

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era seperti saat ini, teknologi berkembang sangat dinamis khususnya di bidang *software*. Semakin banyak aplikasi yang di buat oleh *developer* untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aplikasi yang beredar terdiri dari berbagai macam *platform* os dan bahasa pemograman. Aplikasi yang beredar saat ini memiliki bermacam fungsinya sendiri, seperti aplikasi yang berfungsi untuk hiburan, sebagai media pembelajaran dan lain-lain.

Dengan berbagai fungsi dan kemajuan *software* yang ada, menunjang kemajuan salah satu teknologi informasi lainnya yaitu komputer. Dengan kemajuan teknologi komputer setiap tahunnya oleh para pengembang, membuat pemanfaatan komputer tidak hanya sebatas alat komunikasi tetapi komputer sudah dapat memudahkan segala aktifitas kebutuhan *user*.

Penggunaan komputer khususnya yang menggunakan teknologi canggih sangat tinggi di Indonesia. Sisi negative dari tingginya penggunaan komputer sendiri adalah banyak orang yang lebih tertarik untuk bermain *games* pada komputer mereka. Akibatnya orang jarang yang mau berolahraga khususnya beladiri karena lebih asik bermain *games*. Mungkin beladiri dianggap sebagai suatu hal yang sepele karena hanya orang-orang tertentu yang mau mempelajarinya, padahal jika seseorang mempunyai ilmu beladiri itu akan bisa mejaga diri sendiri

maupun orang lain. Melihat di zaman sekarang ini banyak sekali kejahatan-kejahatan yang terjadi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Dojang Amikom, pemahaman anggota taekwondo untuk teknik dasar dan taeguk Taekwondo masih sangat kurang, sebagian besar (hampir 50%) anggota Taekwondo masih sering lupa setelah latihan selesai, penyebab kurangnya pemahaman anggota Taekwondo ini antara lain adalah : 1) ditempat latihan hanya di berikan teori dan praktek yang singkat; 2) jadwal latihan yang hanya satu minggu dua kali membuat anggota Taekwondo lama untuk memahami dan menghafal teknik dan taeguk yang diajarkan; 3) kurangnya antusias dalam mempelajari teknik dasar dan taeguk karena media yang di gunakan pelatih masih kurang dan belum maksimal; 4) minimnya penggunaan media interaktif di Dojang Amikom.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut diatas, maka diperlukan media interaktif yang tepat, menarik, dapat menampilkan video, teks, gambar, audio dan animasi yang anggota Taekwondo dapat melihat materi dengan lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga anggota lebih memahami teknik dan taeguk Taekwondo. Pembelajaran materi teknik dasar dan taeguk layaknya menggunakan banyak media (multimedia), karena kemampuan psikomotor dan kognitif anggota Taekwondo lebih diutamakan. Media interaktif ini dapat mengakomodasi uraian text, visual, audio, dan video simulasi sehingga dapat memaksimal cara belajar anggota Taekwondo untuk teknik dasar dan taeguk.

Media interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat anggota Taekwondo mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Penggunaan media interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami pelatih dan anggota Taekwondo dalam proses latihan. Pembuatan media interaktif berbasis desktop dapat dilakukan dengan berbagai *software* seperti *Adobe Flash*, *Adobe Photoshoop*, *Adobe Premiere*, *Adobe Audition*. Dari keempat *software* tersebut, *Adobe Flash* adalah *software* yang efektif untuk membuat media interaktif berbasis desktop. Alasan memilih *Adobe Flash* karena *Software* ini mampu menghasilkan presentasi, CD interaktif, maupun CD pembelajaran yang berupa video, teks, gambar, audio, dan animasi. Media *Adobe Flash* dengan materi teknik dasar dan taegeuk menampilkan materi mendiskripsikan teknik dasar dan taegeuk secara lengkap, menarik, dan terstruktur sehingga anggota Taekwondo dapat belajar lebih detail.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi teknik dasar dan taegeuk ini hanya sampai tahap kelayakan produk media saja. Harapan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Adobe Flash*, dapat meningkatkan pemahaman anggota Taekwondo pada teknik dasar dan taegeuk serta penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang layak digunakan oleh pelatih untuk media pembelajaran.

Dalam latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk membuat suatu Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif “Teknik dasar dan Taegeuk Beladiri

Taekwondo” Menggunakan Adobe Flash Untuk Dojang Amikom Yogyakarta”. Aplikasi ini diharap dapat membantu para anggota Taekwondo untuk memahami teknik dasar dan taeguk beladiri Taekwondo dengan cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut : Bagaimana membuat media interaktif teknik dasar dan taeguk beladiri Taekwondo berbasis desktop?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- a. Dalam Aplikasi membahas tentang teknik dasar dan taeguk beladiri Taekwondo.
- b. Menghindari plagiarism dengan mencantumkan sumber perbit pada aplikasi.
- c. Media pembelajaran ini menampilkan foto dan video teknik dasar dan taeguk beladiri Taekwondo.
- d. *Software yang digunakan Adobe Flash Cs6, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro Cs6.*
- e. Aplikasi ini dapat di jalan pada processor intel Coleron dengan RAM 2 GB free speed harddisk 5 GB VGA Intel HD Graphic dan sistem operasi windows 7 dan windows 8.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Stara 1 jurusan Teknik Informatika “Universitas Amikom Yogyakarta”.
- b. Membangun aplikasi berbasis *Desktop* yang nantinya bisa bermanfaat dalam membantu anggota baru yang ingin belajar tentang teknik dasar dan tseguk Taekwondo.
- c. Mengimplementasikan ilmu yang di dapat oleh penulis pada Universitas Amikom Yogyakarta.
- d. Menambah pengetahuan dan pengalaman khususnya pada pembuatan apliasi media pembelajaran berbasis *Desktop*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan anggota baru dalam memahami teknik dasar dan taeguk beladiri Taekwondo.
- b. Membantu pelatih dalam penyampaian materi teknik dasar dan taeguk beladiri Taekwondo kepada anggota baru.
- c. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman aplikasi berbasis *Desktop* dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam pembuatan media interaktif ini yaitu : metode observasi, metode wawancara, metode analisis dan metode perancangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data. Dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan data-data serta dokumentasi berbagai hal yang dibutuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan mencari keterangan- keterangan, informasi dan tanya jawab, baik lisan maupun tulisan dengan yang bersangkutan.

1.6.1.3 Metode Analisis

Menganalisa permasalahan yang sedang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah

1.6.1.4 Metode Perancangan System

Pada metode perancangan sistem ini dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASASAN TEORI

Bab ini bersisi tentang teori – teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan. Perancangan antar muka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil – hasil dan tahapan – tahapan peneliti, dari tahap analisis, perancangan system, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.