

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan Teknologi Informasi (TI) dalam menunjang kehidupan kita sehari – hari dirasa telah mengalami sebuah peningkatan yang begitu pesatnya hal ini seiring dengan perkembangan zaman dimana sebuah informasi sangatlah penting dan menjadi bagian dari hidup kita sekarang ini , banyak sistem maupun teknologi yang telah diterapkan dalam rangka penyampaian sebuah informasi dan ini pun masih terus dikembangkan demi sebuah penyampaian informasi yang lebih cepat , tepat , akurat serta mampu memberikan sebuah manfaat bagi kita lewat informasi yang telah diterima tersebut , keinginan kita dalam memperoleh informasi seperti inilah yang menjadikan sebuah sistem maupun teknologi informasi yang diterapkan / digunakan haruslah dapat seoptimal mungkin dalam pemrosesan data – data yang diolahnya tak terkecuali sebuah informasi sistem media pembelajaran khususnya sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia dimana pengolahan data - data yang berupa teks , grafik , gambar , video dan audio diolah sedemikian rupa agar dapat menyampaikan sebuah informasi yang mudah diterima dan dipahami serta atraktif dalam hal penyajiannya.

Berbicara mengenai perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat tentunya akan lebih memudahkan kita dalam hal proses penerimaan informasi – informasi yang kita butuhkan tersebut, disisi lain baik secara langsung maupun

tidak akan berdampak pada khasanah ilmu dan wawasan kita yang mana diharapkan akan semakin bertambah seiring laju perkembangan teknologi informasi yang memudahkan sebuah penyampaian informasi tersebut, dan pada titik inilah dimana sebuah informasi mudah didapat maka sebuah peluang akan lebih mudah terbaca apalagi jika itu berpotensi menjadi sebuah peluang bisnis seperti halnya bisnis dalam bidang sablon media kertas.

Namun dari berbagai informasi yang telah ada ternyata belumlah cukup untuk memberikan suatu pembelajaran faktanya masih dapat dijumpai orang – orang terutama para pemula yang ingin belajar teknik penyablonan media kertas terlebih mereka yang hendak terjun dalam dunia bisnis penyablonan kertas tersebut mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya, dan perlu diketahui bahwa proses penyablonan itu sendiri terdapat beberapa macam teknik diantaranya secara manual dan secara digital, untuk teknik secara digital tentunya membutuhkan suatu peralatan yang harganya bisa dikatakan tidak murah dan inilah yang biasanya menjadi kendala juga bagi kebanyakan orang sedangkan cara manual teknik ini lebih murah dalam biaya namun sulit dalam memahami proses teknik sablon manual yang benar, memang teknik sablon manual membutuhkan beberapa tahapan proses yang agak rumit dan perlu pemahaman sendiri dalam penguasaan tekniknya misal proses pemfilman pada screen yang mana membutuhkan sebuah proses pemanasan yang cukup dalam artian tidak kurang dan tidak lebih lamanya proses pemanasan tersebut selain itu kendala lain juga masih dapat dijumpai pada tahapan-tahapan proses yang lain, hal teknis seperti

itu yang dirasakan pada kebanyakan seorang pemula dalam bidang teknik sablon manual ini.

Dengan pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan proses pemahaman teknis sablon manual secara detail, dan berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud merancang suatu media pembelajaran teknik sablon manual khususnya pada media kertas dengan judul “ Video Pembelajaran Sablon Manual Media Kertas Sebagai Referensi Dalam Membuka Peluang Usaha (Studi Kasus : Andi Stempel) ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat sebuah video pembelajaran yang dapat membantu para pemula terlebih yang ingin terjun dalam bisnis usaha pembuatan sablon media kertas secara manual ?

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Teknik penyablonan manual pada media kertas.

2. Penggunaan media video sebagai media pembelajaran manual pada media kertas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta. Sedangkan tujuan

1. Memudahkan untuk proses pembelajaran teknik sablon manual pada media kertas
2. Mengetahui bagaimana solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemui dalam proses penyablonan manual pada media kertas.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para pemula dalam mempelajari teknik sablon manual media kertas dan berguna bagi:

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah penulis dapat baik didalam maupun diluar bangku kuliah.
2. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama yang berhubungan dengan media pembelajaran.
3. Memperoleh referensi tambahan tentang studi kasus perancangan dan implementasi media pembelajaran disuatu badan usaha.

1.5.2 Bagi Pemula

Dengan dibuatnya media pembelajaran ini dapat memudahkan proses pembelajaran teknik sablon manual pada media kertas untuk para pemula terlebih yang ingin terjun dalam bisnis usaha sablon media kertas.

1.6 Metode Penelitian

Pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai sumber untuk penyusunan tugas akhir ini, digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode wawancara (*Interview*)

Adalah cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian. Tugas akhir ini disusun dengan mewawancarai karyawan Andy Stempel.

2. Observasi

Observasi merupakan tehnik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis sehingga menghasilkan suatu hasil yang obyektif, dimana penulis melakukan penelitian dan peninjauan langsung ke Andy Stempel.

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Tehnik pengumpulan data dengan memanfaatkan literature-literatur yang terdapat di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan beberapa buku

lainnya sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah yang teliti, serta memanfaatkan media internet.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan Media Pembelajaran Sablon Manual Kertas dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas sekilas tentang objek penelitian. Berisi tentang sejarah, profil Andy Stempel, visi, misi, tujuan, dan struktur organisasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan perancangan Media Pembelajaran Sablon Manual Kertas yang diinginkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1. 1 Tabel rencana kegiatan

NO	KEGIATAN	FEBRUARI	MARET	APRIL
		2012	2012	2012
1	Analisis masalah	■		
2	Identifikasi masalah		■	
3	Pengumpulan Data		■	
4	Membuat Rancangan Video		■	
5	Implementasi Video		■	
6	Uji Coba Video		■	■
7	Revisi, Konsep Design, Video			■
8	Penyusunan, Penelitian Tugas Akhir			■