

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini berkembang begitu cepat khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan yang merupakan bagian dari pembuatan desain grafis. Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Peran aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif.

Permainan skateboard sekarang ini sedang marak peminatnya, permainan ini bisa dikatakan Olahraga atau sekedar hobi. Tetapi banyak peminat yang kurang menguasai trick-trick dasar dalam permainan skateboard. Aplikasi multimedia dapat dikembangkan untuk pembuatan CD pembelajaran trick bermain skateboard untuk beginner.

Pembuatan aplikasi multimedia dalam pembelajaran akan lebih efektif karena dapat menarik perhatian pengguna ketika sedang menggunakan atau memanfaatkan aplikasi multimedia. Penerapan aplikasi multimedia yang berupa CD pembelajaran ini akan lebih menghemat waktu dan biaya, karena pengguna tidak harus pergi ke tempat belajar bermain skateboard dan bisa bermain otodidak dengan memahami teori, tips, dan trick-trick dasar skateboard melalui CD pembelajaran.

Pengertian multimedia sendiri dalam dunia computer diartikan lebih dari satu media, yaitu berupa tampilan text(*texts*), gambar(*images*), suara(*sound*), animasi (*animasion*) maupun video, yang mana kelima unsur tersebut biasa dikenal sebagai elemen multimedia. Bahan bisa diambil dengan bahan peralatan yang ada seperti keyboard, mouse, touch screen, digitizier, scanner, video handycam(untuk penyusunan gambar bergerak).

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

- Bagaimana membuat, mendesain tampilan aplikasi CD pembelajaran trick bermain skateboard untuk beginner berbasis multimedia ?
- Bagaimana penyampaian informasi pembelajaran trick bermain skateboad dalam sebuah gambar, frame movie multimedia yang interaktif, menarik, dan mudah dalam pengoperasiaanya ?

1.3 Batasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika skripsi ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Dalam penyajian materi akan membahas mengenai informasi pembelajaran tentang trick dasar bermain skateboard untuk beginner yang memperkenalkan teori, tips, trick-trick dasar skateboard. Pengambilan

sumber data mengikuti aturan tertentu dari observasi trick-trick dasar bermain skateboard untuk beginner.

2. Dalam tahap pengolahan data dalam membangun Aplikasi Multimedia Interaktif ini dibutuhkan beberapa software yaitu : Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 Professional dan Macromedia Director MX.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi adalah:

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi pembelajaran.
2. Guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika (TI) STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Dapat memberikan informasi pembelajaran dan memperkenalkan teori, tips, trick-trick dasar skateboard dan tatacara bermain skateboard berbasis multimedia yang akan mempermudah penggunaanya dan memahaminya.
4. Menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media informasi pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu masyarakat dalam memahami materi.
2. Dapat mempermudah pemahaman mengenai trick-trick dasar skateboard untuk beginner.
3. Masyarakat dapat menggunakan CD Pembelajaran ini sebagai sarana untuk mempelajari trick-trick dasar bermain skateboard.

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literature tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung kegiatan pemain skateboard (*skateboarder*) di komunitas skateboarding.

3. Metode Wawancara

Penyusun bertanya langsung kepada ahli skateboard, pemain skateboard (*skateboarder*) guna melengkapi data.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematikanya, adapun sistematika tersebut adalah:

1. BAB I : Pendahuluan

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

2. BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisi dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem, perangkat lunak yang digunakan dan gambaran umum tentang skateboard.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi penjelasan analisis sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan.

5. BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.