

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 adalah aplikasi 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 sasaran pembelajaran (*learning objectives*) dengan segala strategi pembelajaran (*learning strategy*). karena jika proses belajar mengajar hanya disajikan dalam suatu bentuk buku, tentu saja yang mengakses adalah para pelajar yang gemar membaca buku dan terkesan membosankan bagi 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 yang menyatakan bahwa pendidikan di Negara kita ini cukup berat sehingga banyak pelajar terutama kalangan pelajar SMA yang khawatir akan gagal dalam ujian untuk menempuh jenjang yang lebih tinggi.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa sebagai “mahasiswa” yang memiliki intelektual, harus berfikir bagaimana caranya supaya kita bisa memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk berinteraksi dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Menyikapi semakin susahny syarat kelulusan dan perbedaan cara belajar antara pelajar satu dengan pelajar lainnya maka dirancang dan disajikan suatu kemudahan untuk pelajar SMA khususnya jurusan IPA untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang akan diujikan dalam ujian akhir nasional dalam bentuk cd interaktif sebagai pedoman bagi para pelajar untuk bisa sukses menghadapi ujian akhir nasional.

Maka **“Cd Interaktif Pembelajaran Sukses Ujian Akhir Nasional Untuk SMA”** dipilih sebagai judul tugas akhir dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik sehingga mudah dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah :

1. Bagaimana guru lebih mudah memberikan pemahaman materi dan penyampaian materi tidak terkesan membosankan ?
2. Bagaimana aplikasi multimedia menjadi media informasi yang lebih menarik efektif dan efisien bagi pelajar SMA ?

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 akhir negara untuk kelas 3 SMA khususnya jurusan IPA.

Bentuk dari aplikasi multimedia adalah multimedia interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang pelajaran yang akan diujikan pada ujian akhir Nasional (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika), 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 Cs 2, Shotink Glanda, Windows Movie Maker, dan Jet Audio 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. Lulus program diploma III dan memperoleh gelar Ahlimadya (Amd) 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 baru metode penyampaian informasi, dalam rangka menunjang sarana proses belajar
2. Manfaat
- a. Membantu pelajar SMA khususnya jurusan IPA untuk lebih mudah mempelajari mata pelajaran yang akan diujikan pada ujian akhir nasional.
 - b. Mengurangi tingkat ketidaklulusan pelajar SMA yang mengikuti ujian akhir 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 akhir nasional khususnya jurusan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Kepustakaan

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

3. Dokumentasi

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

1.6 Metode 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, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian

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 akhir nasional dan syarat-syarat kelulusan ujian akhir nasional yang mendukung 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



1.7 Jadwal Kegiatan

Table 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Rencana kegiatan	September 2008				Oktober 2008				Nopember 2008				Desember 2008			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Persiapan	■															
2.	Pengumpulan data		■														
3.	Analisis			■													
4.	Perancangan				■												
5.	Pembuatan							■									
6.	Uji coba												■				