

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gaya hidup bersepeda di tahun-tahun ini terlihat kembali di berbagai kalangan masyarakat. Tidak hanya masyarakat kelas bawah menengah, tetapi juga kalangan masyarakat kelas atas ikut meramaikan kegiatan bersepeda. Bersepeda selain untuk berolahraga juga sebagai *trend* dan cara bersosialisasi antara sesama pencinta sepeda. Beberapa bukti grup sepeda telah banyak bermunculan di setiap kota bahkan even rutin pun juga banyak dijumpai. Salah satunya "Bike to Campus" grup sepeda mahasiswa Jogja yang mengadakan acara *goves* rutin setiap jumat malam. Dan masih banyak grup pencinta sepeda di Jogja dan kota-kota lain.

Ada satu jenis sepeda yang sedang *trend* saat ini, yang sering disebut *fixie*. *Fixie*, sepeda dengan *fix gear* yang sekarang banyak diminati masyarakat karena mempunyai tampilan yang sederhana, ramping dan cocok dikendarai saat terjadi kemacetan di kota-kota besar. Di balik desain sepeda *fixie* yang *simple*, terdapat mekanisme *gear* yang berbeda dengan sepeda kebanyakan. Hal ini membuat pengendara sepeda *fixie* memerlukan teknik dasar dalam mengendarainya. Tidak hanya itu, pada kebanyakan sepeda *fixie* juga tidak terdapat rem sehingga butuh teknik khusus untuk menghentikan laju sepeda saat berkendara. Maka diperlukan beberapa teknik dasar dalam mengendarai sepeda *fixie*. Jika tidak memperhatikan

teknik dasar dalam mengendarai sepeda *fixie*, bisa saja terjatuh dan bahkan kehilangan kendali saat meluncur karena rem yang tidak tersedia.

Teknik dasar lainnya yang perlu diketahui adalah perakitan sepeda *fixie*. Selain untuk kepuasan pribadi dengan menyesuaikan selera dan harga, merakit sepeda *fixie* merupakan seni. Meskipun di pasaran tersedia sepeda *fixie* yang telah jadi, salah satunya polygon dengan harga 3,8 juta, tetapi banyak yang memilih merakit sendiri. Tujuannya adalah agar dapat memilih jenis *part* secara *custom*. Selain harga yang relatif lebih murah, merakit sendiri sepeda *fixie* akan menjadi kepuasan tersendiri. Dengan memilih sendiri jenis *part* dan mereknya membuat penggemar sepeda *fixie* dimanjakan untuk berkreasi sesuka hati. Dari harga murah sampai yang bermerek bisa disesuaikan dengan *budget* pemilik.

Merakit sepeda *fixie* memang akan lebih mudah jika melihat langsung atau tanya jawab dalam komunitas sepeda *fixie* untuk saling bertukar pengalaman dan informasi. Tentang bagaimana memilih *part*, dimana bisa mendapatkan *part* yang banyak pilihan dengan harga yang murah, bengkel terdekat saat terjadi kerusakan serta yang paling penting mendapatkan informasi dari pemilik sepeda *fixie* bagaimana cara merakit sendiri. Tetapi itu akan menjadi berbeda jika masyarakat umum yang baru akan memulai hobi sepeda *fixie* serta jauh dari komunitas sepeda *fixie*. Keterbatasan informasi serta referensi akan menjadikan banyak tenaga dan waktu khusus untuk mencari informasi dan merakit *part* sepeda *fixie* sendiri tanpa bantuan orang yang lebih berpengalaman.

Akan sangat membantu jika terdapat tutorial tentang teknik dasar sepeda *fixie* sehingga pencinta sepeda *fixie* dan masyarakat umum dapat mengetahui

mekanisme sepeda *fixie*, juga detile *part* sepeda *fixie* serta bagaimana merakit sepeda *fixie* sendiri. Tutorial dengan pembahasan teknik dasar sepeda *fixie* berbasis multimedia akan menjelaskan dengan lengkap dan menarik. Sehingga tidak akan bosan dalam pembelajaran karena melibatkan teks, gambar, suara, dan video yang akan mendukung pada aplikasi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya perumusan masalah yang didapat adalah bagaimana cara membuat aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran menarik yang berisi materi pembelajaran teknik dasar sepeda *fixie*.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penyusunan skripsi cd pembelajaran teknik dasar sepeda *fixie* antara lain:

- a. Proses media pembelajaran ini dibangun dengan terfokus pada rancangan desain dan implementasi tampilan pada cd aplikasi pembelajaran sepeda *fixie*.
- b. Aplikasi software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi tentang pembelajaran sepeda *fixie* antara lain yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Goldwave.
- c. Program aplikasi yang akan dibuat membatasi hanya pada penjelasan mengenai apa itu sepeda *fixie*, bagian-bagian sepeda *fixie*, teknik dasar mengendarai dan cara merakit.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pembuatan cd pembelajaran teknik dasar sepeda *fixie* berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan software multimedia dalam bentuk cd interaktif untuk pembelajaran teknik dasar sepeda *fixie*.
- b. Mempermudah dan membantu masyarakat umum untuk mendapatkan informasi tentang sepeda *fixie* sehingga mempermudah mengendarai dan merakit sepeda *fixie*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan cd pembelajaran teknik dasar sepeda *fixie* berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memberi pemahaman masyarakat tentang apa itu sepeda *fixie*
- b. Untuk menginformasikan masyarakat agar lebih mudah mengenal bagian-bagian sepeda *fixie* dan bagaimana merakitnya.
- c. Untuk menginformasikan kepada masyarakat bagaimana mengendarai sepeda *fixie* yang benar dan aman.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama pada pengumpulan data berupa gambar, video, deskripsi dan teknik dasar sepeda *fixie* sebagai sumber untuk menyusun laporan ini menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

### a. Metode Wawancara

Merupakan metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan memberikan pertanyaan secara langsung. Responden yang dipilih untuk wawancara tentu saja yang mempunyai sepeda *fixie* dan mengetahui tentang sepeda *fixie*. Sehingga data yang didapat lebih terperinci dan valid.

### b. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung guna mengumpulkan informasi secara langsung tentang objek sepeda *fixie*. Metode ini digunakan untuk mendapat gambaran secara nyata dan dijadikan bahan penulisan. Pengamatan dilakukan dengan mengamati secara langsung sepeda *fixie* mahasiswa STMIK AMIKOM Jogjakarta dan sepeda *fixie* di sekitar lokasi kampus.

### c. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang berhubungan dengan objek sepeda *fixie*, aplikasi flash serta dokumen-dokumen yang relevan dengan studi skripsi.

#### **d. Metode Studi Literatur**

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai dengan memanfaatkan internet, yaitu mengunjungi website yang berhubungan dengan sepeda *fixie*, animasi flash maupun referensi yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.

### **1.7 Sistematika 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 urutan singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

#### **BAB I Pendahuluan**

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

#### **BAB II Landasan 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* sistem.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini membahas tentang rencana implementasi, untuk mengetahui sistem siap dioperasikan.

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan tentang sistem aplikasi dan saran-saran untuk pengembangan system aplikasi tersebut.

