

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, seperti: dunia kesehatan, pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, hiburan, militer dan sebagiannya hampir telah menerapkan teknologi komputer.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik salah satunya adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat. Seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal komputer). Sudah tak terhitung lagi banyaknya perusahaan diseluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk perusahaan mereka, jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan. Juga untuk CAL/CAI (Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction) program belajar dengan bantuan komputer baik matematika, fisika, memasak, merakit komputer, mempelajari jalan sebuah kota. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer di seluruh dunia, Amerika, Australia, Asia, Eropa bahkan juga telah populer Indonesia pada beberapa tahun terakhir

Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Di Indonesia pada tahun 1990-an multimedia masih dalam taraf pengenalan, tetapi saat ini hampir semua aplikasi komputer mengarah pada permasalahan ini, baik software, hardware, maupun peripheral. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, audio, serta animasi yang terintegrasi.

Teknologi software multimedia merupakan gabungan dari teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi, sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik bagi pemakainya. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Di Negara-negara barat, penerapan aplikasi seperti ini, telah merangsang minat belajar warganya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual, atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang apik, gambar, foto serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan jenuh atau bosan sehingga menjadi daya tarik untuk mempelajari objek lainnya. Penerapan software multimedia seperti ini disebut dengan Education interactive.

Selama ini pembelajaran yang disampaikan kepada siswa di sekolah-sekolah khususnya Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama masih berupa penggunaan buku panduan saja sehingga dalam penerimaan materi yang disampaikan guru kepada para siswa cenderung kurang dan tidak optimal, dikarenakan siswa tidak

langsung melihat apa yang di sampaikan Guru tetapi hanya membayangkan apa yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mencoba membuat aplikasi sebagai sarana pembelajaran sebagai sarana dalam meningkatkan atau mengoptimalkan pembelajaran yang berjudul : *“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SLTP 1 NGAWEN GUNUNGKIDUL”*.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan penelitian sebagai berikut permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian materi pembelajaran tentang Geografi dalam teknologi komputer.

1. Permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian materi pembelajaran. Kendala yang terjadi adalah bagaimana membuat pembelajaran tersebut lebih menarik dan lebih mudah dimengerti oleh para siswa.
2. Dalam penyampaian materi pembelajaran belum menggunakan kemampuan multimedia saat ini hanya mengandalkan buku-buku panduan saja, meskipun Pihak sekolah memiliki laboratorium komputer dan peralatan yang mendukung bagi kelancaran proses belajar mengajar.
3. Para siswa biasanya akan cepat lupa apayang telah di sampaikan oleh guru jika tidak mengulang membaca buku lagi karena apa yang di sampaikan oleh guru tidak memiliki kesan yang menarik bagi para siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luas dan beragamnya lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial masalah yang terjadi dalam penyampaian informasi hanya dibatasi informasi tentang pembelajaran Geografi, mengenai bentuk-bentuk muka bumi dan proses pembentukannya.

### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka yang menjadi maksud dan tujuan penelitian ini adalah

#### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang penyusun dapatkan selama dibangku kuliah dan diluar kuliah serta untuk mengetahui apakah ilmu yang telah dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan kedalam dunia kerja yang nyata.
- b. Sebagai syarat kelulusan jenjang Sarjana untuk jurusan Teknik Informasi pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti dilapangan khususnya dalam sebuah layanan informasi terpadu tentang keadaan referensi perpustakaan.
- d. Sebagai bukti kepedulian mahasiswa terhadap Pendidikan Nasional Indonesia.

## 2. Bagi Pihak Instansi

- a. Sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa SLTP dan dikemudian hari dapat dijadikan media dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya di Indonesia.
- b. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengajaran.

## E. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Metode Studi Perpustakaan

Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori dari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

### 2. Penelitian Lapangan

Pengumpulan data menggunakan metode ini dilakukan dengan cara:

#### a. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dimana peneliti bertatap muka secara langsung dengan sumber informasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan

#### b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian, agar peneliti memperoleh data yang akurat dan terbukti kebenarannya.

### **c. Metode Browsing**

Untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek melalui pencarian diinternet.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### **BAB II Dasar Teori**

Membahas tentang pengertian multimedia serta elemen-elemen multimedia, perangkat lunak yang digunakan,.

### **BAB III Tinjauan Umum**

Meliputi gambaran SMP N 1 Ngawen secara umum dan materi GEOGRAFI tentang teori terbentuknya muka bumi

### **BAB IV Analisis Sistem Multimedia**

Membahas tentang analisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia.

### **BAB V Perancangan Sistem**

Membahas tentang elemen-elemen penyusun sistem yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.

### **BAB VI Penutup**

Berisi kesimpulan penulisan skripsi dan saran dalam pemakaian aplikasi

## G. Rencana Kegiatan

Secara garis besar penyusunan tugas akhir ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan kedalam beberapa tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

No	Kegiatan	Maret 2008				April 2008				Mei 2008				
		Bulan	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Observasi													
2.	Wawancara													
3.	Identifikasi masalah													
4.	Perancangan sistem													
5.	Uji coba system													
6.	Penulisan Laporan													

**Tabel 1.1** Rencana kegiatan