

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan negara agraris yang sangat subur dan mempunyai lahan persawahan yang masih sangat luas, masyarakat Indonesia pada umumnya banyak yang menggatungkan hidup dengan bertani, berkebun dan bertenak, dari subsektor peternakan, beberapa hewan yang pada umumnya di pelihara oleh masyarakat Indonesia adalah seperti sapi, domba, dan unggas, Peternakan merupakan sektor yang saat ini telah berkembang pesat di Indonesia terutama peternakan jenis unggas, unggas-unggas yang banyak dipelihara oleh masyarakat adalah jenis Itik, Ayam, Burung, mentok dan bebek, unggas tersebut biasanya dibudidaya oleh masyarakat secara massal dan juga dipelihara secara liar untuk kebutuhan sendiri, untuk budidaya secara liar biasanya dilakukan oleh kebanyakan masyarakat pedesaan.

Pada awal tahun 2005 indonesia di beritakan dengan adanya temuan virus yang menyerang hewan jenis unggas dan juga telah menyerang di beberapa negara lainnya, virus ini dinamakan dengan Virus flu burung (H5N1) atau Avian Influenza/AI, virus flu burung sendiri merupakan virus yang mempunyai sifat menular dan menyebabkan kematian, selain sangat cepat menular ke unggas lainnya, virus ini juga dapat menular ke manusia, di negara indonesia perkembangan virus flu burung sendiri sangat cepat sekali menyebar, virus ini telah di temukan di beberapa daerah-daerah di Indonesia dan oleh dinas-dinas peternakan setempat di anulir positif mengidap virus flu burung.

Untuk wilayah kabupaten magelang sendiri, dinas peternakan dan perikanan bidang kesehatan hewan mencatat sebagian temuan data kasus tentang adanya unggas dan bangkai yang positif terjangkit virus flu burung (Avian Influenza), pada tahun 2009 sendiri tercatat ada 11 kasus positif virus flu burung yang tersebar di beberapa kecamatan di kabupaten magelang, sedangkan pada tahun 2010 tercatat 4493 ekor unggas, tahun 2011 tercatat 368 ekor unggas, dan tahun 2012 tercatat 187 ekor unggas.

Kesadaran masyarakat magelang tentang bahaya virus flu burung (H5N1) pada saat ini masih banyak yang belum memperhatikan dengan serius, karena mereka kurang akan pengetahuan yang menjelaskan tentang bahaya wabah virus flu burung secara detail, dinas peternakan maupun dinas kesehatan masih-masing daerah di Indonesia terutama di kabupaten magelang telah memulai langkah untuk memberikan sosialisasi penyuluhan informasi kepada masyarakat tentang bagaimana cara pengendalian dan pencegahan virus flu burung agar tidak mewabah lebih luas.

Untuk mendukung penyuluhan kepada masyarakat yang dilakukan oleh dinas peternakan kabupaten magelang maka dibutuhkan sebuah media pendukung yang bisa memberikan informasi secara lengkap dan dapat dengan mudah di pahami oleh masyarakat luas, adalah sebuah aplikasi multimedia interaktif, aplikasi multimedia interaktif ini memuat beberapa menu materi yang menjelaskan tentang wabah virus flu burung, bagaimana cara penularan, bagaimana pengendalian dan bagaimana cara pencegahan virus flu burung itu sendiri, aplikasi multimedia interaktif akan dibuat secara berbeda karena terdapat

unsur-unsur seperti animasi, gambar, audio, teks, serta animasi simulasi, aplikasi akan dirancang dan di buat berbasis flash karena akan lebih efisien dan dapat dijalankan menggunakan komputer desktop dimanapun dan dapat dioperasikan dengan mudah oleh para pengguna.

