

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salak pondoh merupakan salah satu produk pertanian yang disukai banyak konsumen. Oleh karena itu, tanaman salak pondoh telah dikembangkan secara luas, khususnya di Pulau Jawa.

Banyak orang menyukai salak pondoh, tetapi akhirnya kecewa karena merasa tertipu pada saat membeli di pasar. Demikian juga, banyak petani yang mencoba menanamnya, tetapi akhirnya kecewa juga karena hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan, baik kualitas maupun kuantitasnya.

Rasa kecewa tersebut tidak akan terjadi apabila kita mengenal tentang salak pondoh. Untuk membedakan atau memilih salak pondoh dari salak yang lain, kita harus mengenali ciri-cirinya yang dapat dilihat dari bentuk, ukuran, warna kulit, warna daging buah, rasa, dan aromanya.

Untuk memperoleh hasil yang optimal dalam budidaya, petani harus mengetahui cara budidaya yang benar, mulai dari pemilihan dan persiapan lahan, sampai panen, termasuk penanganan pasca panen. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memilih buah dan sukses dalam budidayanya, mengenal salak pondoh secara lebih rinci termasuk ekofisiologinya menjadi penting.

Setelah mengamati permasalahan di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis membuat sebuah “CD Interaktif Cara Budidaya Salak Pondoh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dibuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi “Cara Budidaya Salak Pondoh” ?
2. Bagaimana aplikasi yang akan dibuat ini dapat menyampaikan informasi mengenai “Cara Budidaya Salak Pondoh” tersebut secara menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas agar persoalan yang dihadapi terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal.

Maka dalam penelitian ini hanya akan dibahas mengenai :

1. Studi kasus yang diteliti adalah Budidaya Salak Pondoh di wilayah Purwobinangun.

2. Budidaya salak pondoh tersebut meliputi pemilihan dan persiapan lahan, panen, penanganan pasca panen, termasuk hasil olahan dari salak pondoh.
3. Untuk merancang aplikasi interaktif ini digunakan software *Adobe Flash CS3*, *Adobe Premier CS3*, *Adobe Photoshop CS3*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan guna memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Diploma III Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah petani agar mengetahui "Cara Budidaya Salak Pondoh" yang baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi ini adalah :

1. Memperdalam multimedia khususnya pembuatan CD interaktif.
2. Membantu warga masyarakat Purwobinangun dalam budidaya Salak Pondoh.
3. Membantu para petani di Indonesia agar hasil panennya meningkat.

1.6 Metodologi Penelitian

Laporan tugas akhir ini disusun dengan metode-metode sebagai berikut :

1. Metode Study Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang tepat, data-data dan informasi sebagai acuan dalam perencanaan dan pembuatan tugas akhir ini.

2. Metode Observasi

Melakukan survey ke lapangan yaitu penulis melihat secara langsung kondisi obyek yang diteliti agar memperoleh informasi yang tepat sesuai dengan realitas obyek yang sedang diteliti dan dapat dipertanggung jawabkan.

3. Metode Wawancara

Metode *interview* digunakan untuk mengumpulkan data-data secara langsung dari warga Purwobinangun tentang kurangnya sosialisasi dari pemerintah sehingga penulis membuat CD Interaktif Cara Budidaya Salah Pondoh.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun isi dari masing-masing bab tersebut yaitu :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang mendasari pembuatan Tugas Akhir ini beserta rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi multimedia, serta penjelasan mengenai perangkat lunak (Software) yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian, agar dalam pengembangan program selanjutnya bisa lebih baik