

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang sangat berkembang cepat turut membantu manusia dalam memasuki tahap peradaban baru. Di era teknologi yang diciptakan pemanfaatan ilmu dan teknologi yaitu di imbangi dengan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna dengan menggunakan metode-metode yang memanfaatkan salah satu kemajuan teknologi multimedia. Sebuah konsekuensi logis dan penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya suatu bidang yang memanfaatkannya suatu teknologi yang berdaya guna dan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan yang berkembang dengan pesat. Sehingga memberikan dampak yang sangat luas bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan yang mendukung manusia dalam menyelesaikan suatu masalah pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

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, 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 LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA dalam pembelajaran dan penyampaian materinya masih menggunakan cara-cara manual, misalnya ; pembelajaran masih menggunakan modul dan mendengarkan ceramah dari intruktur. Dengan cara ini dirasakan masih kurang efektif dan efisien khususnya waktu dan materi. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dewasa ini, maka proses pembelajaran dan penyampaian materi hardware dan merakit sebuah computer harus semakin kompleks. Hal ini menuntut keberadaan aplikasi multimedia untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.maka instruktur tidak hanya menerangkan materi secara lisan tetapi harus diimbangi dengan keahlian dalam bidang multimedia.

Kebutuhan akan informasi semakin meningkat, karena itu keperluan sejumlah informasi yang cukup luas mutlak diperlukan untuk pengambilan 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 sistem yang baru,yang diharapkan dapat memberikan lebih

banyak kemudahan, efisiensi waktu serta kecepatan informasi yang menunjang sistem pembelajaran pada LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA.

1.2 Perumusan Masalah

Sistem pengajaran dan penyampain materi yang digunakan lembaga pendidikan Gama Informatika 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 biaya serta diikuti kurang pahamiya siswa terhadap materi yang disampaikan pengajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi yaitu: Bagaimana cara menganalisis dan merancang suatu sistem pembelajaran merakit komputer menjadi lebih efektif?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi multimedia yang dibuat adalah aplikasi multimedia dibidang pendidikan, yaitu sebagai perangkat lunak untuk pengajaran. Untuk memfokuskan pembahasan dalam masalah ini maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu aplikasi yang dibuat hanya sebagai media pembelajaran merakit computer, installasi software. Analisis yang digunakan yaitu analisis PIECES dan analisis biaya manfaat.

Batasan – batasan Membuat aplikasi multimedia interaktif merakit komputer pada LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA :

1. Seputar perusahaan :

- a. Sejarah LPK GAMA INFORMATIKA
- b. Struktur LPK GAMA INFORMATIKA
- c. Visi dan misi LPK GAMA INFORMATIKA
- d. Tujuan LPK GAMA INFORMATIKA

2. Informasi yang disampaikan :

- a. Mengetahui komputer dan sejarahnya
- b. Hardware dan software sistem operasi komputer
- c. Merakit komputer
- d. Instalasi software sistem operasi

3. Software yang digunakan :

- a. Macromedia Director MX 2004
- b. Adobe Photoshop CS
- c. Cool Edit Pro 2.0
- d. Swish MAX

4. Kegunaan Aplikasi :

- a. Media pembelajaran interaktif
- b. Kemudahan dalam belajar merakit komputer
- c. Meningkatkan kinerja dalam pembelajaran merakit komputer

1.4 Tujuan Penelitian

- 1 Sebagai syarat kelulusan program Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- 2 Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi penerapan ilmu kedalam dunia nyata.
- 3 Mengembangkan pola keilmuan dan memberikan wawasan sesuai dengan bidang teknologi informasi multimedia.
- 4 Memperkenalkan alternatif proses belajar mengajar berbasis multimedia baik sebagai sistem baru maupun sistem pendukung belajar mengajar.
- 5 Sosialisasi ke masyarakat luas tentang teknologi informasi khususnya berbasis multimedia.
- 6 Membuat aplikasi multimedia untuk LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan skripsi ini digunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh aktifitas atau kegiatan yang dilakukan di lembaga pelatihan Gama Informatika.

2. Metode Wawancara

Proses pengumpulan data yang dapat diuji kebenarannya dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pihak

atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku objek penelitian yang ada, pada obyek penelitian maupun dari buku-buku yang dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penulisan ini disusun secara sistematis kedalam lima bab yang akan dirincikan masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data.

BAB II : DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, konsep dasar animasi, struktur sistem informasi multimedia, penyajian multimedia dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

Tinjauan umum perusahaan menguraikan tentang sejarah berdirinya suatu perusahaan, struktur organisasi, data umum perusahaan, daftar personil, bidang dan berbagai sub bidang layanan serta sarana dan prasarana yang ada di perusahaan.

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Isi dari 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

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga dapat bermanfaat bagi lembaga, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya, sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