Dengan latar belakang tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil permasalahan dengan judul : **“Aplikasi Multimedia Interaktif Pendukung Penyuluhan tentang Pencegahan dan Pengendalian Virus Flu Burung Sebagai Media Informasi Masyarakat (Studi Kasus : Dinas Peternakan Kabupaten Magelang)”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Kurangnya informasi maupun kesadaran masyarakat tentang bahaya virus flu burung.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif pendukung penyuluhan tentang pengendalian dan pencegahan virus flu burung.
3. Bagaimana aplikasi multimedia interaktif dapat dikemas secara menarik dan dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai virus flu burung untuk dinas peternakan kabupaten magelang sebagai media informasi masyarakat.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar lebih mudah dalam pembuatan serta dapat mengimplimentasikannya maka penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Objek penelitian dilakukan hanya di peternakan dan dinas peternakan wilayah kabupaten magelang.
2. Aplikasi Multimedia Interaktif berbasis aplikasi flash
3. Aplikasi Multimedia Interaktif digunakan sebatas aplikasi desktop
4. Software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah adobe flash CS5.
5. Aplikasi multimedia interaktif bersifat statis, sehingga untuk memperbarui materi harus mengubah file mentah.
6. Aplikasi ini berfokus pada :
  - a. Aplikasi dikemas dengan beberapa unsur-unsur multimedia seperti animasi, teks, audio, grafik dan animasi simulasi
  - b. Aplikasi Multimedia Interaktif mempunyai beberapa menu halaman materi yang menjelaskan tentang pengenalan virus flu burung, cara penularan virus flu burung, gejala yang di timbulkan virus flu burung, cara mendiagnosis virus flu burung, cara pencegahan maupun pengendalian flu burung dan kerugian yang ditimbulkan oleh virus flu burung.
  - c. Penelitian dilakukan sampai tahap uji coba

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan akan dicapai dari pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
3. Memberikan informasi kepada masyarakat dan para peternak kabupaten magelang tentang bahaya virus flu burung (H5N1).
4. Dengan tampilan aplikasi multimedia yang sangat menarik diharapkan dapat dengan mudah untuk di pahami oleh pengguna dan dapat membantu dinas peternakan kabupaten magelang dalam melakukan sosialisasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi multimedia ini diharapkan dapat berguna untuk membantu dinas peternakan dan perikanan di antaranya adalah :

1. Dapat membantu dan mempermudah dinas peternakan dan perikanan kabupaten magelang dalam memberikan penyuluhan kepada masyarakat khususnya mengenai bahaya dari wabah virus flu burung.
2. Dapat memberikan pengetahuan tentang pembuatan media informasi berbasis flash.

3. Dapat dijadikan sumber referensi oleh para peternak tentang cara pencegahan dan pengendalian virus flu burung.
4. Dapat dijadikan referensi para peternak tentang bagaimana budidaya unggas secara sehat.
5. Mensejahterkan para peternak dalam budidaya unggas dengan menghasilkan daging dan telur unggas yang berkualitas.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini penulis mempunyai beberapa metode untuk pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengajuan pertanyaan-pertanyaan kepada petugas dinas peternakan.

2. Literatur

Metode pengumpulan data dengan mengambil data-data dari dinas peternakan dan perikanan kabupaten magelang , pengambilan data pada media cetak, media elektronik, mengunjungi situs web.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mencari sumber-sumber dari buku dan jurnal sebagai bahan referensi pengambilan data dalam penelitian.

4. Metode Pengembangan aplikasi multimedia

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif, metode yang digunakan adalah menggunakan siklus pengembangan sistem aplikasi multimedia (M.suyanto,2003).

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, masalah masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai teori yang mendasari pembuatan aplikasi multimedia interaktif pendukung penyuluhan tentang pencegahan dan pengendalian virus flu burung seperti: definisi multimedia, pengertian dan definisi multimedia, unsur-unsur multimedia, macam-macam struktur multimedia, penyajian aplikasi multimedia kemudian apa saja perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi Multimedia interaktif dan definisi Virus flu burung (Avian Influenza/AI).

### **BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN**

Membahas tentang seputar Virus Flu burung, analisis materi virus flu burung yang menjadi bahan penelitian, dan perancangan Multimedia interaktif yang berbentuk aplikasi.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba aplikasi multimedia interaktif tentang pencegahan dan pengendalian virus flu burung yang telah dibangun.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan cara mengenai aplikasi multimedia ini untuk proses pengembangan yang lebih baik.

