

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, salah satunya perkembangan PC (Personal Computer). Komputer sekarang ini sudah menjadi daya tarik tersendiri bagi kaum pelajar dan para penggemar dari sebuah alat teknologi bernama komputer ini

Berbicara masalah komputer tidak lepas dari bagaimana cara untuk merakit sebuah personal kmputer, dalam hal ini masih banyak orang yang memiliki perangkat komputer, namun tidak tahu bagaimana cara merakitnya, bahkan jarang orang mengetahui bagian hardware yang digunakan untuk merakit. Dan masih banyak orang merakit komputer masih dibayangi dengan ketakutan akan kesalan.

Karena alasan tersebut secara umum, aplikasi perakitan komputer dibuat sebagai saranan untuk orang yang ingin belajar dalam perakitan komputer.

Secara khusus, aplikasi ini ditujukan untuk para siswa siswi di SMP. Karena pada masa-masa tersebut sangat berguna untuk ilmu pengetahuan untuk kelak, yaitu perakitan komputer melalui aplikasi yang menarik. Sehingga masa keingintahuan mereka bisa dibawa kepada hal yang positif dan mendidik.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:
“Cara menyalurkan keingintahuan anak SMP kepada hal yang positif dengan belajar cara merakit komputer”

C. Batasan Masalah

Agar Tugas Akhir ini lebih memfokuskan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang sebuah aplikasi perakitan komputer serta bagaimana teknik pembuatannya.

- a. **PRA PRODUKSI** : Meliputi proses pencarian ide, karakter, desain dan pembuatan story board.
- b. **PRODUKSI** : Meliputi proses pembuatan aplikasi.
- c. **PASCA PRODUKSI** : Meliputi proses editing sampai packaging.

Pada tahap pengolahan data dalam pembuatan aplikasi perakitan komputer ini dibutuhkan software perancangan , yang diantaranya software-software tersebut ialah : Macromedia Flash dan Photoshop.

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui dasar-dasar dan teknik perancangan aplikasi pembelajaran perakitan computer.
2. Dapat membantu orang awam dalam belajar untuk merakit komputer
3. Mengetahui pentingnya teknologi informasi, khususnya pembuatan aplikasi pembelajaran perakitan komputer.

E. Manfaat Penelitian

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

a. Bagi Penulis

1. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru di luar akademis yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi pembelajaran perakitan komputer.
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk aplikasi yang berkualitas.
3. Menerapkan ilmu yang didapat sehingga bisa diterapkan di lapangan.
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan TI Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b. Bagi Pembaca

1. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebuah aplikasi sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan kreatifitas untuk membuat yang lebih bagus.
3. Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan yang ditujukan pada dunia pendidikan.

F. Tinjauan Pustaka

Secara harfiah multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi yang berarti banyak dan media diartikan sebagai sarana komunikasi. Pengertian multimedia secara sederhana mempunyai arti sebagai sarana komunikasi yang menggunakan lebih dari satu media komunikasi berupa kombinasi grafik, teks, suara maupun animasi untuk menyampaikan informasi. Kesemuanya itu merupakan suatu kesatuan kerja yang saling bekerjasama untuk menyampaikan informasi dari dan ke pemakai.

Teknologi multimedia menuntut spesifikasi perangkat keras sesuai kebutuhan. Output yang diperoleh dari multimedia adalah berupa dokumen hidup dan informasi yang dihasilkan bukan hanya dapat dilihat dari hasil cetakannya saja, akan tetapi informasi yang dihasilkan juga dapat didengar dan dilihat gambarnya sehingga mampu menampilkan sebuah aplikasi yang benar-benar bagus dan hidup.

Begitu juga dalam pembuatan , dengan rancangan yang menarik dan mudah dimengerti tentunya tujuan utama untuk membuat orang awam dapat merakit komputer sendiri akan tercapai.

G. Metode Pengumpulan Data

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

i. Metode praktek

Dengan memproduksi sebuah secara langsung

ii. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku tentang pembuatan dan mempelajari bagaimana teknik pembuatan yang tepat sehingga menghasilkan hasil yang bagus.

iii. Metode Observasi

Dengan melihat banyak contoh - yang bagus yang telah dibuat oleh para senior sebelumnya.

iv. Metode Wawancara

Dengan cara mengumpulkan data-data langsung dari narasumber yang berkompeten dengan pokok bahasan.

H. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur system informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan system multimedia, serta pengenalan Software yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana perakitan komputer ini dimainkan oleh orang awam khususnya siswa SMP N 2 PAKEM.

Bab IV : Pembahasan

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi system, melakukan pengujian system, memelihara system dan program

Bab V : Penutup

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan, beberapa saran baik kepada pihak sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

