

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula 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. Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, audio, serta animasi yang terintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam suatu program aplikasi, sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, publikasi, pemasaran, dan lain-lain. Khususnya dalam bidang

publikasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Di Negara-negara barat, penerapan aplikasi seperti ini telah merangsang minat belajar warganya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual, atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik untuk mempelajari obyek lainnya. Penerapan software multimedia seperti ini disebut dengan *Education Interactive*.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penyusun ingin membuat aplikasi multimedia yaitu “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA BELAJAR MATA KULIAH PENGELOLAAN INSTALASI KOMPUTER (PIK)”, dimana nantinya diharapkan setelah adanya cd interaktif ini, mahasiswa bisa lebih mudah untuk belajar mata kuliah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut: “ Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia sebagai media belajar yang mampu menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam mata kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer (PIK)”, maka muncul pertanyaan apakah aplikasi media alternatif dapat diterapkan dengan bantuan *software* aplikasi multimedia yang nantinya bisa diterima dan bisa mempermudah mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah tersebut. Penggunaan ilmu teknologi komputer yaitu dengan Multimedia Interaktif sangat membantu dalam

mengenalkan sistem baru kepada para mahasiswa. Sebuah pesan akan lebih mudah dimengerti jika disampaikan dengan cara yang menarik, untuk dapat menarik perhatian *audience* ada beberapa cara yang dapat dilakukan :

1. Gambar gerak dapat menarik perhatian visual
2. Suara merupakan usaha untuk menarik perhatian pendengar
3. Teks yang dapat mempertajam pesan
4. Video sebagai referensi
5. Animasi

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Dalam menginformasikan mata kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer (PIK). Disini penyusun mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan Multimedia tersebut, untuk memfokuskan pengenalan dan pembahasan mata kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer (PIK).

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Flash MX sebagai *software* utama. Adobe After Effect, Adobe Photoshop 7.0 dan Cool Edit Pro 2.0 sebagai *software* pendukung. Dan pada akhir dikemas dalam bentuk CD Interaktif.

1.4 Maksud Dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Penelitian ini dimaksudkan adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan di bangku kuliah yang berorientasi pada teknologi informasi, sehingga dengan mempraktekkan teori yang telah penyusun terima dapat diterapkan dan akan bisa mengaplikasikan dalam dunia kerja yang sesungguhnya..

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1.4.2.1 Tujuan Internal

- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan, Dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu kelingkungan dunia nyata.
- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya.
- Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.

- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.2.2 Tujuan Eksternal

- Memberikan alternatif lain bagi mahasiswa khususnya dalam proses belajar dengan menciptakan sistem baru yang lebih baik dengan penerapan teknologi komputer.
- Sebagai alternatif baru dalam sistem belajar atau penyampaian informasi yang bertujuan membangun *image* kepada mahasiswa terhadap sistem yang ditawarkan, dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal mahasiswa.
- Menciptakan *image* yang positif dengan sistem *reservasi* yang terkomputerisasi melalui teknologi multimedia kepada mahasiswa.

1.5 Metode Pengambilan Data

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis.

Teknik yang digunakan adalah:

a. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan.

b. Metode Wawancara atau Interview

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Metode Kearsipan atau Pustaka

Dengan membaca buku-buku *referensi* yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

1.6 Alasan Pemilihan Judul

Penyusun membuat dan menyusun laporan untuk penyusunan Tugas Akhir dengan judul Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Belajar Mata Kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer (PIK). Pemilihan judul ini penyusun ambil dengan beberapa alasan antara lain:

1. *Software* yang penyusun gunakan adalah Macromedia Flash MX sebagai *software* utama, Adobe After Effect, Adobe Photoshop 7.0 dan Cool Edit Pro sebagai *software* pendukung yang sesuai dengan spesifikasi komputer yang ada pada obyek, sehingga sistem baru bisa langsung digunakan pada obyek.
2. Penyusun berinisiatif agar para mahasiswa lebih mudah dalam mempelajari mata kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer (PIK).

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Maksud dan Tujuan
- E. Metode Pengambilan Data
- F. Alasan Pemilihan Judul
- G. Sistematika Penulisan

BAB II : DASAR TEORI

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

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan mengenai mata kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer (PIK) serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan cd interaktif.

BAB IV : PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem yang ada dan kemudian diimplementasikan dengan

perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. Pada bab ini perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman tentang mata kuliah Pengelolaan Instalasi Komputer yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



