

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang multimedia kini semakin maju dengan pesatnya dimana bidang tersebut dikembangkan guna memunculkan teknologi yang dapat memberi kemudahan seseorang dalam melakukan rutinitas sehari-hari. Berbagai macam inovasi di kembangkan guna mendukung kecanggihan yang dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangannya pula. Hal ini tidak lepas dari peran penciptaan alat atau media yang merupakan salah satu teknologi masa kini yang mampu mewujudkan inovasi tersebut.

Aplikasi multimedia sebagai sarana belajar merupakan salah satu perkembangan multimedia yang kini semakin banyak digunakan dan dikembangkan diantaranya di lingkungan pendidikan, perusahaan, instansi perkantoran dan lain sebagainya. Banyak alasan mengapa aplikasi multimedia sebagai sarana belajar digunakan, Salah satu contoh alasannya adalah banyak di jumpai di lingkungan sekolah para siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang di sampaikan oleh gurunya karena penyampaian materi yang cenderung monoton dan membosankan, sehingga menyebabkan minat belajar siswa menjadi menurun.

Waktu yang digunakan oleh para guru SMK otomotif untuk menyampaikan materi juga kurang efisien. Banyak materi pelajaran SMK otomotif yang perlu di jelaskan dengan gambar sehingga sebelum menjelaskan

para guru harus menggambar di papan tulis terlebih dahulu untuk menjelaskan materi pelajaran yang akan di jelaskan tersebut. Selain itu cara mengajar model seoperti ini juga kurang di minati oleh para siswa.

Untuk memenuhi kepentingan tersebut dimana para guru tidak perlu membuang-buang waktu untuk menggambar di papan tulis terlebih dahulu ketika akan menyampaikan materi pelajaran. Aplikasi Multi Media Sebagai Sarana Belajar Mata Pelajaran Kelistrikan Mobil diharapkan bisa menjadi sebuah jawaban, karena selain menyaksikan teks dan gambar para siswa dalam belajar juga akan disuguhkan fasilitas video dan audio sehingga diharapkan suasana belajar menjadi lebih menarik, karena dengan penyajian materi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai sarana belajar untuk memberikan kemudahan para guru dalam mengajar dan para siswa dalam memahami dan menganalisa sebuah materi pelajaran dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pada aplikasi yang akan di buat, maka dilakukan penyederhanaan dan pembatasan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi multimedia sabagai sarana belajar mata pelajaran system kelistrikan body mobil pada jurusan teknik mekanik otomotif SMK N 1 Ngawen.

2. Software yang di pakai adalah Adobe Flash Professional, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop dan Adobe Audition.
3. Materi yang akan di bahas yaitu :
 - a. Materi tentang komponen kelistrikan body mobil.
 - b. Mengenal rangkaian komponen kelistrikan body mobil.
 - c. Mengetahui aliran arus pada komponen kelistrikan body mobil.
 - d. Mengetahui komponen pendukung kelistrikan mobil body mobil.
4. Aplikasi multimedia sebagai sarana belajar kelistrikan body mobil di tunjukan kepada siswa Teknik Mekanik Otomotif kelas XII.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penulis membuat tugas akhir ini antara lain :

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai sarana belajar mata pelajaran kelistrikan body mobil untuk siswa SMK berbasis multimedia pada SMK N I Ngawen.
2. Membuat aplikasi multimedia yang menarik yang dapat di gunakan untuk memudahkan memahami dan menganalisa materi mata pelajaran kelistrikan body mobil.
3. Memenuhi syarat kelulusan Diploma 3 (D3) program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dengan di buatnya aplikasi multimedia sebagai sarana belajar ini yaitu :

1. Proses belajar mengajar menjadi interaktif, menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
2. Proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena guru tidak perlu menulis atau menggambar di papan tulis terlebih dahulu sebelum menjelaskan materi.
3. Terbentuknya kader pemuda bangsa yang cerdas dan kreatif.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis sebagai sumber untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini meliputi :

1. Metode Obsevasi
Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang akan dijadikan penelitian yaitu SMK N 1 Ngawen Gunungkidul.
2. Metode Wawancara
Metode pengumpulan data melui tanya-jawab secara langsung kepada pihak yang terkait dengan objek penelitian.
3. Metode Pustaka dan Media internet

Mendapatkan informasi dengan menggunakan pustaka dan internet untuk di gunakan sebagai refrensi dan bahan pertimbangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pembuatan aplikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan yang digunakan pada tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai sejarah dan pengertian multimedia, beberapa objek multi media, pengertian media pembelajaran, macam-macam struktur aplikasi multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan system multimedia, perangkat lunak yang digunakan, beserta teori dasar kelistrikan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi sejarah SMK N 1 Ngawen Gunungkidul visi dan misi sekolah, struktur organisasi, tugas dan tanggung jawab dari masing-masing perangkat sekolah, proses belajar mengajar kelistrikan body mobil di SMK N 1 Ngawen.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi dari pembahasan aplikasi multimedia sebagai sarana belajar kelistrikan body mobil dan langkah-langkah pembuatan beserta perangkat keras yang di gunakan.

