

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Saat ini komputer tidaklah lagi di nilai sebagai barang yang asing lagi bagi sebagian orang. Bahkan, pada beberapa di bidang pekerjaan, penggunaan komputer menjadi suatu hal keharusan untuk menunjang pekerjaan pada suatu perusahaan. Tidak jauh berbeda juga penerapannya dalam dunia pendidikan. Karena komputer tidak dapat lepas dari dunia pendidikan. Bahkan banyak di perguruan tinggi, yang menerapkan ilmu komputer menjadi suatu mata kuliah yang di tawarkan kepada mahasiswa.

Demikianlah kenyataan tentang kecanggihan media informasi yang mulai merambah ke seluruh lapisan masyarakat, yang terkena dampaknya adalah pelajar karena mereka diharapkan nantinya mengerti sejauh mana perkembangan teknologi khususnya di dunia komputer. Mereka juga di tuntut untuk mengerti dan paham tentang hardware-hardware dasar computer, perangkat input dan output serta dapat mengatasi troubleshooting pada komputer, dengan keadaan seperti ini maka penulis membuat CD Tutorial Pengenalan Hardware Komputer agar mereka tahu dan dapat mengerti komponen-komponen apa saja yang terdapat dalam sebuah komputer dan dapat mengatasi kerusakan yang mungkin terjadi pada komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : **"Bagaimana mendesain pembuatan animasi menggunakan Macromedia Director dan Adobe Photoshop yang lebih baik dari program yang sudah ada ?"**

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penciptaan masing-masing di bidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu :

1. Pembuatan aplikasi multimedia untuk media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD
2. CD Tutorial ini berisi tentang pengenalan komputer khususnya hardware dasar, pengenalan media input dan output dan disertai pula video tutorial perakitan komputer yang sesuai dengan kurikulum untuk anak tingkat SMP
3. Dalam pembuatan CD Tutorial Interaktif ini menggunakan software yaitu : Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS2, Cool Edit Pro 2.0, Swish Max 2.0, Macromedia Flash CS3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan pembuatan CD Tutorial Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Macromedia Director dan Adobe Photoshop ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, dan dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan secara dini. Tujuan

1.4.1 Internal

Bagi dunia pendidikan dan akademik, dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut

- a. Menerapkan ilmu baik teori maupun praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya di bidang multimedia.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori di bidang praktik.

1.4.2 Eksternal

Yakni bagi masyarakat atau dunia pendidikan dini, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi teknologi multimedia menjadi lebih mudah pada semua pihak yang ada terutama pada murid Sekolah Menengah Pertama.
- b. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

1. Wawancara (*interview*)

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan responden. Dengan menggunakan metode wawancara informasi yang diperoleh akan lebih jelas dan lebih mendetail. Karena dapat langsung bertanya pada klien jika informasi yang diberikan kurang jelas.

2. Pengamatan (*observasi*)

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis. Sehingga dapat melihat langsung apa yang sedang

dikerjakan, mendefinisikan/ mengidentifikasi kegiatan / pekerjaan yang rumit dan sulit diterangkan.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang digunakan dengan mempelajari literature ,catatan dan bacaan lain yang digunakan untuk penyampaian informasi bagi penulisan.

4. Studi Literatur

Metode ini menggunakan literature yang dapat di manfaatkan seperti manfaat internet yaitu mengunjungi situs yang berhubungan dengan Multimedia

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang di gunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

BAB III Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas Menguraikan informasi tentang obyek penelitian SMP (Sekolah Menengah Pertama) perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini membahas hasil implementasi dan pengujian program yang dibuat serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembuatan program dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Jadwal Kegiatan

