

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era globalisasi dan teknologi seperti sekarang ini, banyak sekali bermunculan berbagai jenis usaha dan jenis industri baik di lingkungan perkotaan ataupun pedesaan. Tingginya tingkat pengangguran dan sedikitnya lapangan pekerjaan yang ada membuat orang berusaha agar dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri atau menciptakan usaha. Berbagai jenis usaha di segala bidang saat ini bermunculan dengan pesat, baik industri jasa ataupun industri dagang.

Salah satu industri yang sangat pesat saat ini adalah industri yang berhubungan pembudidayaan. Berbagai jenis budidaya banyak dilakukan seperti budidaya hewan ataupun tumbuhan. Budidaya yang saat ini banyak diminati orang untuk dikembangkan yaitu budidaya hewan, berbagai jenis hewan baik hewan yang hidup di air, hewan yang hidup di darat, ataupun hewan yang hidup di udara mulai banyak bermunculan. Salah satu contoh adalah budidaya itik petelur. Budidaya ini banyak diminati oleh banyak orang karena memiliki prospek bisnis yang sangat menjanjikan.

Dengan alasan bahwa setiap orang membutuhkan telur sebagai kegiatan konsumsi sehari-hari, maka kebutuhan akan telur pun juga pasti akan meningkat. Selain itu, Indonesia adalah negara dengan iklim tropis yang sangat cocok bagi perkembangan hewan unggas seperti itik salah satunya. Peminat yang ingin memulai budidaya ini juga banyak peminatnya, tetapi masih banyak terjadi kegagalan bagi mereka yang sedang merintis. Banyak faktor yang menghambat, tetapi bukan karena kualitas sumber daya manusia yang kurang, tetapi hanya karena cara belajar yang kurang efektif serta media dan bahan ajar yang kurang memadai.

Untuk itulah, dalam rangka untuk memberikan media belajar yang lebih efektif dan menarik maka dalam tugas akhir ini akan membuat sebuah aplikasi yang

berbasis multimedia yang didalamnya berisi tentang panduan bagaimana cara dan langkah untuk memulai budidaya itik petelur. Di dalam aplikasi ini juga terdapat bagaimana langkah awal untuk mempersiapkan sarana yang dibutuhkan dalam proses budidaya itik petelur ini yang dilengkapi dengan visual, teks, audio sehingga user dapat lebih mudah mengerti dan memahami setiap langkah prosesnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membangun aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang menampilkan proses budidaya itik petelur.

1.3 Review

Menurut Arif (2012) menerapkan bagaimana membuat sebuah aplikasi tentang panduan budidaya berbasis flash yang menarik, interaktif serta komunikatif. Panduan budidaya dibuat berbasis flash dengan visual berupa gambar beserta keterangan penjelasannya. Isi dalam panduan tersebut adalah berupa langkah-langkah proses budidaya kelapa sawit. Kemudian langkah-langkah proses budidaya tersebut dimulai dari pembibitan tanaman, cara pengolahan dan perawatan, hingga saat mencapai masa panen. Panduan tersebut bermanfaat bagi user agar lebih mudah memahami bagaimana cara dan langkah untuk memulai budidaya kelapa sawit dengan pola yang benar.

Menurut Jamaludin (2011) mengemukakan tentang cara memelihara ayam petelur yang baik berdasarkan urutan yang benar. Panduan cara memelihara ayam tersebut dijelaskan secara rinci dimulai dari persiapan pemeliharaan dan urutan fase pertumbuhan ayam. Persiapan tersebut dijelaskan secara rinci dari mulai awal mula dan fase-fase pertumbuhan ayam juga dari kecil hingga fase produktif optimal. Panduan yang dibuat tersebut sangat bermanfaat sebagai informasi yang baik bagi para pemula yang ingin memelihara ayam petelur dengan cara dan pola yang benar.

Maka dari itu, pada kesempatan kali ini akan dibuat aplikasi multimedia yang sejenis membahas tentang budidaya, namun budidaya yang akan diangkat adalah budidaya itik petelur sebagai media pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam aplikasi ini adalah :

1. Itik yang dikelola pada budidaya ini adalah itik yang sudah produktif bertelur.
2. Proses yang terdapat dalam budidaya ini meliputi persiapan awal, perawatan, dan pengembangan.
3. Aplikasi ini ditujukan kepada seluruh masyarakat yang ingin memulai usaha budidaya itik petelur.
4. Tidak melakukan proses hitung apapun dalam budidaya tersebut.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi berbasis multimedia yang menjelaskan mengenai proses budidaya itik petelur dari itik remaja hingga itik yang siap bertelur.
2. Membantu bagi seluruh masyarakat yang ingin memulai budidaya itik petelur.
3. Memberikan media belajar yang menarik kepada masyarakat untuk mempermudah dalam memahami tentang budidaya itik petelur.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menjadi lebih mudah dalam mengetahui langkah proses dalam budidaya itik petelur.
2. Memberikan masukan yang positif kepada para pelaku budidaya untuk mengembangkan ide proses untuk budidaya itik petelur.

1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.7.1 Pengumpulan Data

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

1. Studi literatur, yaitu mempelajari materi dengan mencari referensi dari berbagai buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs internet, maupun media informasi lainnya.
2. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi untuk mendapatkan informasi dan mengambil gambar mengenai setiap proses budidaya yang akan dituangkan dalam aplikasi ini.

1.7.2 Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah :

- a. Analisis Kebutuhan
Mengumpulkan berbagai data dan materi tentang proses dan langkah budidaya yang akan dibuat menjadi sebuah aplikasi.
- b. Perancangan
Merancang langkah-langkah dan proses untuk dibuat dalam perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antarmuka (*interface*).
- c. Implementasi
Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

d. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini bisa dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa *user*.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang budidaya itik, jenis-jenis serta karakter itik pada umumnya dan penjelasan mengenai fase pertumbuhan itik, menjelaskan secara singkat tentang aplikasi yang dibuat, mengetahui elemen-elemen apa saja yang ada di dalam aplikasi ini, serta menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi, alur cerita, perancangan *storyboard*. Pada bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang akan dibangun serta membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan aplikasi. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan berikut juga solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran berisi mengenai saran-saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan pendapat-pendapat yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak. Guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.