

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, kebutuhan masyarakat akan kemudahan dalam belajar agar lebih nyaman, lebih menikmati belajar dan mudah mengingat dalam belajar terutama pada mereka calon karyawan atau calon pegawai negeri dan mahasiswa. Dengan adanya pelayanan yang meliputi kecepatan, kerapian dan segala kemudahan yang diberikan. Untuk mendapatkannya maka diperlukan adanya suatu sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi.

Pada kesempatan ini penulis mengambil obyek Psikotes yang banyak kita jumpai dikemas dalam buku. Yang mana biasanya membuat bosan jika kita terlalu lama membacanya dan menyelesaikan soal-soalnya. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan CD Interaktif yang dapat menunjang pembelajaran psikotes dengan menggunakan alat dan fasilitas komputer.

Komputer merupakan sarana yang tepat sebagai alat bantu Pembelajaran Psikotes, disamping itu komputer juga mempunyai daya ingat yang besar, kecepatan dan ketepatan serta praktis dan efisien tenaga, sehingga sangat tepat memilih komputer sebagai sarana diatas.

B. Rumusan Masalah

Sistem informasi yang berbasis multimedia dapat mengumpulkan data yang tersebar dan menyajikannya dalam suatu paket informasi guna memudahkan konsumen untuk menggunakan sistem informasi yang ada.

Untuk lebih fokus pada penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan latar belakang masalah, maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah Bagaimana membuat CD Interaktif untuk Pembelajaran Psikotes yang menarik, mudah dimengerti dan mudah dipahami sehingga user tidak bosan menggunakannya.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran psikotes. Batasan-batasan dalam merancang aplikasi multimedia tersebut yaitu meliputi :

1. Pengolahan data masuk user.
 - a. Pemilihan materi psikotes dengan penjelasannya.
 - b. Pemilihan tes psikotes dari beberapa materi yang ada.
2. Pengolahan data hasil.
 - a. Nama user.

- b. Penilaian (score).

D. Tujuan dan Manfaat

Dalam pembuatan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana jenjang studi S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Menghasilkan media berbasis Multimedia untuk mempelajari psikotes.
2. Mengembangkan kemampuan dibidang Multimedia.

Manfaat yang diharapkan adalah :

1. Memberikan solusi pada user tentang kemudahan pembelajaran psikotes menggunakan CD Interaktif sehingga dapat menikmati pembelajaran psikotes tanpa harus merasa bosan.
2. Dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah masukan dalam memecahkan masalah terhadap pembelajaran psikotes.

E. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode :

1. Metode observasi.

Dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang bersangkutan.

2. Metode kepustakaan.

Dilakukan dengan mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

F. Sistematika Penulisan

Agar laporan penyajian ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan penulisan skripsi, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Yang diuraikan dalam bab ini yaitu hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian aplikasi multimedia, dan software, hardware yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini akan menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum mengenai psikotes, tahap-tahap tes yang umum di

ujikan, aspek-aspek yang ada pada psikotes, serta variasi tes yang sering digunakan saat ini.

BAB IV : ANALISIS SISTEM

Dalam bab ini memberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis pieces, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, kelayakan dan manfaat.

BAB V : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang perancangan dan aplikasi yang digunakan untuk pembuatan CD interaktif tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini akan memberikan kesimpulan yang telah dibuat serta beberapa saran sebagai acuan.