

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi yang pesat sekarang ini, arus informasi terasa mengalir dengan cepat dan teknologi komputer pun semakin canggih. Multimedia CD interaktif merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Multimedia CD interaktif mampu memberikan informasi kepada pengguna komputer dengan menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Selain diterapkan dalam CD interaktif, multimedia juga diterapkan untuk pembuatan video klip, iklan televisi, sebagai media dalam presentasi atau seminar, dan juga dalam mendesain majalah dan pembuatan film baik animasi maupun film biasa.

Perusahaan Alldint merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang musik. Salah satu usaha yang dilakukan oleh perusahaan Alldint adalah membuka kursus alat musik gitar. Pada perusahaan Alldint sekarang ini masih menggunakan buku sebagai media pendamping dalam pembelajaran alat musik gitar, dengan kelemahan dimana pelajar menggunakan media buku dapat mengurangi pemahaman isi dari pokok materi pelajaran yang seharusnya disampaikan secara mendetail.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut, pembuatan CD interaktif sebagai pembelajaran berbasis multimedia adalah suatu strategi agar dapat memaksimalkan penyampaian materi secara mendetail dan dapat lebih

menarik. Dalam penyusunan laporan skripsi ini diangkatlah judul “Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Gitar Blues Pada Perusahaan Musik Alldint”, dengan harapan pembuatan multimedia interaktif ini dapat memberikan daya tarik dan ilmu yang bermanfaat.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana teknik pembelajaran yang harus diberikan pada CD pembelajaran?
- b. Bagaimana pelajar mampu memahami materi secara digital?
- c. Apakah aplikasi ini mampu membantu proses mengajar?

1.3 Batasan masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Pemanfaatan multimedia dalam bidang pembelajaran dengan merancang aplikasi CD interaktif.
- b. Pemberian materi pada tingkat pemula pelajar blues.
- c. Software yang digunakan dalam merancang tampilan multimedia pembelajaran ini adalah Macromedia Director MX, Adobe Fireworks CS 3, Adobe Premiere CS 3, Adobe Audition 1.5 dan software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai sistem ini adalah untuk memudahkan para pelajar dalam menyerap pelajaran, memberikan kenyamanan dalam proses kegiatan belajar mengajar, meningkatkan kinerja sistem kegiatan belajar mengajar

dengan diterapkannya pembelajaran dalam bentuk aplikasi multimedia berbentuk CD interaktif. Hal ini akan sangat membantu pelajar, karena software aplikasi multimedia yang dibuat mencakup dari sumber buku materi gitar blues saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya. Serta Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

b. Bagi Iptek

Penulisan skripsi ini dapat menambah kepustakaan dibidang teknologi informasi baik analisis dan desain multimedia interaktif. Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan Skripsi.

c. Bagi perusahaan Alldint

Meningkatkan teknik dan kualitas mengajar bagi perusahaan dan meningkatkan pemasukan dari penjualan CD Interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, akan digunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah :

a. Metode observasi /*Observation*

Dilakukan pengamatan secara langsung terhadap perusahaan Alldint.

b. Metode lembar pertanyaan /*Questioner*

Pembagian lembar-lembar pertanyaan kepada warga perusahaan dan para pelajar untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

c. Metode kepustakaan /*Library*

Dilakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini akan dibagi dalam beberapa bab, yaitu :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diterangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini menerangkan tentang dasar teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini dibahas tentang penjelasan analisis sistem yang terdiri dari analisis kelemahan sistem (Metode PIECES), analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan analisis biaya manfaat serta membahas tentang perancangan aplikasi multimedia yang meliputi pendefinisian masalah dan perancangan sistem.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan Sistem

Pada bab ini dibahas kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Kegiatan implementasi terdiri dari: Mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem multimedia. Juga akan membahas tentang pembuatan desain sistem yang terdiri dari pengeditan video, pengeditan grafis, pengeditan suara, dan pengeditan animasi menggunakan *software* utama Macromedia Director MX.

Bab V : Penutup

Pada bab ini diterangkan tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran

