

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi kian meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi atau sering disebut dengan *Information Tecnology* (IT) dan salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menarik, interkatif dan juga lebih ekonomis.

Dengan berbagai macam metode pembelajaran yang ada, baik dalam bidang pendidikan atau bidang umum lainnya hal itu akan mempengaruhi perkembangan suatu sistem pembelajaran di masa yang akan datang. Terutama dalam bidang otomotif, multimedia interkatif akan memberikan manfaat besar dalam kegunaanya. Karena semakin banyaknya produksi kendaraan bermotor roda dua (4 tak) yang dihasilkan oleh *brand-brand* yang ada, berarti semakin banyak tenaga jasa (mekanik) yang dibutuhkan untuk pelatihan, perbaikan atau perawatan.

Untuk mempermudah pengerjaan bagi tenaga jasa (mekanik) tersebut, pembelajaran mengenai kendaraan bermotor roda dua (4 Tak) akan sangat dibutuhkan, dalam materi ini lebih dikhususkan untuk pengenalan dasar-dasar mesin. Sehingga pembelajaran ini tidak hanya

berguna bagi mekanik, tetapi juga untuk pelajar jurusan otomotif dan orang-orang umum yang belum mengerti tentang dasar-dasar mesin kendaraan bermotor roda dua (4 Tak).

Berbagai cara dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi, dan multimedia itu merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis & interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio (suara, musik) dan gambar (Robin dan Linda, 2001)

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Dasar – Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 Tak sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul "Media Interaktif Pengenalan Dasar – Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 Tak ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menyediakan informasi berupa media interaktif pembelajaran untuk tenaga jasa mekanik dan orang umum.
2. Bagaimana cara membangun aplikasi multimedia dengan berisikan informasi tentang dasar-dasar mesin kendaraan bermotor 4 tak.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari media interaktif berbasis multimedia agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Penyediaan fitur antara lain link menu, link informasi (sejarah mesin, tipe mesin, klasifikasi mesin, dan prinsip kerja mesin) dan fasilitas album(gambar) & video.
2. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS2 dan Adobe Audition 1,6.
3. Aplikasi yang digunakan hanya berjalan pada sistem operasi *windows*.
4. Pengenalan mesin kendaraan bermotor 4 tak roda dua.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah;

- Menerapkan sistem pembelajaran interaktif.
- Menerapkan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program S1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta..
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- Mengetahui lebih banyak tentang Dasar Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 Tak.



1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini.

Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut melakukan beberapa tahapan penelitian, metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung maupun pengamatan secara tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait dilembaga tersebut yang menangani secara langsung data-data perpustakaan yang ada untuk mendapat informasi tentang data perpustakaan.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari lembaga dalam bentuk dokumen.

4. Metode Kepustakaan (*Library*)

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca literature atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

5. Analisis dan Perancangan, menganalisis masalah dan membuat perancangan Media Interaktif Pengenalan Dasar-Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 Tak.

6. Pembuatan Media Interaktif Pengenalan Dasar-Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 Tak, mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

7. Pengujian, melakukan pengujian terhadap Media Interaktif Pengenalan Dasar-Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 Tak yang dibuat disesuaikan dengan perancangan awal.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas mengenai Landasan teori berupa tinjauan pustaka, penguraian teori-teori yang mendukung materi dan membatasi pembahasan secara detail. Menyajikan definisi-definisi,

arsitektur, pemodelan, konsep dan juga perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas mengenai tinjauan umum tentang Dasar – Dasar Mesin Kendaraan Bermotor 4 baik dari gambaran umum, Analisis dan rancangan sistem. Analisisnya berupa analisis kelemahan system, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi berupa pengujian terhadap sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan system. Diuraikan juga mengenai pembahasan program dan analisis dari hasil program

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan mengemukakan kembali masalah penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat dan layak untuk digunakan. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk di laksanakan.

