

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tingkat keberhasilan pembangunan nasional Indonesia di segala bidang akan sangat bergantung pada sumber daya manusia sebagai aset bangsa. Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Pendidikan harus mencerminkan proses memanusiakan manusia dalam arti mengaktualisasikan semua potensi yang dimilikinya menjadi kemampuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat luas. Salah satu lembaga pada jalur pendidikan formal yang menyiapkan lulusannya untuk memiliki keunggulan di dunia kerja, diantaranya melalui jalur pendidikan kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sedang digalakkan oleh pemerintah. Kebijakan ini ditempuh setelah melihat kenyataan bahwa 65 % penganggur terdidik adalah lulusan pendidikan menengah, yang dapat diartikan sebagai kurangnya keterampilan lulusan pendidikan menengah untuk masuk lapangan kerja. Pariwisata merupakan salah satu jurusan yang ada pada SMK. SMK Pariwisata bertujuan untuk mengajar dan mendidik para siswa jurusan pariwisata untuk menjadi seorang

pemandu wisata yang profesional serta kreatif di masyarakat.

Permasalahan yang diangkat didalam penelitian ini adalah Problematika yang dihadapi oleh lulusan SMK Pariwisata, yakni dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Terungkap bahwa pemandu wisata kurang terampil dalam bercakap dengan para wisatawan. Hal ini menyebabkan para wisatawan yang datang ke kota kupang tidak menggunakan pemandu wisata lulusan SMK. Pada aspek pengetahuan masih kurangnya pengetahuan tentang bidang pariwisata khususnya tempat wisata serta pengetahuan berbahasa, sedangkan aspek keterampilan dan sikap lebih cendrung pada tata bahasa serta cara berpenampilan. (Ismaun, 2005).

Melihat permasalahan yang ada maka diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran panduan wisata kepada para siswa SMK Pariwisata berbasis multimedia sehingga para siswa SMK Pariwisata dapat membimbing para pengunjung obyek wisata dan dapat menjadi pemandu wisata yang baik.

Adanya sistem pembelajaran pemandu wisata berbasis multimedia ini para wisatawan akan mendapat informasi yang cepat, jelas, menarik dan efisien tanpa harus mengurangi nilai dari informasi tersebut. Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perlunya dilakukannya penelitian yang berjudul **“SISTEM PEMBELAJARAN PEMANDU WISATA BERBASIS MULTIMEDIA”**. Dengan pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif diharapkan dapat

memperkenalkan kepada para pelajar SMK akan pentingnya menjadi seorang pemandu wisata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian adalah kurangnya aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap dari generasi muda (SMK) menjadi pemandu wisata.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan di atas dapat diberikan batasan masalah yang akan dipaparkan yakni:

- 1) Informasi yang disajikan tentang sistem pembelajaran pemandu wisata yang lebih di fokuskan pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.
- 2) Sistem pembelajaran pemandu wisata ini berbasis multimedia.
- 3) *Tools* yang digunakan adalah Macromedia Flash 8.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini:

1.4.1 Tujuan

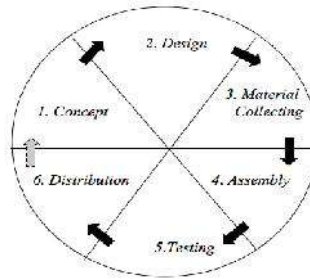
Membangun suatu sistem pembelajaran pemandu wisata berbasis multimedia pada Sekolah Menengah Kejuruan.

1.4.2 Manfaat

Memberikan wawasan bagi anak-anak SMK akan pentingnya belajar menjadi seorang pemandu wisata yang baik.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi.



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia

1. *Concept* (konsep)

Sistem pembelajaran pemandu wisata ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan kepada siswa Sekolah Menengah Kejuruan akan teknik-teknik dalam menjadi seorang pramuwisata yang terampil, di mana siswa Sekolah Menengah Kejuruan akan belajar memberikan bimbingan, penerangan, dan petunjuk tentang objek wisata, serta mampu membantu segala sesuatu yang diperlukan wisatawan.

Dalam tahap ini akan dilakukan pengolahan data-data mengenai teknik-teknik menjadi seorang pemandu wisata.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah melalui tahap konsep, maka dilakukan desain atau perancangan *sistem pembelajaran pemandu wisata* yang akan dibangun berdasarkan apa yang telah dikonsepskan.

Sistem pembelajaran pemandu wisata ini dirancang dengan *interface* yang menarik karena mengingat *sistem* ini ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan, sehingga lebih memperhatikan tampilan dari suatu animasi. Pada bagian gambar ini pengguna aplikasi akan mendapatkan rute perjalanan ditempat obyek wisata. Adapun tahap-tahap dalam perancangan ini adalah mengolah data yang ada atau yang telah dikumpulkan dan membuat *interface* yang menarik untuk siswa SMK, sehingga siswa SMK lebih tertarik untuk menjadi pemandu wisata.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merencanakan *sistem* ini, seperti pengumpulan *software* atau *tools* yang digunakan dalam menunjang pembuatan. *Tools* yang dikumpulkan antara lain seperti *microsoft office visio*, foto, *video*, *audio*, *Adobe Photoshop 4*.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Dalam *sistem pembelajaran pemandu wisata* ini ada beberapa *tools* yang dapat membantu pembuatan *sistem* ini antara lain adalah: *Macromedia Flash 8*, *Adobe Photoshop CS4*, *Adobe Audition 1.5*. Perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :

- a. *Macromedia Flash 8 software* yang berfungsi menyatukan berbagai media, seperti *image* (citra gambar), animasi, *video*, *audio*, dan *text*

untuk membuat sebuah presentasi yang lazim yang disebut multimedia.

- b. *Adobe Photoshop CS 4* yang merupakan *software* yang berfungsi sebagai *image editor* atau memodifikasi foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun.
- c. *Adobe Audition 1.5* yang merupakan salah satu *tools* profesional yang digunakan untuk pengolahan *file* multimedia terutama *file audio*. Dengan *Adobe Audition file audio* bisa diolah sesuai kebutuhan dengan berbagai bentuk dan format.

5. Testing (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/*program* dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Disini pengujian yang dipakai adalah pengujian *black box* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-coding –an

6. Distribution (Distribusi)

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan animasi dan permainan puzzle, mulai dari teori mengenai permainan, algoritma yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi animasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.