



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era Globalisasi dan Teknologi Informasi (*Information and Communication Technology*) atau yang di singkat dengan ICT demikian deras dan meluas memasuki seluruh sektor kehidupan tak terkecuali sektor pendidikan. Kecepatan dunia berubah menuntut dan mensyaratkan kemampuan pembelajaran yang lebih cepat, efisien dan efektif. Dalam hal ini teknologi lah yang di perlukan untuk memenuhinya. Oleh karena itu teknologi pun selalu mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya adalah komputer sebagai alat bantu dalam mempermudah sistem pembelajaran.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukan barang baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat diandalkan. Sebab pengajaran secara tradisional seperti menggunakan kaedah lisan, tulisan dan media-media bantuan seperti menggunakan

buku dan papan tulis seringkali mempersulit pendidik dalam menerjemahkan suatu konsep yang sukar dan kompleks. Kegagalan dalam menerjemahkan suatu konsep ini akan menjadikan suatu subjek itu dianggap sulit oleh para siswa.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang diterapkan di SMK Negeri 6 Yogyakarta tentang Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut adalah penyampaian materi secara lisan, langsung dari guru mata pelajaran yang bersangkutan. Hal ini secara tidak langsung menjadikan siswa kurang kreatif dan bosan dengan penyampaian yang monoton. Sedangkan seorang ahli Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang *profesional* dituntut pemahaman dan penguasaan berbagai pengetahuan yang sangat mendukung hasil kegiatan pekerjaan yang dilakukan. Pengetahuan Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut serta kelainan-kelainannya merupakan salah satu pengetahuan yang sangat penting dalam menentukan standar keberhasilan pada setiap pekerjaan perawatan kulit wajah, kulit kepala dan rambut. Hal ini berkaitan dengan adanya reaksi kimia pada kulit wajah, kulit kepala dan rambut dalam berbagai proses pada setiap pekerjaan. Reaksi kimia tersebut akan mengakibatkan adanya perubahan kondisi kulit wajah, kulit kepala dan rambut baik perubahan yang dikehendaki maupun yang tidak dikehendaki. Dengan memahami dan menguasai pengetahuan anatomi dan fisiologi maupun kelainan-kelainan yang mungkin ada pada kulit wajah, kulit kepala dan rambut, seorang ahli tata kecantikan tidak hanya memiliki keterampilan pada setiap pekerjaan yang dilakukan tapi juga akan memiliki kompetensi secara utuh yang akan dapat

menjawab setiap permasalahan yang dihadapinya. Oleh karena itu, pengetahuan anatomi dan fisiologi serta kelainan-kelainannya merupakan dasar utama dan prasyarat sebelum calon ahli kecantikan belajar pada bidang keahliannya.

Oleh karena itu, setiap guru di harapkan menyesuaikan diri untuk berubah dari metode Pembelajaran Tradisional ke metode Pembelajaran Kontekstual. Salah satu bagian dari Pembelajaran Kontekstual adalah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang menggunakan seperangkat komputer multimedia. Fasilitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan evaluasi secara mandiri melalui CD pembelajaran yang interaktif. Penggunaan teknologi multimedia dan animasi mungkin banyak membantu dalam menyelesaikan masalah ini. Berbagai pengalaman manusia yang lepas serta kesulitan dalam penyerapan ilmu, kini coba diatasi serta diperbaiki dengan menggunakan aplikasi multimedia. Fungsi visual ditunjukkan secara jelas serta dapat dimainkan secara berulang oleh para pengguna untuk memastikan mereka benar-benar memahaminya. Dengan cirinya yang dinamik, berwarna dan animasi bukan saja tampak lebih hidup serta ceria tetapi turut mampu merangsang kecenderungan serta minat para pelajar. Sehingga kehadiran multimedia (*CD Interaktif*) ini sangat diharapkan dapat berperan secara meluas di dalam segmen pendidikan serta dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan agar pengajaran dalam pembelajaran menjadi lebih efisien dan optimal.

Dengan latar belakang masalah diatas penulis mengambil alasan untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul *"Pembuatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membuat aplikasi multimedia (CD Interaktif) untuk membantu proses belajar mengajar tentang Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut pada jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta sehingga kualitas belajar siswa semakin baik dan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Banyak hal yang bisa dikembangkan dalam hal pengoptimalan CD Interaktif sebagai media pembelajaran pada jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta yang tersusun secara terstruktur. Penulis membatasi masalah yang dibahas untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah yang dibatasi pada :

1. CD Interaktif ini merupakan penjelasan tentang materi Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut.
2. Software yang digunakan :
 - Adobe Flash CS3

- Adobe Photoshop CS3
- Corel Draw X3
- Adobe Audition 1.5

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan software multimedia dalam bentuk CD Interaktif untuk mengetahui Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut.
2. Untuk membantu guru mata pelajaran di SMK Negeri 6 Yogyakarta dalam penyampain materi pelajaran tentang Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut.

1.5 Manfaat Penelittan

1. Untuk membantu guru mata pelajaran Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Untuk mempermudah siswa dalam penyerapan materi pelajaran Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut.

1.6 Sistematka Penulisan.

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti

dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini memuat latar belakang dilaksanakannya penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan, sistematika penulisan serta manfaat skripsi ini.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan mengenai pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang langkah-langkah analisis program aplikasi, perancangan tampilan aplikasi (*interface*), listing program, dan pembuatan flowchart sistemnya.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan mengulas mengenai implementasi dari sistem yang mencakup tampilan dan kinerja dari sistem yang dibangun serta pembahasan dari sistem tersebut.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem aplikasi tersebut.

