

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula akan kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, dan aplikasi multimedia merupakan salah satu alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai software multimedia untuk berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Untuk bidang pendidikan, aplikasi multimedia banyak digunakan dalam hal pengajaran.

Pada kesempatan diambil materi Pengendali Magnetik untuk tingkat SMK/STM kelas XI di Balai Latihan Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta menjadi topik pembahasan karena pada mata pelajaran ini terdapat beberapa bab yang membutuhkan penjelasan berupa visualisasi, animasi, video dan gambar agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa, ini dikarenakan tampilan pada buku terlihat monoton dan kurang menarik bagi para siswa karena materi yang disajikan kurang lengkap tanpa adanya visualisasi ataupun gambar bergerak dan

hanya berupa teks sehingga para siswa mudah merasa jenuh dan malas untuk belajar.

Adanya aplikasi multimedia yang interaktif diharapkan dapat mengatasi hal tersebut dan dapat membantu dalam proses belajar siswa di BLPT Yogyakarta sehingga siswa tidak cepat jenuh dan malas untuk belajar. Di usia anak-anak kecenderungan mereka lebih suka bermain daripada belajar, dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa BLPT Yogyakarta karena dilengkapi dengan visualisasi dan animasi yg menarik sehingga siswa tidak mudah jenuh.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut

“Bagaimana membuat suatu aplikasi berbasis multimedia mengenai Pengendali Magnetik untuk siswa kelas XI di BLPT Yogyakarta menjadi menarik dan mudah untuk dipahami oleh para siswa sehingga dapat mendorong minat belajar siswa?”

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasi yang berbeda pada masing-masing bidang. Di sini diambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut

yaitu Pengendali Motor Listrik dengan fokus mengenai Pengendali Magnetik untuk siswa kelas XI jurusan Listrik di BLPT Yogyakarta.

Software yang digunakan mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Adobe Flash CS3 sebagai software utama Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukung.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat suatu aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran Pengendali Magnetik untuk BLPT Yogyakarta untuk membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.
2. Memberikan alternatif baru dalam sistem pembelajaran atau penyampaian informasi agar lebih mudah dan menarik bagi siswa.
3. Mengembangkan kemampuan di bidang multimedia.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan aplikasi multimedia dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari Pengendali Magnetik untuk siswa kelas XI di BLPT Yogyakarta
2. Dengan aplikasi multimedia dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam Menyampaikan materi Pengendali Magnetik pada siswa kelas XI
3. Dengan aplikasi multimedia dapat membuat proses pembelajaran di BLPT Yogyakarta khususnya materi Pengendali Magnetik menjadi lebih menarik.

4. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini agar lebih akurat adalah dengan cara :

1. Metode observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di BLPT

2. Metode wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan yaitu guru

3. Metode perpustakaan

Dengan membaca buku-buku referensi yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian

1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi

1.5.3. Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan media pembelajaran yang meliputi layar dan output yang dihasilkan, dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

1.5.4. Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian aplikasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengambilan data, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis PIECES : analisis kebutuhan sistem, teknologi, kelayakan, biaya dan manfaat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengetesan dan pemeliharaan sistem yang diterapkan pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran Pengendali Magnetik untuk siswa kelas XI di BLPT Yogyakarta.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN