

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir ini maju dengan cepat baik perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Penggunaan komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut dituntut adanya suatu peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut dituntut adanya suatu peran serta komputer dalam kemajuan teknologi, khususnya dalam penyajian suatu informasi.

Multimedia adalah teknologi canggih yang menggabungkan unsur-unsur gambar, tulisan atau animasi secara digital video yang dikemas sedemikian rupa sehingga membentuk suatu informasi yang sangat berguna dalam pengambilan keputusan.

Saat ini SMK PGRI Kandanghaur dalam pembelajaran dan penyampaian materi masih menggunakan buku, kertas dan billboard. Dengan cara ini dirasakan masih kurang efisien dan efektif khususnya waktu dan materi. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dewasa ini, maka proses pembelajaran dan penyampaian materi harus semakin kompleks. Hal ini menuntut keberadaan aplikasi multimedia untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.

Kebutuhan akan informasi semakin meningkat, karena itu keperluan sejumlah informasi yang cukup luas mutlak diperlukan untuk mengambil keputusan yang efektif dan efisien sehingga aplikasi multimedia mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan produktifitas dan efisien.

Dengan melihat dan meneliti sistem yang ada maka penulis akan berupaya semaksimal mungkin untuk mengembangkan sistem yang ada dengan membuat system yang baru, yang diharapkan dapat memberikan lebih banyak kemudahan, efisiensi waktu serta kecepatan informasi yang menunjang sistem pembelajaran pada SMK PGRI Kandanghaur.

1.2. Rumusan Masalah

Sistem pengajaran dan penyampaian materi yang digunakan SMK PGRI Kandanghaur masih bersifat manual dan umum sama seperti lembaga pendidikan lain yang belum menggunakan teknologi multimedia sebagai pendukung proses belajar mengajar. Sehingga sering terjadi pemborosan waktu, materi dan tenaga kerja serta diikuti kurang pahamnya siswa terhadap materi yang disampaikan pengajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi yaitu : Bagaimana cara merancang suatu sistem pembelajaran Teknik Informatika kelas 1 berdasarkan di SMK PGRI Kandanghaur menjadi lebih efektif?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup serta pengertian dari pada teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang usaha yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang penggunaan aplikasi multimedia untuk membuat suatu software Informasi tentang metode pembelajaran jurusan Teknik Informatika berdasarkan KKPI di

SMK PGRI Kandanghaur Indramayu menggunakan Makromedia Director yang isinya adalah materi pembelajaran, soal pembelajaran dan contoh – contoh gambar materi.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Merupakan alternative baru sebagai metode pembelajaran informasi yang efektif guna untuk meningkatkan citra SMK PGRI Kandanghaur Indramayu.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi Informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat umur.
- c. Mengetahui ke efektifitas multimedia untuk menyajikan informasi potensi di SMK PGRI kandang haur Indramayu dengan menganalisis merancang dan menerapkan aplikasi program yang telah di ketahui
- d. Menerapkan Ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata serta praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktivitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat.
- e. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi Informasi khususnya teknologi multimedia.
- f. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Metode Penelitian

Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan landasan teovilis

2. Lokasi

Dalam melakukan penelitian penulis mengambil lokasi SMK PGRI Kandanghaur yang terletak di jalan Raya Eretan Wetan Kecamatan Kandanghaur Kabupaten Indramayu-Jawa Barat

3. Metode Pengumpulan data

a. Riset Perpustakaan

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi.

b. Riset Lapangan

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang diperoleh untuk menyusun skripsi ini. Metode yang di gunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penyusunan skripsi ini adalah:

▪ Pengamatan

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peminjaman langsung terhadap obyek penelitian yaitu SMK PGRI Kandanghaur sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

▪ Wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan responden yaitu para guru dan karyawan SMK PGRI kandang haur.

▪ Pembuatan data

Yaitu penulis membuat daftar pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa sehingga responden akan mudah menjawab dan memberi data

1.6. Sistematika Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu di beri gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang di kandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya sistematika skripsi ini adalah sbb:

BAB I : PENDAHULUAN

Di dalam bab 1 ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI DAN TINJUAN UMUM

Di dalam bab 2 ini akan diuraikan dan dijelaskan sekilas tentang dasar Ketrampilan Komputer Pengelolaan Informasi dan konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Isi bab ini adalah sekilas tentang objek, analisa, macam analisis yang dilakukan seperti analisis biaya dan manfaat, rancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam Bab ini akan membahas implementasi sistem, kegiatan implementasi dan manual program.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran penulis.

1.7. Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Renaca kegiatan

NO	Kegiatan	Nov 2007 1234	Des 2007 1234	Jan 2008 1234	Feb 2008 1234	Mart 2008 1234	Apr 2008 1234
1	Pengenalan lapangan dan pembuatan proposal						
2	Observasi wawancara						
3	Analisis Data						
4	Desain Multimedia						
5	Pembuatan Aplikasi						
6	Implementasi						
7	Laporan						