

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Potensi peternakan yang sangat besar di Indonesia seharusnya dapat dikembangkan untuk mendukung ketahanan pangan dan mendorong perekonomian. Realitanya ketahanan pangan Indonesia masih sangat lemah. Dalam bidang peternakan kita masih harus impor bakalan ternak untuk memenuhi kebutuhan dalam negeri.

Perkembangan infrastruktur teknologi informasi yang telah begitu pesat berkembang terutama pada bidang multimedia harusnya dapat digunakan sebagai sarana untuk penyebarluasan data dan informasi, promosi produk agribisnis, sarana pendidikan seperti penyuluhan budidaya agar informasi mengenai bidang peternakan dapat dimanfaatkan dan disajikan secara baik serta interaktif.

Pembuatan “Aplikasi Panduan Interaktif Beternak Kambing Perah yang menjadikan Peternakan Suka As-Syifa Yogyakarta sebagai objek penelitian” dimaksudkan sebagai salah satu cara membantu mengatasi permasalahan para pelaku bidang agribisnis agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk pengembangan potensi agribisnis terutama peternakan kambing perah untuk kesejahteraan para peternak.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas yaitu bagaimana membuat Aplikasi Panduan Interaktif yang khusus pada bidang peternakan kambing perah agar mudah dipahami oleh para calon peternak.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan beternak kambing perah.

Aplikasi panduan peternakan ini akan memberikan materi tentang seluk beluk dalam beternak kambing perah seperti ;

a. Pengenalan Jenis Kambing Perah

Pengenalan jenis kambing perah yang akan diberikan yaitu Kambing Peranakan Ettawa dan Kambing Saaneen, hal ini dikarenakan 2 jenis kambing ini adalah jenis kambing yang mampu beradaptasi dengan kondisi tropis di Indonesia.

b. Kandang

Yaitu penjabaran tentang model kandang yang ideal untuk pemeliharaan kambing perah

c. Pakan

Yaitu penjelasan tentang jenis pakan yang harus diberikan agar produksi susu kambing perah dapat optimal

d. Pemerahan

Berisi penjelasan tentang peralatan yang digunakan dalam pemerahan dan teknik yang digunakan untuk pemerahan susu.

e. Pengolahan Susu

Berisi penjelasan tentang proses yang dilakukan setelah susu diperah dan proses lanjutan yang dilakukan untuk meningkatkan nilai jual susu.

f. Penyakit dan Perawatan

Menjabarkan tentang penyakit yang menyerang kambing dan perawatan yang dilakukan untuk menjaga kesehatan kambing

Materi yang disampaikan dalam aplikasi ini juga disesuaikan dengan materi dan kebutuhan dari Peternakan Suka As-Syifa Yogyakarta

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah :

- a. Menghasilkan aplikasi Aplikasi Panduan Interaktif Beternak Kambing Perah untuk para calon peternak.
- b. Untuk melengkapi syarat kelulusan meraih gelar Sarjana Komputer dari STMIK AMIKOM Yogyakarta,
- c. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat diperoleh beberapa manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

- A. Masyarakat
 - a. Memberi alternatif sarana tentang penyuluhan pertanian memanfaatkan teknologi multimedia khususnya pada bidang peternakan yang interaktif dan informatif.
 - b. Menarik minat para calon peternak dan mengembangkan hal berkaitan peternakan secara umum dan peternakan kambing perah secara khusus.
- B. STMIK AMIKOM Yogyakarta

- a. Adanya penerapan ilmu selama mengikuti perkuliahan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

C. Mahasiswa

- a. Menjadi kesempatan mahasiswa untuk dapat menerapkan dan mengembangkan ilmunya dalam pembuatan aplikasi yang berguna untuk masyarakat
- b. Sebagai acuan dalam penelitian pengembangan aplikasi multimedia untuk pengimplementasian teknologi informasi pada bidang peternakan di masa yang akan datang

1.6. Metodologi Penelitian

Beberapa metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

A. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Pada penelitian ini observasi dilakukan pada Peternakan Suka As-Syifa di Jl. Kaliurang Km. 21, Dusun Wonokerso, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta

B. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penyusunan skripsi ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, mencari buku-buku yang membahas multimedia, serta buku-buku tentang Adobe Flash. Sedangkan untuk materi kontennya penulis menggunakan beberapa buku referensi yang diambil dari buku panduan beternak kambing perah.

C. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik dan beberapa pegawai Peternakan Suka As-Syifa di Jl. Kaliurang Km. 21, Dusun Wonokerso, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas secara teoritis mengenai pengertian multimedia, komponen multimedia, struktur navigasi, langkah pengembangan aplikasi, tentang interaksi manusia dan komputer dan pengertian aplikasi panduan interaktif berbasis multimedia.

Bab III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini dijelaskan perihal sejarah perkembangan peternakan, produk-produk yang dihasilkan. Serta akan dijelaskan juga mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan pada proses analisis dan perancangan deskripsi aplikasi, struktur perancangan aplikasi, serta desain aplikasi panduan beternak yang akan dibuat.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Aplikasi

Bab ini membahas mengenai pembahasan implementasi dan pembuatan aplikasi, mulai dari pembuatan intro, pembuatan gambar, *recording* suara dan mengedit suara serta implementasi dari aplikasi yang akan dibuat serta evaluasi terhadap implementasi dari aplikasi panduan beternak kambing perah.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan, berikut saran-saran yang berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan aplikasi pada di masa yang akan datang.

1.8 Daftar Pustaka

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.