

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi multimedia beberapa tahun terakhir, tentu mengakibatkan kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dikembangkan teknologi di bidang informasi yaitu multimedia. Ada berbagai cara untuk menyampaikan informasi diantaranya dengan menggunakan multimedia. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media antara lain teks, gambar, audio, video dan animasi. Dengan bergabungnya berbagai unsur tersebut sebuah informasi yang disajikan menggunakan multimedia menjadi lebih menarik dan interaktif.

Saat ini multimedia tidak hanya digunakan di dunia hiburan maupun bisnis, tetapi telah merambah di dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk aplikasi penggunaan multimedia. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan mengajar baik di Sekolah maupun di rumah sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pramuka merupakan salah satu segi kegiatan pendidikan nasional yang penting dan telah menjadi salah satu kegiatan Ekstra Kurikuler (Ekskul) wajib di sekolah. Dalam kegiatan ini para peserta pramuka dituntut aktif belajar melalui

perkemahan, sehingga di dapat pengalaman nyata, pribadi yang mandiri serta mampu meningkatkan percaya diri dan mempunyai kretifitas yang tinggi.

Salah satu kegiatan penting dari pramuka adalah menghafal kode-kode atau biasa disebut sandi. Sandi pramuka ini bermacam-macam seperti sandi morse, sandi semaphore, dan sandi-sandi lain. Saat ini untuk mempelajari sandi-sandi pramuka masih menggunakan tutorial buku panduan biasa, dan untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan, maka digunakan aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif yang dapat menghasilkan gambar yang bergerak dan suara agar lebih mudah diingat dan mengenai sasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dibuatlah rumusan masalah, yaitu “Bagaimana membuat pembelajaran sandi-sandi pramuka dengan memanfaatkan teknologi multimedia?”.

1.3 Batasan masalah

Mengingat begitu banyak permasalahan mengenai pembelajaran tentang sandi-sandi yang ada dipramuka, maka penulis membatasi pada ruang lingkup:

- 1) Aplikasi yang akan dibuat meliputi sandi Morse, sandi Semaphore, dan sebagai tambahan berupa sandi-sandi lainnya, tanda kecakapan khusus, tanda kecakapan umum, tanda jejak, tanda medan.
- 2) Multimedia interaktif ini mengacu pada pembelajaran yang ada dipramuka.

- 3) Adapun Software utama yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Audition 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

- 1) Memenuhi Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Mendesain dan mengimplementasikan perangkat lunak "Pengenalan Sandi-sandi Pramuka melalui multimedia interaktif".
- 3) Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer untuk membangun sebuah sistem yang dapat membantu proses pembelajaran secara interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian di atas diharapkan bahwa setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, dapat diambil beberapa manfaat antara lain:

- 1) Memberikan format yang berbeda dalam penyaluran pengetahuan yang mengarah pada sistem belajar yang interaktif dan mandiri yang tidak terikat akan tempat dan waktu.
- 2) Membantu memberikan kemudahan bagi para kakak-kakak Pembina untuk memperkenalkan sandi sandi pramuka kepada adik-adik binaanya melalui multimedia interaktif.

- 3) Mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menjadi Mahasiswa di STIMIK AMIKOM Yogyakarta dan menerapkannya dalam membantu dunia pendidikan di Indonesia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat bagi penyusun, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

- 1) Metode Interview

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

- 2) Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

- 3) Metode Study Pustaka

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

- 4) Internet

Mencari atau mengambil data dari media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam lima bab, masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, penulisan mengenai multimedia, sejarah perkembangan pramuka serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Selain itu juga dibuat secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

