

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum media pembelajaran merupakan suatu alat bantu komunikasi pada proses belajar mengajar. Proses belajar melalui media pembelajaran menjadi penting bagi masyarakat karena merupakan salah satu komponen system pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran itu sendiri bias melalui media yang berbeda-beda, misalnya melalui media visual dalam bentuk grafik, diagram dan lain-lain.

Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi suatu alat komunikasi yang interaktif karena melibatkan pengguna secara aktif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih baik, karena materi yang disampaikan dapat diterima dan disampaikan melalui media dalam bentuk fisik.

Elsacom merupakan salah satu tempat kursus komputer yang berada di Waingapu. Adapun program kursus yang ditawarkan yaitu : Ms. Office (Ms. Word, Exel dan Powerpoint), Teknisi Komputer, Design Grafis dan Jaringan Komputer.

Media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pembelajaran jaringan lan pada Elsacom Waingapu saat ini dengan memanfaatkan jasa pembimbing. Pembimbing berperan penting dalam menyampaikan materi mengenai pembelajaran jaringan lan secara langsung, artinya pembimbing

membantu pembelajaran dalam teknik dan pola yang dilakukan para anak didik melalui materi.

Mengingat pembelajaran jaringan lan adalah program pembelajaran yang membutuhkan teknik dan analisa, maka diperlukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu penulis menyadari bahwa murid sebagai pemula tidak sama dengan murid yang lainnya, artinya daya serap setiap murid berbeda-beda, maka diperlukan adanya program pembelajaran yang dapat membantu daya serap para murid.

Cara untuk mensukseskan program pembelajaran jaringan lan tersebut dengan memberikan pembelajaran mengenai program pembelajaran jaringan lan melalui aplikasi multimedia yang interaktif. Disini penulis akan memudahkan para murid mencapai tujuan mereka dalam melakukan instalasi jaringan lan melalui media pembelajaran yang interaktif sehingga memudahkan para murid dalam memahami berbagai materi yang disampaikan.

Berdasarkan persoalan diatas, maka penulis bermaksud mengambil judul “perancangan media pembelajaran jaringan lan pada Elsacom WAINGAPU”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

“Membuat aplikasi multimedia yang interaktif sebagai media pembelajaran program instalasi dan konfigurasi jaringan lan yang diminati”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan masalah ini maka penulis telah menyusun batasan masalah tersebut, yaitu :

1. Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi pembelajaran jaringan lan sebagai perancangan media pembelajaran di Elsacom.
2. Instalasi dan konfigurasi jaringan lan yang dibangun.
3. Perangkat yang digunakan untuk membuat dan memproduksi aplikasi ini adalah Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, dan Reason 5.0.1.
4. Informasi dan materi yang disajikan dalam bentuk aplikasi dan dikemas dalam CD (Compact Disc).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Bagi Penulis : Sebagai tolak ukur seberapa besar kemampuan penulis berkaitan dengan materi pada jurusan yang diambil pada “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bagi Elsacom : Diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan pemikiran dalam meningkatkan pelayanan kepada siswa.
3. Bagi Pembaca : Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Bagi Penulis : Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bagi Elsacom : Memudahkan penyampaian materi.
3. Bagi Pembaca : Mengetahui keuntungan dan kelemahan teknologi multimedia dalam pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode-metode penelitian, yaitu antara lain :

1. *Concept / Konsep*

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

2. *Design / Perancangan*

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan desain visual tampilan, interface, storyboard dan kebutuhan bahan / material untuk program.

3. *Material Collecting / Pengumpulan Bahan*

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Bahan yang diperlukan dapat diperoleh dari perpustakaan, internet, dan lain-lain.

4. Assembly / Pembuatan

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing / Ujicoba

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi / program yang dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I Pendahuluan.

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika skripsi.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi teori multimedia yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak sebagai alat belajar dan teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang perancangan media pembelajaran dan rancangan sketsa aplikasi yang dibuat oleh penulis.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini diuraikan secara lengkap tentang tahap demi tahap proses pembuatan multimedia dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan perangkat lunak utama yaitu Adobe Flash CS 3.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.