

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu sumber daya hayati laut Indonesia yang cukup potensial adalah rumput laut atau dikenal dengan sebutan lain ganggang laut, seaweed atau agar-agar. Hasil proses ekstraksi rumput laut banyak dimanfaatkan sebagai bahan makanan atau sebagai bahan tambahan untuk industri makanan, farmasi, kosmetik, tekstil, kertas, cat dan lain-lain. Selain itu digunakan pula sebagai pupuk hijau dan komponen pakan ternak maupun ikan.

Maka diperlukan suatu upaya untuk memberdayakan rumput laut ini agar mampu berproduksi maksimal untuk memenuhi kebutuhan pasar. Dalam pengerjaan pembudidayaan ini tidak bisa dilakukan dengan sembarang diperlukan suatu proses-proses tertentu dan perhitungan yang tepat agar hasil yang diperoleh maksimal, melimpah dan berkualitas serta untuk mengantisipasi kegagalan atau kerugian yang akan ditimbulkan. Namun terkadang terjadi permasalahan saat akan melakukan proses pembudidayaan ini, disebabkan masyarakat umum yang masih awam, yaitu tidak adanya narasumber sebagai tempat bertanya, kurangnya pemahaman tata cara berbudidaya, belum mengetahui cara perhitungan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan secara tepat, dan lain-lain.

Melihat dari permasalahan tersebut, dan di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini yang tak terlepas dari kehidupan manusia dan tak luput pula dalam bidang pertanian seperti halnya rumput laut, maka diperlukan suatu media yang memandu dan memberikan informasi dengan cepat dan mudah dipahami

Oleh karena itu akan dibuat sebuah aplikasi panduan Budidaya Rumput Laut berbasis Flash sesuai dengan perkembangan teknologi. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi saran pedoman pengetahuan bagi para petani maupun calon petani rumput laut agar lebih memahami tentang tata cara pembudidayaan tanaman ini, sehingga pada saat masa –masa panen mampu menghasilkan rumput laut yang berkualitas dan dapat meraup keuntungan yang besar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penyusunan skripsi ini, yaitu : Bagaimana merancang Aplikasi Panduan Budidaya Rumput Laut Berbasis Flash yang dapat dimanfaatkan oleh petani rumput laut maupun calon petani rumput laut.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan dalam penyusunan skripsi ini agar pembahasan tidak terlalu meluas, sebagai berikut :

- a. Dalam aplikasi ini yang ditampilkan adalah panduan proses pembudidayaan dan metodenya.
- b. Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat di Indonesia pada umumnya dan petani maupun calon petani rumput laut khususnya.
- c. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.
- d. Aplikasi ini dapat dijalankan di komputer maupun laptop.

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu :

- a. Menerapkan ilmu teknologi informasi dan sebagai sarana pengembangan serta menambah wawasan baru dalam bidang yang sesuai.
- b. Menghasilkan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi budidaya rumput laut.
- c. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK AMIKOM YOGYAKARTA).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian yang diajukan, yaitu :

- a. Bagi Masyarakat
Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan cakrawala tentang perkembangan teknologi informasi dan multimedia khususnya flash.
- b. Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM

Hasil penelitian dapat digunakan oleh mahasiswa STMIK AMIKOM untuk menambah pengetahuan dan memberikan referensi bagi semua orang yang ingin menyusun skripsi.

c. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan dalam skripsi ini, sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab langsung dengan ahlinya.

b. Metode tinjauan pustaka untuk perancangan aplikasi dan pengumpulan data penyusun menggunakan buku-buku referensi, situs dan literatur yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat sebagai bahan pendukung.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini dipaparkan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, konsep dasar flash dan multimedia, menguraikan teori-teori tentang pembahasan yang berkaitan obyek penelitian, dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum tentang obyek penelitian, mendefinisikan masalah, menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti, merancang konsep yang tepat terhadap obyek, hingga rancangan aplikasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang pembuatan sistem, memaparkan hasil-hasil dari tahap analisis, hasil testing dan implementasi sistem tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.