

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan diseluruh dunia. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttlecock sebagai objek pukul, dapat dimainkan di lapangan tertutup maupun terbuka. Lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang yang ditandai dengan garis, dibatasi oleh net untuk memisahkan daerah permainan sendiri dengan permainan lawan. Permainan bersifat individual, dapat dimainkan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang. Dapat dimainkan oleh putera, puteri, dapat pula dimainkan pasangan campuran putera dan puteri. Bulutangkis merupakan permainan yang banyak menggunakan kemampuan fisik dengan gerakan yang cepat dan pukulan keras yang dilakukan dalam waktu beberapa detik diantara reli-reli panjang. Keterampilan dasar yang diperlukan dalam olahraga bulutangkis diantaranya adalah cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki dan memukul shuttlecock.

Di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta terdapat mata kuliah bulutangkis. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mendapatkan pengetahuan sebagai berikut : sejarah bulutangkis, teknik dasar bulutangkis dan peraturan bulutangkis. Tetapi saat ini dalam

penyampaian materi tersebut dosen masih menggunakan cara yang lama misalkan menggunakan papan tulis dalam menjelaskannya, sehingga mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menerima materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat media pembelajaran alternatif untuk para pengajar agar dapat memberikan kemudahan bagi dosen dan mahasiswa dalam proses belajar dan mengajar.

Adapun penulis melakukan studi kasus di Universitas Negeri Yogyakarta dengan alasan :

1. Lokasi penulis berada 1 lokasi dengan Kampus UNY di kota Yogyakarta.
2. Di UNY terdapat mata kuliah ilmu keolahragaan terutama dibidang bulutangkis.

Dari alasan tersebut, penulis bisa mendapatkan bahan penelitian untuk diolah menjadi media pembelajaran yang lebih bermanfaat untuk para dosen UNY.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diajukan oleh penulis setelah melihat latar belakang masalah yaitu bagaimana membuat media interaktif teknik-teknik dasar olahraga bulutangkis yang benar dan efisien agar mudah dimengerti oleh mahasiswa dan mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari pembuatan aplikasi ini, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan olahraga bulutangkis.
2. Target media pembelajaran interaktif ini khusus untuk para mahasiswa yang menempuh kuliah ilmu keolahragaan terutama mata kuliah bulutangkis di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Perangkat lunak yang digunakan meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain :

1. Sebagai penerapan, pendalaman dan pengembangan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat program yang dapat digunakan sebagai media informasi tentang bulutangkis.
3. Menciptakan solusi untuk staf pengajar di Universitas Negeri Yogyakarta dalam menyampaikan mata kuliah bulutangkis.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1 serta untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi di perpustakaan STMIK AMIKOM tentang perancangan multimedia dan memberikan referensi untuk mahasiswa STMIK AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

#### 2. Bagi Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY

- a. Dapat mempermudah proses pembelajaran kepada mahasiswanya.
- b. Memberikan metode pembelajaran baru pada mahasiswanya.

#### 3. Bagi Mahasiswa

- a. Belajar memahami mata kuliah bulutangkis dengan menggunakan metode baru yaitu berbasis multimedia.
- b. Lebih cepat mengerti dan memahami dalam proses belajar.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, saya menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

## 1. Metode penelitian

- a. Metode wawancara / *Interview*
- b. Metode Pustaka / Literatur

## 2. Analisis

Metode dengan identifikasi masalah untuk mengetahui kekurangan pada sistem yang berjalan, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

## 3. Perancangan

Perancangan multimedia pembelajaran interaktif.

## 4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionsript*

## 5. Uji coba

## 6. pemeliharaan

### 1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

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

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendukung judul, menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, pengembangan aplikasi multimedia, konsep dasar media pembelajaran dan perangkat yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia pembelajaran interaktif, identifikasi masalah dan perancangan meliputi perancangan konsep dan *interface*.

## BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Merupakan pembahasan, dimana pada bab ini penulis menguraikan tentang pembuatan, pengujian dan pembahasan sistem.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan. Pada bab ini juga penulis akan melampirkan kesulitan dan kemudahan dalam media pembelajaran berbasis multimedia ini.