

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu aktivitas yang terpenting dalam sebuah lembaga pendidikan. Kegiatan belajar mengajar harus bisa memberikan rasa aman dan nyaman agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh para siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang selama ini terjadi masih banyak yang dilakukan secara manual dengan melibatkan manusia secara langsung. Sedangkan sekarang teknologi komputer merupakan hal yang sudah tidak asing lagi bagi manusia, dan dengan teknologi komputer inilah manusia bisa mengembangkan kreativitasnya dengan hasil yang maksimal, salah satunya sebagai media pembelajaran.

BLPT (Balai Latihan Pendidikan Teknik) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dapat menciptakan para siswa yang berkompeten. BLPT mempunyai banyak fasilitas yang cukup mendukung dalam kelancaran proses belajar-mengajar. Tetapi dalam menyampaikan materinya juga masih dilakukan secara manual belum sepenuhnya secara terkomputerisasi.

Masalah yang timbul sekarang yaitu perlu adanya sarana yang efektif dan menarik dalam proses belajar mengajar, kemudian meningkatkan fungsi komputer sebagai media pembelajaran di sekolah agar para siswa tidak asing terhadap teknologi di masa depannya.

Mempertimbangkan kondisi yang telah diuraikan penulis, maka skripsi ini mengambil judul “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Tentang Perkakas Bertenaga Dengan Operasi Genggam Di BLPT Yogyakarta”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif?
- b. Bagaimana cara menganalisa kelayakan aplikasi multimedia?

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Materi yang disampaikan berdasarkan kurikulum yang sudah ditetapkan pihak BLPT Yogyakarta
2. Software-software yang digunakan
  - a. Adobe Flash CS3 Professional
  - b. Adobe Photoshop CS
  - c. Adobe Audition
3. Alat/perkakas yang akan dibahas
  - a. Mesin gergaji genggam (*jigsaw*)
  - b. Mesin amplas
  - c. Mesin gerinda
  - d. Mesin bor genggam

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Membuat aplikasi multimedia interaktif di bidang pendidikan jurusan mesin khususnya tentang materi perkakas bertenaga dengan operasi genggam untuk siswa BLPT Yogyakarta.
- b. Untuk menerapkan ilmu teoritis yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Bagi pihak BLPT Yogyakarta, diharapkan sistem ini bisa membantu memberikan alternatif dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar secara komputerisasi.
- b. Bagi pihak penulis, sebagai tolok ukur sejauh mana ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam permasalahan yang nyata.
- c. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Metode ini data dapat diperoleh dari pengamatan langsung pada objek yang telah ditunjuk yaitu di BLPT Yogyakarta.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini data diperoleh dari membaca dan mempelajari literatur di perpustakaan AMIKOM dan memperoleh data dengan persamaan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan perbedaannya dalam metode dan aplikasinya.

c. Metode Wawancara

Data diperoleh dari mengadakan wawancara langsung dengan salah satu guru di BLPT dan memperoleh data tentang materi perkakas bertenaga dengan operasi genggam dan silsilah tentang BLPT.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan ini akan disusun secara sistematis dalam beberapa bab, yaitu:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep multimedia seperti pengertian, elemen-elemen multimedia, siklus pengembangan multimedia dan struktur aplikasi multimedia. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai perangkat lunak yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan aplikasi multimedia.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dari perancangan aplikasi multimedia yang dibuat.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran bagi pihak pengguna maupun pihak penulis.

