BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, perkembangannya yang semakin hari semakin meningkat dan persaingan pun lebih ketat. Dengan adanya kemajuan teknologi pastinya juga berhubungan dengan komputer.Dengan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknolgi, mendorong manusia untuk terus melakukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dampaknya saat ini teknologi sangat mempengaruhi tingkat perkembangan belajar untuk mahasiswa/mahasiswi di perguruan tinggi, karena dengan adanya teknologi sangat membantu meningkatkan minat dalam mempelajari suatu materi.

Dalam mempelajari suatu materi perkuliahan mahasiswa/mahasiswi juga memiliki banyak kesulitan khususnya beberapa materi perkuliahan yang memerlukan logika dan pemahaman tingkat tinggi seperti pemrograman berorientasi objek Java2. Kesulitan yang dirasakan bermacam-macam mulai dari materi perkuliahan yang terlalu sulit, terbatasnya alat bantu pembelajaran yang interaktif, hingga sulitnya mendapatkan materi untuk dipelajari yang membuat menurunnya minat mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah pemrograman berorientasi objek Java.

Untuk membantu pembelajaran materi pemrograman berorientasi objek Java 2 diperlukan beberapa aspek yang dapat mencakup keseluruhan materi . Salah satu aspek pendukung tersebut diantaranya yaitu berupa alat bantu alternatif yang

berbentuk multimedia yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pemrograman berorientasi objek bahasa Java bagian 2.

Multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif. Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menjalankan suara, gambar, animasi, dan video menjadi suatu bentuk karya yang menarik dan dapat dinikmati oleh pengguna serta dimana mahasiswa/siswi dapat belajar dengan melihat, mendengar, dan ikut berpartisipasi di dalamnya. Penggunaan multimedia ini bertujuan untuk membangkitkan minat belajar mahasiswa/mahasiswi. Karena penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat mahasiswa/mahasiswi untuk belajar, apalagi jika media tersebut bersifat interaktif, mahasiswa/mahasiswi akan lebih mudah untuk menyerap materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berencana membuat suatu media pembelajaran bagi mahasiswa/siswi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan kajian dalam skirpsi yang berjudul **"Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash".**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien, diantaranya:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah dalam pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien, yaitu :

1. Kurangnya minat belajar mahasiswa/mahasiswi terhadap mata kuliah pemrograman berorientasi objek bahasa Java bagian 2.
2. Terbatasnya alat bantu yang membuat kegiatan belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah Antara lain :

1. Bagaimana perancangan "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash"?
2. Bagaimana implementasi "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash"?
3. Bagaimana pengujian "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash"?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan laporan skripsi ini memiliki maksud dan tujuan, antara lain :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran Materi Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 berbasis Multimedia dengan menggunakan flash.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini meliputi hal sebagai berikut :

1. Untuk melakukan perancangan dan pembuatan "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash".
2. Untuk mengetahui pengujian "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash".
3. Untuk mengetahui implementasi "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash".

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi dalam dua jenis, yaitu kegunaan praktis dan akademis. Kedua kegunaan ini pun terbagi lagi menjadi beberapa poin, sebagaimana dijelaskan dibawah ini.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dibuatnya media pembelajaran sebagai skripsi dengan judul "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis

Multimedia menggunakan Flash" ini diharapkan dapat memudahkan para mahasiswa/siswi untuk belajar pemrograman JAVA 2 bagian menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan,serta mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa/siswi terhadap mata kuliah pemrograman bahasa JAVA bagian 2.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dibuatnya media pembelajaran sebagai skrpsi dengan judul "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa JAVA Bagian 2 Berbasis Multimedia menggunakan Flash" ini diharapkan mahasiswa dapat menganalisis dan terus melakukan pengembangan terhadap aplikasi pembelajaran Pemrograman bahasa JAVA bagian kedua serta mengimplementasikannya sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.5 Batasan Masalah

Agar analisa yang dilakukan mengarah pada topik yang sedang dibahas, maka perlu adanya batasan masalah sehingga analisa lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik. Adapun batasan masalah penelitian meliputi :

1. Media pembelajaran ini dikhususkan untuk mata kuliah Pemrograman JAVA bagian 2.
2. Media pembelajaran ini berisi materi pemrograman JAVA bagian 2 yang menjelaskan sesuai dengan materi kurikulum 2013 yang mengacu pada buku materi perkuliahan, dan tidak membahas yang diluar materi tersebut.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah : Universitas Komputer Indonesia Jalan Dipatiukur nomer 112-114-116. Bandung. Jawa Barat. Waktu atau jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Aktifitas	2014																	
		Mar				Apr				Mei				Jun				Jul	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	**Pengumpulan Kebutuhan**																		
	Survei																		
	Observasi																		
	Wawancara																		
2	**Membangun Sistem**																		
	Analisis dan Desain data dan proses data																		
	Analisis dan Desain Interface																		

	Coding																	
3	**Pengujian**																	

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum dari skripsi ini yang mana meliputi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori relevan yang penulis pakai sebagai penunjang dalam pembuatan skripsi ini serta referensi dari jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tempat penulis melakukan penelitian. Bab ini juga membahas analisis dari sistem yang sedang berjalan serta metode pendekatan dan pengembangan sistem yang akan dipakai.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antarmuka, implementasi serta pengujian dari sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang telah dibangun.