

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia sehingga dapat membawa kita semua mencapai zaman yang lebih baik seperti sekarang ini. Di samping itu, kini perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Hal itu telah membawa dampak positif bagi sebagian orang, oleh karenanya semakin banyak orang yang antusias untuk mengali pengetahuan lebih dalam lagi. Untuk itu setiap orang ingin memiliki keahlian yang dapat menunjang untuk masa depannya. Oleh karena itu, beberapa orang berupaya mempelajari mengenai hal lain seperti dalam peningkatan keahlian mereka di bidang bahasa, grafis, tata boga maupun keahlian yang lain. Namun, tidak semua lembaga pendidikan formal menyediakan hal tersebut maka sebagian orang memilih untuk pergi ke sebuah lembaga pendidikan non formal untuk dapat menambah keahlian mereka.

Belakangan terakhir ini sebagian orang memiliki minat untuk mempelajari bahasa dari negara lain seperti Jepang atau Korea maupun Arab, dengan alasan yang berbeda-beda baik untuk menambah kemampuan bahasa, menyukai negara tersebut karena sangat menarik perhatian mereka sehingga mereka ingin pergi ke negara tersebut atau bahkan yang ingin melanjutkan studi ke negara tersebut. Namun, pada setiap lembaga pendidikan non formal tidak semuanya dapat menyediakan fasilitas yang cukup mendukung sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi terkesan kurang menyenangkan.

Untuk itu diperlukan alternative agar dapat menarik para siswa pada sebuah lembaga pendidikan non formal dengan menyediakan sarana pembelajaran bagi para siswanya untuk dapat dipelajari dengan lebih menyenangkan sehingga pengenalan suatu materi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya perumusan masalah yang didapat adalah bagaimana cara membuat aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik yang berisi materi pembelajaran untuk siswa pada sebuah LPK.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penyusunan skripsi aplikasi multimedia pengenalan *Han'gul* pada LPK "e-FAC" ini antara lain :

1. Proses media pembelajaran ini dibangun dengan terfokus pada rancangan design dan implementasi tampilan pada aplikasi pembelajaran abjad korea.
2. Aplikasi *software* yang akan digunakan untuk membuat aplikasi tentang pengenalan *han'gul* antara lain yaitu Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, dan Adobe Audition 1.5.
3. Sasaran penggunaan aplikasi ini adalah siswa yang belajar pada LPK "e-FAC" dan orang yang ingin belajar mengenai dan mempelajari abjad korea (masyarakat).

4. Program aplikasi yang akan dibuat membatasi hanya pada penjelasan mengenai *han'gul* (abjad Korea) : cara penulisan, pengucapan dan latihan soal untuk membaca.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun yang menjadi tujuan dalam pembuatan aplikasi multimedia pengenalan *Han'gul* pada LPK "e-FAC" ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa pada LPK "e-FAC".
2. Sebagai salah satu alternative pengenalan abjad korea kepada para siswa pada LPK "e-FAC" atau masyarakat.
3. Untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi Strata I pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Manfaat dari pembuatan aplikasi multimedia pengenalan *Han'gul* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mampu menguasai dan memecahkan permasalahan yang dihadapi di lapangan.
 - b. Mendapatkan gambaran tentang dunia kerja, khususnya di bidang komputer.
2. Bagi Akademik
 - a. Menjalin hubungan baik antara pihak akademik dengan pihak instansi tempat penelitian skripsi.

3. Bagi Lembaga Pendidikan dan Ketrampilan “e-FAC”
 - a. Menyediakan sarana pembelajaran yang menyenangkan berisi materi abjad korea terutama bagi siswa yang mengambil bahasa korea.
 - b. Sebagai media pengenalan abjad korea.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penyusunan menyusun skripsi ini, sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dari buku-buku referensi, literatur atau bahan teori-teori yang berkaitan dalam penyusunan skripsi.

2. Observasi

Metode penelitian dimana penulis mendapatkan data-data secara langsung atau pengamatan terhadap objek penelitian agar diperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan membuat gambaran secara keseluruhan dari materi yang akan dibahas dan diuraikan dalam laporan ini. Berikut sistematika penulisan laporan skripsi yang dibagi dalam beberapa bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dengan materi tentang han'gul, teori multimedia, dan software yang mendukung.

BAB III GAMBARAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini menguraikan gambaran umum dari Lembaga Pendidikan dan Keterampilan "e-FAC" yang meliputi sejarah lembaga, struktur organisasi serta visi dan misi lembaga serta penjelasan mengenai analisis sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan mengenai perancangan, implementasi dan testing sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran.