

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan dalam dunia usaha saat ini mampu berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Dalam belajar biasanya kurang menarik apabila belajar hanya menggunakan media cetak seperti buku, Koran dan berbagai media cetak lainnya yang membahas tentang belajar budidaya buah Durian ini. Media pembelajaran ini menyajikan pembahasan dalam bentuk grafis dan audio-video, disajikan dengan media komputer. Dengan demikian perlu suatu usaha untuk merancang dan mengembangkan materi yang telah ada dengan cara memodifikasi sedemikian rupa agar materi tersebut menarik minat bagi pembudidaya buah durian. Dengan demikian pasti lebih menarik apabila di buat media pembelajaran budidaya buah durian yang pasti akan memberi semangat untuk belajar dan akan mudah untuk di pahami.

Sumber Alam ini merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pertanian Durian. Awal-awalnya Durian yang ada di daerah sekitar mau berbuah namun sebelum besar terkena hama penyakit yang membuat buah yang baru saja membesar sudah jatuh dari tangkainya dan yang sampai masak hanya beberapa buah saja. Hal ini membuat perhatian bagi petani, Pada tahun 2000 terbentuklah perusahaan Sumber Alam oleh Bapak Sugiharjo dan sekarnag mempunyai pohon durian sekitar 100 pohon. Untuk karyawan 3 orang yang bertugas merawat dan memanen buahnya saat berbuah.

Pada skripsi ini akan dibuat sebuah Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian pada Sumber Alam Banjarnegara yang bisa mempermudah dalam belajar budidaya Durian. Beberapa software yang saya gunakan dalam pembuatan Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian ini antara lain: Adobe Flash Cs5, Adobe Photoshop Cs5 untuk pengeditan gambar – gambar. Dengan beberapa macam software tersebut mampu memaksimalkan kinerja dalam pembuatan Pada perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian ini.

### **1.2 Batasan Masalah**

Materi yang akan dibuat hanya sebatas tentang budidaya buah durian lokal. Agar penjelasan nantinya tidak terlalu jauh dan tidak terkendali maka diberi batasan hanya pada materi budidaya buah durian dalam pembuatan media pembelajaran software yang digunakan Adobe Flash Cs5 dan Adobe Photodhop Cs5.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana membuat Media Pembelajaran budidaya buah durian guna meningkatkan pemahaman budidaya buah durian.

### **1.4 Tujuan Penellttian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktek dan berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan beberapa masalah yang berhubungan dengan Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian pada kelompok Sumber Alam Kabupaten Banjarnegara adalah:

1. Membangun media pembelajaran yang lebih simpel dan menarik untuk bisa di manfaatkan atau di pelajari bagi petani dalam budidaya buah durian.
2. Merupakan alternatif baru sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar budidaya buah durian pada sumber alam Banjarnegara.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dilihat dari sisi penyusun dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Akademi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta mempunyai maksud dan tujuan yang bersifat dari dalam diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah di dapat berupa ilmu dan pengetahuan baik teori maupun praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
  - b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi aplikasi Multimedia sekaligus dapat membawa

nama baik Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

## 2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Untuk mengetahui sejauh mana daya serap mahasiswa selama mengikuti perkuliahan dan alternatif metode baru bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat dan akurat.
- b. Untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam proses dunia kerja yang sesungguhnya.
- c. Memberi alternatif baru bahwa Multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi yang menarik kepada para khalayak umum sebagai pembelajaran.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1. Studi Pustaka

Yaitu dengan mempelajari buku – buku dan mencari referensi di internet yang dapat membantu dalam pembuatan skripsi ini.

#### 2. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan dijadikan sumber penelitian guna membantu penulis untuk mengumpulkan data – data yang berhubungan dengan penulisan skripsi.

#### 3. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang terkait pada objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian multimedia, sejarah multimedia dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia dan media pembelajaran budidaya buah Durian. Selain itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil, visi dan misi Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian pada Sumber Alam Banjarnegara serta akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis biaya manfaat, dan rancangan sistem.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran dari proses pra produksi media pembelajaran, produksi hingga pasca produksi.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik dalam pembuatan Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian.

