

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pendidikan karakter sangatlah penting bagi peningkatan mutu sumber daya manusia di era globalisasi sekarang ini. Dalam hal ini, sekolah adalah media pembangun kepribadian dalam dunia pendidikan.

Begitu juga dengan SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana yang sudah mulai menerapkan "Budaya Industri" sebagai pendidikan karakter bagi para siswanya. Pada nyatanya penerapan budaya industri di SMK Bhina Tunas Bakti Juwana sudah berjalan dengan baik, namun pada pengimplementasian sosialisasinya dirasa masih kurang. Dalam pelaksanaannya, sosialisasi masih berupa pamflet – pamflet dan poster yang dirasa kurang begitu menarik minat dan perhatian para siswa.

Maka dari itu perlu adanya pembuatan sistem informasi yang berupa multimedia interaktif yang diharapkan dapat memvisualisasikan budaya industri itu sendiri. Selain lebih menarik, dengan adanya multimedia interaktif ini juga akan meningkatkan pemahaman para siswa itu sendiri yang secara otomatis akan menumbuhkan kesadaran para siswa betapa pentingnya budaya industri bagi kepribadian mereka baik dalam keseharian maupun dalam dunia kerja kelak.



## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun multimedia interaktif yang menarik sehingga mampu menarik minat para siswa terhadap budaya industri?
2. Bagaimana mendayagunakan multimedia secara optimal sebagai media atau jembatan untuk lebih mempermudah pemahaman siswa tentang budaya industri?
3. Seberapa besar peranan multimedia interaktif dalam misi penanaman budaya industri kepada para siswa di SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana?

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya penulisan tugas akhir ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis hanya membatasi pada:

1. Pemvisualisasian penerapan budaya industri pada SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana ke dalam bentuk animasi 2D.
2. Pembuatan Multimedia Interaktif Sistem Informasi Budaya Industri “si BUDI” menggunakan adobe flash CS3 profesional sebagai desain interaktifnya, Macromedia fireworks 8 sebagai desain interfacenya dan coloring sketsa gambar, serta Sound Recorder dari Windows XP sebagai *dubbing* suaranya.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan DIPLOMA III dengan gelar AHLI MADYA KOMPUTER pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA, sedang tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media sosialisasi budaya industri yang ada di SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana kepada siswa-siswa SMP yang akan menjadi sekolah binaan SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana.
2. Mempermudah pemahaman siswa terhadap Budaya Industri melalui multimedia interaktif yang menarik.
3. Membangun minat siswa terhadap pentingnya pengimplementasian Budaya Industri.

#### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

##### 1.5.1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan di SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana yang mencerminkan penerapan Budaya Industri.

##### 1.5.2. Metode Interview

Metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung

kepada kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang manajemen mutu dan budaya industry SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana dalam pencarian informasi mengenai Budaya Industri maupun pengumpulan data dengan cara meneliti langsung di lingkungan sekolah SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana kemudian dilanjutkan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar Budaya Industri itu sendiri.

### **1.5.3. Dokumentasi**

Yaitu metode pengumpulan data yang di lakukan dengan cara mengambil dokumen-dokumen yang berkaitan dengan Budaya industri dari pihak sekolah SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Meliputi teknologi dasar multimedia, serta pemanfaatan teknologi informasi yang dikemas dalam bentuk pembelajaran interaktif melalui aplikasi-aplikasi yang telah di tentukan sebelumnya.

### BAB III TINJAUAN UMUM

Meliputi poin-poin pokok pembahasan dalam budaya industri yang sudah diterapkan dalam lingkungan SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana.

### BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Meliputi perancangan interface flash interaktif, pembuatan animasi 2D, implementasi sistem dan sosialisasi pada lingkungan nyata khususnya di lingkungan SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana.

### BAB V PENUTUP

Di dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil akhir dari pembuatan multimedia interaktif "Sistem Informasi Budaya Industri (si BUDI)" sesuai maksud dan tujuan pembuatannya pula.



### 1.7. Jadwal Kegiatan

Dalam pembuatan tugas akhir yang berjudul “ Sistem Informasi budaya Industri “Si Budi” Berbasis Multimedia Sebagai Pendidikan Karakter di SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana” Penulis membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan. Hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

TAHAP	FEBRUARI 2012				MARET 2012				APRIL 2012			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Survei objek												
Persiapan observasi												
Pelaksanaan Obesrvasi												
Desain Multimedia												
Pembuatan Aplikasi												
Penyusunan Laporan												

