

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak akan pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, informasi didapat dan disebarkan dari berbagai sumber yang salah satunya yaitu multimedia.

Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk berbagai macam pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi. Salah satunya adalah sebagai sarana proses belajar mengajar yang lebih mengarah pada permainan komputer berbasis multimedia tetapi memiliki pembelajaran (learning objectives) dengan segala strategi pembelajaran (learning strategy). Karena jika proses belajar mengajar hanya disajikan dalam satu bentuk buku, tentu saja yang mengakses adalah para pelajar yang gemar membaca buku dan terkesan membosankan lagi pelajar yang kurang gemar membaca buku.

Perkembangan pendidikan di Negara kita sekarang ini cukup pesat. Terutama perubahan kurikulum mengenai ujian kelulusan yang menambah batasan nilai tiap tahunnya menimbulkan banyak pendapat menyatakan bahwa

pendidikan dinegara ini cukup berat sehingga banyak pelajar terutama anak SD, SMP, SMA yang khawatir akan gagal dalam ujian untuk menempuh jenjang yang lebih tinggi.

Fenomena ini menunjukkan bahwa sebagai mahasiswa yang memiliki intelektual, harus berfikir bagaimana caranya supaya kita bias memberikan kemudahan sekaligus motivasi kepada para pengguna atau siswa untuk berinteraksi dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Menyikapi semakin susahnya syarat kelulusan dan perbedaan cara belajar antara pelajar satu dengan yang lainnya maka dirancang dan disajikan suatu kemudahan untuk pelajar SMP khususnya SMP Bokpri 2 Yogyakarta untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang diujikan dalam ujian akhir nasional maupun ujian semester dalam bentuk cd interaktif sebagai pedoman bagi para pelajar untuk bisa sukses menghadapi ujian untuk mencapai kelulusan.

Maka "Simulasi Ujian Nasional Pada Sekolah Menengah Pertama Bokpri 2 Berbasis Multimedia" dipilih sebagai judul tugas akhir dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik sehingga mudah dipahami dan siswa khususnya siswa SMP Bokpri 2 dapat termotivasi dalam belajar menghadapi ujian nasional. Dengan Multimedia segala sesuatu yang membosankan dapat diubah menjadi hal yang menyenangkan. Dan dengan harapan agar para pelajar semakin berminat dan bersemangat dalam belajar. Ayo maju terus dan pantang menyerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang dapat digunakan sebagai media simulasi ujian nasional pada Sekolah menengah Pertama BOPKRI 2 Yogyakarta

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang digunakan sebagai penunjang proses belajar untuk menghadapi ujian untuk kelas 3 SMP khususnya SMP Bokpri 2 Yogyakarta.

Bentuk dari Aplikasi Multimedia adalah multimedia interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang pelajaran yang akan diujikan pada ujian nasional, soal-soal ujian yang disertai dengan jawaban dan simulasi ujian akhir nasional yang ditujukan untuk mengetahui seberapa paham pelajar akan materi yang telah dibahas.

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Director MX sebagai software utama, Adobe Photoshop Cs2, Flash, Microsoft office sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Tujuan

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
- b. Sebagai syarat kelulus program diploma III dan memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Manajemen Informatika
- c. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- d. Membuat alternatif metode penyampaian informasi, dalam rangka menunjang proses belajar mengajar dal menghadapi ujian nasional.

2. Manfaat

- a. Membantu pelajar SMP Khususnya SMP Bokpri 2 Yogyakarta untuk mempelajari materi atau soal – soal ujian untuk menambah bekal dalam ujian nasional.
- b. Mengurangi tingkat ketidaklulusan pelajar SMP Bokpri 2 Yogyakarta yang mengikuti Ujian nasional.

- c. Membantu mengembangkan teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
- d. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang mata pelajaran yang akan diujikan pada ujian nasional, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara (*interview*)

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang berhubungan dengan obyek penelitian.

2. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang dipecahkan.

3. Metode Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistemasi penulisan laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal kegiatan.

2. Bab II Dasar Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi *hardware* yang digunakan, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia.

3. Bab III Tinjauan Umum

Dalam bab ini diuraikan tentang aturan-aturan pemerintah mengenai ujian nasional dan syarat-syarat kelulusan ujian akhir nasional yang mendukung dan perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia.

4. Bab IV Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir.

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.

