

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dengan semakin majunya perkembangan zaman dan persaingan globalisasi yang terjadi mengharuskan setiap individu memiliki kreativitas dan semangat yang tinggi untuk menjalankan roda kehidupannya. Disadari ataupun tidak banyak orang yang mengatakan buta huruf pada zaman sekarang adalah bukan hanya tidak bisa membaca tulisan saja tetapi juga tidak bisa membaca / berbahasa asing dan menggunakan komputer.

Menjadi suatu masalah apabila kegiatan pembelajaran tidak mengikuti perkembangan yang terbaik di era globalisasi seperti sekarang yang lebih mengedepankan penggunaan teknologi informasi, multimedia.

Alat bantu teknologi yang berkaitan dengan komputer sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang lebih baik dan mudah. Misalnya saja alat pembelajaran untuk sub-sub bidang *Hardware* Komputer. Tak bisa dipungkiri masyarakat sekarang sudah banyak menggunakan komputer. Oleh karena itu salah satu alat bantu yang sangat dibutuhkan saat ini khususnya yaitu pengenalan perangkat keras komputer (*Hardware*) dibutuhkan pengenalan secara digital.

Dalam hal ini penelitian difokuskan pada pembuatan aplikasi untuk memvisualisasikan pengenalan dasar hardware komputer. Pada kesempatan ini, penulis ingin membuat aplikasi untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang akan membantu sebagai media pembelajaran dan bermain.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan membuat Media Pembelajaran Hardware Komputer berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash untuk membantu siswa dalam memahami materi Hardware Komputer?

## **C. Batasan Masalah**

Pada Aplikasi pembelajaran hardware komputer berbasis multimedia ini diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi pembelajaran hardware komputer berbasis multimedia dibatasi, yaitu fitur pengenalan hardware pada komputer pc diantaranya Keyboard, Mouse, Motherboard, Processor, Memory, Harddisk, VGA Card, Sound Card, Lan Card, Power Supply, Monitor, Speaker, Printer.
2. Aplikasi pembelajaran hardware komputer berbasis multimedia yang penulis gunakan adalah menggunakan Macromedia Flash 8.

## **D. Tujuan**

Perancangan bertujuan untuk membuat suatu desain dan implementasi Aplikasi pembelajaran Hardware Komputer berbasis multimedia dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam pembelajaran atau penguasaan hardware komputer dasar serta dapat meningkatkan minat dalam mempelajari hardware komputer.

## **E. Manfaat Penulisan**

Dari penyusunan Perancangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak - pihak yang berkepentingan, yaitu:

### 1. Masyarakat Umum

Dengan dibuatnya media pembelajaran ini, dapat membantu kinerja guru dalam menerangkan materi kepada anak didiknya dan membantu orang tua untuk meningkatkan anak – anaknya dalam belajar khususnya pelajaran sistem tata surya dengan baik dan benar

### 2. Masyarakat Ilmiah

Memberikan informasi dan bahan referensi tentang media pembelajaran Hardware Komputer menggunakan pemrograman *action script 2.0*.

### 3. Penulis

Agar bisa mendapatkan penerapan dan menerangkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama berada dibangku kuliah dan sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana.

## **F. Metodologi Perancangan**

Metodologi yang akan digunakan dalam Perancangan ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Observasi

Metode Observasi adalah Suatu cara pengumpulan data melalui Pengamatan, pencatatan terhadap gejala yang terjadi secara langsung ditempat

perancangan.

b. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah suatu proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan orang yang diteliti.

c. Metode Studi Pustaka

Metode Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan menggunakan bahan tertulis dengan cara mempelajari dan membaca pendapat para ahli yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas baik dari buku - buku pustaka, internet guna memperoleh gambaran untuk menunjang penyusunan dari pembahasan.

d. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan arsip atau naskah-naskah tertulis.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam membangun Aplikasi pembelajaran hardware komputer berbasis multimedia adalah rekayasa perangkat lunak dengan model Prototipe, yaitu metode pembangunan sistem perangkat lunak dengan mengumpulkan kebutuhan dan perbaikan untuk pembangunan sistem, terdiri dari beberapa tahap diantaranya sebagai berikut :

a. Tahap Desain Cepat

Yaitu tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk mudah dimengerti oleh *user*.

b. Tahap Bentuk Prototipe

Yaitu tahapan menerjemahkan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman.

c. Tahap Evaluasi Pelanggan Terhadap Prototipe

Yaitu program yang sudah jadi diuji oleh pelanggan, dan bila ada kekurangan pada program bisa ditambahkan.

d. Tahap Perbaikan Prototipe

Yaitu perbaikan program yang sudah jadi, sesuai dengan kebutuhan konsumen, kemudian dibuat program kembali dan dievaluasi oleh konsumen sampai semua kebutuhan *user* terpenuhi.

e. Tahap Produk Rekayasa

Yaitu program yang sudah jadi dan seluruh kebutuhan *user* sudah terpenuhi

**G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

**Bab I :PENDAHULUAN**

Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Pembatasan Permasalahan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

**Bab II :TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang landasan-landasan mengenai permasalahan yang

berhubungan dengan perancangan media pembelajaran yang akan dibuat.

**Bab III :ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini berisi mengenai analisa kebutuhan sistem baik software maupun hardware yang diperlukan untuk membuat kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat.

**Bab IV :IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi tentang pengujian aplikasi, struktur dan tampilan aplikasi.

**Bab V :PENUTUP**

Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran.

