BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

LPK (Lembaga Pelatihan Kerja) Japindo Cianjur merupakan salah satu lembaga yang bergerak untuk ikut serta membantu pemerintah dalam memberikan pelatihan kerja kepada teknisi yang berminat ke Jepang dalam bidang teknik, bahasa dan budaya bangsa Jepang.

Pembelajaran petunjuk cara hidup di negara Jepang merupakan suatu upaya dalam mendukung pengajaran di LPK Japindo Cianjur untuk memberi petunjuk kepada para teknisi asing yang untuk pertama kalinya hidup bermasyarakat di Jepang, bagaimana caranya supaya lebih cepat mengenal, membiasakan diri dengan kehidupan Jepang. Materi-materi yang ada dalam buku petunjuk cara hidup di Jepang ini masih ada materi yang sulit dijelaskan seperti cara naik kereta, cara naik bis dan cara membuang sampah terutama yang sering menjadi objek kritikan. Hal tersebut dikarenakan para peserta didik hanya melihat materi atau gambar tanpa mengetahui proses tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Lalan Ramdan salah satu pengajar di LPK Japindo Cianjur bahwa kegiatan pembelajaran petunjuk cara hidup di Jepang yang dilakukan di LPK Japindo Cianjur ini masih menggunakan metode konvensional, dimana pengajar menyampaikan materi hanya menggunakan buku panduan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya catatan dan sikap peserta didiknya yang merasa jenuh dalam penerimaan materi. Begitu pula berdasarkan hasil kuesioner penelitian awal terhadap peserta didik LPK Jaindo Cianjur dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan kurang interaktif, menyebabkan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi petunjuk cara hidup di Jepang karena peserta didik dituntut untuk bisa mengingat dan menghafal materi yang dijelaskan oleh pengajar. Selain itu dibutuhkannya suatu media untuk menyampaikan

materi petunjuk cara hidup di Jepang yang dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi yang sulit dimengerti oleh peserta didik, sehingga materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.

Solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan mulitimedia pembelajaran sebagai media yang interaktif. Penggunaan multimedia interaktif mampu membantu pengajar dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan siswa akan lebih mudah menyerap, merangsang perhatian, dan pikiran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta metode mengajar akan lebih bervariatif sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah menyerap pengetahuan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran [1].

Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini di LPK Japindo Cianjur, dibutuhkan media bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga dibangunlah aplikasi yang diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan membangun sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif Petunjuk Cara Hidup di Negara Jepang untuk Teknisi Asing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana cara membangun aplikasi pembelajaran tentang petunjuk cara hidup di Jepang sebagai media alat bantu pembelajaran di LPK Japindo Cianjur.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini untuk membangun aplikasi petunjuk cara hidup di negara jepang untuk teknisi asing di LPK Japindo Cianjur.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Diharapkan dapat mempermudah pengajar dalam proses penyampaian materi yang sulit dimengerti oleh peserta didik.
2. Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi petunjuk cara hidup di Jepang yang disampaikan oleh pengajar dengan memberikan media alat bantu pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang dibangun hanya membahas materi petunjuk cara hidup di Jepang.
2. Aplikasi ini diperuntukan khususnya untuk peserta didik di LPK Japindo Cianjur.
3. Aplikasi Multimedia ini berbasis *Desktop.*
4. Metode yang digunakan adalah metode/model tutorial untuk menyampaikan materi.
5. Pendekatan analisis pembangunan aplikasi yang digunakan adalah pendekatan pemodelan berorientasi terstruktur.
6. Materi yang digunakan pada media pembelajaran yang akan dibangun berdasarkan dari buku “Petunjuk Cara Hidup di Jepang” karangan Sumitomo Hamamatsucho.
7. Perangkat lunak ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 2.0.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian merupakan suatu proses untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi di tempat yang sedang diteliti.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

   Pengumpulan dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran interaktif.

b. Interview

   Dalam tahapan ini penulis mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pengajar LPK Japindo Cianjur mengenai pembelajran pentunjuk cara hidup di Jepang.

c. Observasi

   Dalam tahapan ini observasi dilakukan terhadap sistem yang sedang berjalan di LPK Japindo Cianjur untuk mengetahui karakteristik pengguna dan pendukung dalam rancangan pembelajaran interkatif.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk tahap ini adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther (Sutopo,2004) seperti pada Gambar 1.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia menurut Sutopo yang meliputi :

a. Concept

   Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

b. Design

   Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

c. Material Collecting

Tahap ini adalah dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap Assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

d. Assembly

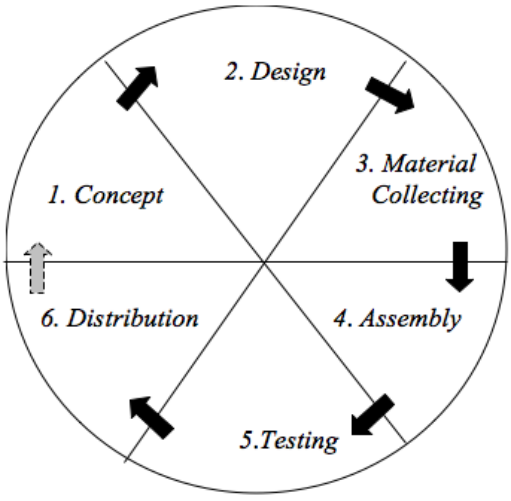
Tahap Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design.

e. Testing

Tahap Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

f. Distribution

Tahapan ini dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia Luther-Sutopo [2].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang kasus yang akan dipecahkan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan pembahasan tentang konsep-konsep atau teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan pembahasan topik-topik yang berguna bagi penelitian ini, baik dari teori yang membahas tentang keilmuan hingga pembahasan tentang teori yang berhubungan dengan hal-hal teknis.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis masalah yang terdapat dalam penelitian dan mengimplementasikan model penelitian baik dalam bentuk tulisan, gambar ataupun tabel untuk memperlihatkan keterkaitan parameter yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi hasil analisis dan menguji aplikasi yang telah dibangun serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian terhadap aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini dan juga berisikan tentang saran yang nanatinya diperlukan untuk pengembangan aplikasi dari hasil penelitian ini.