknologi komputer. Kegiatan pendidikan anak yang dapat dipakai

untuk pembelajaran antara lain tuntunan menghitung, tuntunan mengeja kata, tuntunan belajar mengenai sepeda motor dan banyak lagi.

Dalam hal ini penulis ingin membuat suatu pembelajaran mengenai pengenalan spare part motor dengan menggunakan teknologi komputer yang bertujuan untuk mengenalkan nama spare part pada bagian mesin kepada siswa yang belum mengetahui nama spare part tersebut, karena tidak semua siswa berasal dari sekolah menengah kejuruan atau SMK. Dengan adanya software ini diharapkan siswa/calon mekanik lebih cepat untuk mengetahui nama spare part sepeda motor pada bagian mesin khususnya. Kendala-kendala yang dihadapi yaitu kurangnya minat siswa dikarenakan kurangnya penyuluhan dan pengetahuan siswa mengenai spare part sepeda motor.

Dengan adanya kendala-kendala tersebut diatas maka diperlukan suatu teknologi yang dapat menampilkan pembelajaran menggunakan komputer agar tampilan aplikasi lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa, untuk menggunakan aplikasi dan secara tidak langsung mempelajari dasar dari sepeda motor.

Berdasarkan masalah tersebut maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **“Media Pembelajaran Pengenalan SparePart Sepeda Motor Secara Umum di Kiks Privat Modifikasi Berbasis Multimedia Interaktif”**.

## **1.2. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana merancang suatu aplikasi

mengenai pengenalan nama spare part sepeda motor secara umum pada bagian mesin khususnya.

### 1.3. Batasan Permasalahan

Adapun pembatasan masalah dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia yang digunakan yaitu: gambar, teks, suara, video dan animasi.
2. Pengenalan mengenai spare part mesin dari sebuah sepeda motor yang umumnya ada di semua merk sepeda motor saat ini.
3. Pengguna yang dituju adalah siswa kursus mekanik di Kiks Privat Modifikasi.
4. Pada menu evaluasi diberikan soal multiple choice, untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang sepeda motor.
5. Spare part mesin percontohan menggunakan mesin Honda CBR 250 R.
  - a) Cylinder head cove
  - b) Cylinder head
  - c) Camshaft/Valve
  - d) Cam chain/Tensioner
  - e) Cylinder
  - f) Right crankcase cover
  - g) Clutch

- h) Left crankcase cover
- i) Generator
- j) Starting motor
- k) Oil pump
- l) Crankcase
- m) Crank shaft/Piston
- n) Transmission
- o) Throttle body

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dari perancangan pembuatan software ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nama spare part motor yang benar.
2. Memberikan edukasi nama spare part sepeda motor pada bagian mesin secara umum khusus terhadap siswa kursus.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan spare part motor pada siswa agar mengetahui nama dan fungsinya masing – masing.
2. Memberikan informasi kepada siswa mengenai spare part motor dengan benar.

3. Mempercepat pengajar dalam mengajar, karena siswa bisa cepat mengenali atau mengetahui nama dari spare part pada bagian mesin sepeda motor.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika yang terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian serta tahap – tahap penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan landasan teori yang digunakan seperti konsep dasar multimedia pembelajaran, tahap – tahap pengembangan multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menguraikan analisis dan perancangan. Analisis meliputi analisis kelemahan system. Analisis kebutuhan dan analisis kelayakan sytem. Perancangan multimedia dalam penelitian ini meliputi konsep, design yang meliputi pembuatan navigasi, storyboard dan flowchart view.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tahap – tahap pembuatan aplikasi multimedia, pengujian serta cara – cara pemeliharaan dan distribusi.

#### BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan skripsi.

#### DAFTAR PUSTAKA

