

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada masa sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk memperingan beban aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas kualitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Demikian pula dengan kualitas sumber daya manusia dalam pembangunan dewasa ini sudah seharusnya untuk ditingkatkan pula sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan-perubahan tersebut membawa akibat yaitu tuntutan yang lebih tinggi terhadap kualitas setiap individu untuk bersaing dan lebih meningkatkan kemampuannya guna menyesuaikan dengan kondisi yang terus berkembang ini.

Manusia senantiasa memerlukan suatu pendidikan dalam setiap kehidupannya, baik buruknya kualitas suatu pendidikan banyak ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan.

Seperti siswa-siswi SMA Negeri 2 Wonosari selaku peserta didik yang merupakan salah satu aset sumber daya manusia yang potensial untuk di didik dan diarahkan sebagai generasi penerus bangsa. Untuk itu perlu

dikembangkan dan digalakan sistem atau pola pendidikan yang terbaik yaitu pola pendidikan yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk berprestasi dan dapat mengembangkan potensi dalam diri mereka. Demikian juga untuk pola pendidikan dalam peningkatan prestasi belajar masih belum begitu banyak yang memperhatikan, sehingga pola pendidikan menggunakan komputer ini masih terbuka untuk dikaji secara meluas dan lebih mendalam.

Di SMA Negeri 2 Wonosari, teknik pengajaran yang diterapkan masih secara manual. Apabila teknik pengajaran yang diterapkan masih secara manual, yaitu dimana para guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat bantu berupa gambar-gambar dan benda-benda mati untuk memperkenalkan sesuatu objek kepada anak didik. Sehingga dengan banyaknya jumlah peserta didik yang dibina dinilai penyampaian materi pelajaran secara manual ini belum efektif dan kurang menarik minat belajar pada siswa-siswi dan motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil. Namun kelemahan dalam penyampaian materi pelajaran ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan aplikasi yang berorientasi aplikasi Multimedia Interaktif. Dengan demikian, maka siswa-siswi SMA ini dalam proses pengajarannya membutuhkan media atau sarana yang dapat digunakan sebagai pendukung yaitu berupa teknologi komputer multimedia.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi multimedia sistem pencernaan manusia yang dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran biologi untuk menyampaikan informasi yang jelas dan menarik kepada siswa siswi SMA Negeri 2 Wonosari”.

2. Batasan Masalah

Agar Skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi Multimedia Interaktif ini. Dimana untuk penyajian materi pelajaran yang dimuat dalam aplikasi ini disesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan. Guna mendapatkan materi-materi yang aktual untuk dipelajari di SMA Negeri 2 Wonosari saat ini.

Tahap analisis sistem, hanya dibatasi dengan menggunakan beberapa analisis saja. Adapun analisis yang digunakan yaitu analisis PIECES, analisis kelayakan, analisis kebutuhan sistem.

Pada tahap pengolahan data dalam membangun aplikasi Multimedia Interaktif ini dibutuhkan beberapa software editing audio, visual dan perangkaian animasi, yang diantaranya software-software tersebut ialah : *Macromedia Director Mx 2004, Adobe Photoshop CS, Flash MX, Adobe Audition.*

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.
3. Penerapan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang pendidikan.
4. Sebagai alternative sistem belajar mengajar dalam rangka memberi pengalaman baru kepada siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang sekiranya dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi antara lain adalah :

1. Membantu dan memberi kemudahan bagi pengajar dalam penyampaian materi sehingga lebih menarik, jelas dan dapat diterima oleh siswa dengan cepat dan mudah, serta tidak membosankan bagi siswa.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan diluar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipiiih.
3. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi S1-Transfer Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

E. Metode Penelitian

Pada penyusunan Skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literature tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di SMA Negeri 2 Wonosari.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis akan membagi dalam beberapa bab, yaitu :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan jadwal penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini menerangkan tentang dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum lembaga pendidikan SMA Negeri 2 Wonosari dan analisis dari pemakain aplikasi

Multimedia Interaktif terhadap institusi pendidikan SMA Negeri 2 Wonosari.

