

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam banyak bidang. Salah satunya aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang makin beragam dalam meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Salah satunya kemajuan teknologi adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu instansi dengan meracik data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan penyimpanannya didalam suatu media seperti Compact Disk (CD).

Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis.

Cara penyajian informasi saat ini masih banyak yang bersifat manual, yaitu masih melibatkan manusia secara langsung. Metode penyampaian ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan manusia memiliki sifat pelupa. Tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Perkembangan multimedia yang begitu cepat dan pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut. Informasi yang menarik mudah diingat dan mengena pada sasaran. Ini sangat mempengaruhi image pada peminat dan relasi bisnis lainnya.

Dari suatu permasalahan yang telah diutarakan penulis diatas, maka skripsi ini mengambil judul “ANALISIS DAN DESAIN CD INTERAKTIF PENDIDIKAN PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KBTKIT JABAL RAHMAH KALIABU JOGJAKARTA ”.

1.2 Perumusan Masalah.

Dalam bidang komputer yang dewasa ini semakin canggih, perubahan zaman semakin modern telah membuat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi segala bidang serta berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut diatas, penyusun merumuskan masalah yang dihadapi maka dirumuskan :

“Bagaimana menganalisis dan mendesain suatu metode baru dalam Penyampaian Materi Pendidikan yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan tehnologi komputer ?”..

1.3 Batasan Masalah.

Untuk memfokuskan pembahasan, maka diberlakukan penyempitan ruang lingkup masalah. Yaitu bagaimana memanfaatkan software-software multimedia

yang telah dipelajari untuk membangun satu aplikasi multimedia bersifat interaktif yang sarat akan informasi tentang Alat Transportasi. Dengan begitu para siswa dapat lebih mudah mengerti dan beertambah pengetahuannya tentang beraneka macam alat transportasi yang umum digunakan. Maka penyusun dalam pembuatan skripsi hanya membatasi pada sistim aplikasi multimedia yang mencakup informasi tentang jenis dan macam-macam alat transportasi yang ditampilkan secara audio visual dan deskripsinya, evaluasi yang berupa pertanyaan pilihan ganda, dan informasi sebutar angkutan umum di Jogjakarta. Software-software yang digunakan adalah Adobe Photosop 7.0, Macromedia Director MX 2004 dan Macromedia Captivate. Hasil akhir akan disimpan dalam satu media berupa CD.

1.4 Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi multimedia pada KBTKIT Jabal Rahmah dapat digunakan secara optimal dibidang pendidikan.

1.4.1 Internal.

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- Untuk Menganalisa dan Mendesain CD Interaktif Pendidikan Pengenalan Alat Transportasi Pada KBTKIT Jabal Rahmah

- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
- Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.2 Eksternal.

Bagi para siswa, guru, masyarakat atau kalangan dunia pendidikan pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada pada KBTKIT Jabal Rahmah.
- Memiliki suatu aplikasi pendidikan yang menarik yang digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi bagi siswa, guru dan masyarakat pada umumnya mengenai Alat Transportasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data.

Untuk mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis mengambil beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1.5.1 Metode Observasi.

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan istimatik. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung di berbagai tempat yang berkaitan.

1.5.2 Metode Wawancara.

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapaun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkaitan.

1.5.3 Metode Pustaka.

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature mengenai bidang yang terkait.

1.5.4 Metode Dokumentasi.

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang ada di KBTKIT Jabal Rahmah.

1.6 Sistematika Penulisan.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB 2 DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar sistimatis informasi dan multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

BAB 3 TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan informasi mengenai informasi lembaga yang diteliti, yaitu KBTKIT Jabal Rahmah.

BAB 4 ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan analisis system.

BAB 5 DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan desain antarmuka atau tampilan serta perancangan proses dan tahap-tahap implementasi sistem, yaitu pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak, memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem serta pemeliharaan sistem.

BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran bagi penelitian yang akan datang.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA