

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini semakin pesat. Hal ini tentu saja turut membantu manusia dalam memasuki abad modern dengan berbagai macam bidang teknologi. Perkembangan dunia komputer saat ini berkembang pesat baik pada perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) komputer. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi.

Penyajian suatu informasi tentunya akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada, sehingga dapat lebih menarik masyarakat untuk melihat. Aplikasi software yang cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedia yang ada, memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat melalui bentuk gambar, animasi, teks dan suara.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk persaingan. Banyak perusahaan

dan pendidikan yang menggunakan multimedia untuk menyampaikan informasi dan promosinya.

Saat ini di SMK AMERTA Wonogiri sistem pembelajaran FOOD & BEVERAGE SERVICE yang masih manual dan untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan, maka digunakan aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif yang dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik dan interaktif agar lebih mudah diingat, mengenai sasaran dan pengaruh terhadap siswa.

Dari hal diatas, maka penulis memutuskan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran FOOD & BEVERAGE SERVICE.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis berikut ini adalah rumusan masalah dari “**Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Food & Beverage Service di SMK Amerta Wonogiri**” adalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat media pembelajaran Food & Beverage Service menggunakan perancangan multimedia di SMK Amerta Wonogiri yang mudah dipahami dan dimengerti bagi para siswa.

1.3 Batasan Masalah

Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang. Agar penyusunan skripsi ini tidak me-

nyimpang jauh dari permasalahan dan topik yang ada, maka dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup menjadi lebih sempit yaitu sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi berbasis multimedia yang dibuat secara interaktif pada sytem pembelajaran F & B Service.

Software yang akan digunakan dalam membangun aplikasi berbasis multimedia ini adalah Macromedia Director, Adobe Photoshop, SwishMAX, dan Adobe Audition.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan Laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

- 1) Membangun aplikasi multimedia interaktif untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah ada pada SMK AMERTA Wonogiri
- 2) Menerapkan pengetahuan yang telah di peroleh dari kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
- 3) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang strata suatu transfer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 4) Memperkenalkan alternatif proses belajar berbasis multimedia baik sebagai system baru maupun pendukung belajar mengajar.
- 5) Sosialisasi kemasyarakatan luas tentang teknologi informasi khususnya multimedia.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar menarik.
- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode sistem pembelajaran dalam bentuk interaktif.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber dan penyusunan laporan, penyusun penggunaan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1) Metode Wawancara (Interview)

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

2) Metode pengamatan Langsung (Obsevasi)

Metode untuk mendapatkan data dengan mengamati secara langsung kelokasian objek penelitian oleh peneliti.

3) Metode Study Pustaka

Mencari konsep atau bahan yang diteliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini dan membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

4) Metode Literatur

Mencari atau mengambil data dari literatur yang ada. Buku panduan belajar F & B Service.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan yang berisikan tiap-tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dasar teori yang akan dibahas dalam bab II adalah konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, sistem perangkat lunak multimedia yang digunakan, serta membahas tentang gambaran umum SMK AMERTA Wonogiri meliputi sejarah singkat, pejabat kepala sekolah, Visi dan Misi, Susunan Organisasi, peraturan tata tertib serta denah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan analisis sistem dengan menggunakan analisis pieces, analisis kebutuhan sistem multimedia, metode analisis biaya dan manfaat, dan studi kelayakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem yaitu :
Memproduksi sistem, pengetesan sistem, serta pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.

LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai rincian biaya dan manfaat dan listing atau lingo program.