Bab IV : Analisis Sistem

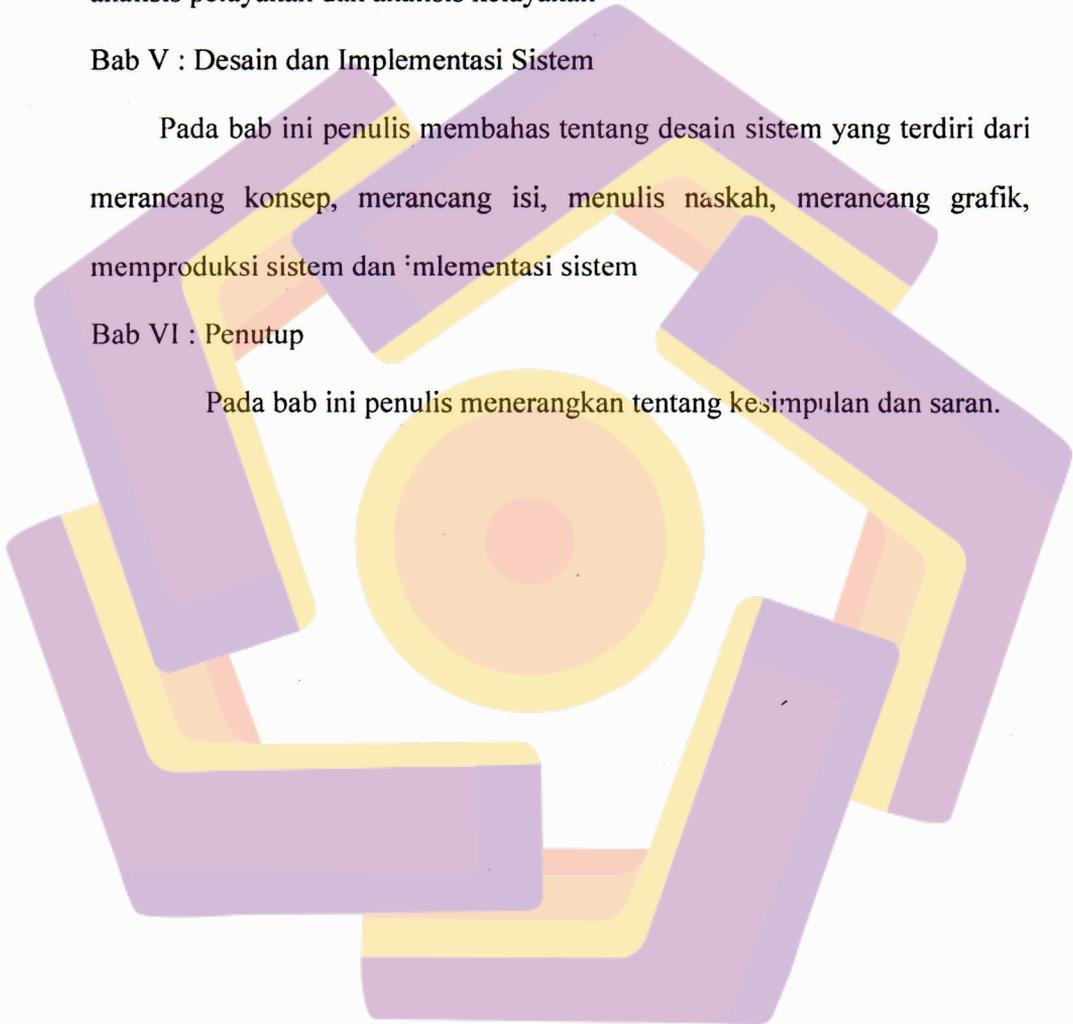
Pada bab ini penulis membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis pelayanan dan analisis kelayakan

Bab V : Desain dan Implementasi Sistem

Pada bab ini penulis membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan implementasi sistem

Bab VI : Penutup

Pada bab ini penulis menerangkan tentang kesimpulan dan saran.



G. Jadwal Kegiatan

Bulan \ Kegiatan	Februari		Maret				April				Mei				Juni				Juli				
	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
Persiapan																							
Survei																							
Pengambilan Data																							
Perencanaan																							
Pembuatan Aplikasi																							
Uji Aplikasi	Coba																						
Penyusunan Laporan																							

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan