

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, sebuah instansi pendidikan dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan keunggulan kompetitif. Untuk meningkatkan mutu pendidikan yang diberikan pada saat ini pasti tidak terlepas dari hal teknologi yang selalu berkembang.

Kemajuan ilmu dan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang menunjang keunggulan dari suatu instansi atau badan usaha, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai sarana pendidikan. Multimedia memungkinkan pengguna komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain seperti koran atau radio.

Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah nampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti: teks, suara, gambar, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut sehingga pengguna dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dalam bidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Di dalam dunia pendidikan hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut.

Untuk kalangan mahasiswa media pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia mempunyai peranan yang sangat penting. Tujuan dari media pembelajaran tersebut adalah menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran agar mahasiswa dapat lebih memahami isi dari materi pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu, penulis ingin menerapkannya dalam penyusunan skripsi ini yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pengguna (*user*) khususnya para mahasiswa dengan menggunakan layanan Informasi Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif yang memang dibutuhkan oleh para mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis menjadikan para mahasiswa sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi **"Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Adobe Photoshop CS3 dengan Menggunakan Macromedia Director MX 2004"**.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan permasalahannya adalah: “Bagaimana merancang suatu media pembelajaran pengenalan Adobe Photoshop CS3 yang lebih sederhana tetapi menarik sebagai penyedia informasi dengan kemampuan teknologi komputer terhadap para mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang yang cukup luas, namun mengingat terbatasnya waktu, tenaga dan teori yang dimiliki penulis maka dikhususkan untuk perancangan media pembelajaran dengan topik bahasan pengenalan Adobe Photoshop CS3, melalui aplikasi informasi media pembelajaran yang berbasis Multimedia: *Pengenalan Adobe Photoshop CS3, Fitur Terbaru Adobe Photoshop CS3, Fungsi – Fungsi Piranti pada Adobe Photoshop CS3, Contoh Image, dengan menggunakan software pendukung, antara lain Macromedia Director MX 2004, Jing dan Adobe Photoshop CS3.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan

berkualitas dalam menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

3. Mengetahui keefektifan multimedia untuk menyajikan informasi sebagai media pembelajaran pengenalan Adobe Photoshop CS3.
4. Sebagai syarat kelulusan program Stratal pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis mengenai analisis pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran pada para mahasiswa.

2. Bagi pembaca

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran pada para mahasiswa.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan, antara lain adalah :

1. Metode Kearsipan /*Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan.

2. Metode Kepustakaan /*Library*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistem penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, siklus pengembangan aplikasi multimedia, konsep dasar media pembelajaran, pengertian Adobe Photoshop CS3 dan pengenalan *software* yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem Multimedia

Bab ini membahas tentang analisis pengembangan sistem multimedia serta penerapannya dalam media pembelajaran pengenalan Adobe Photoshop CS3, melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia, menganalisis kebutuhan sistem multimedia dan penerapan perancangan media pembelajaran.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang teknik dasar dan hasil akhir pembuatan media pembelajaran. Kegiatan implementasi terdiri dari : mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

BAB V Penutup

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap penulis guna penyempurnaan Skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penulis baik dari Buku, Majalah maupun dari data di Internet.