

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jamur tiram sudah tidak asing lagi dalam kehidupan masyarakat pada umumnya. Tumbuhan ini hanya dapat berkembang dalam kondisi waktu tertentu dan lama hidupnya terbatas. Seiring dengan perkembangan teknologi manusia telah mampu membudidayakan jamur tiram dalam media buatan. Saat ini pengembangan budidaya jamur tiram banyak diminati oleh masyarakat karena melihat prospek yang sangat bagus.

Pembudidayaan jamur tiram harus dibuat dengan memperhatikan habitat alaminya. Oleh karena itu pembelajaran pembudidayaan jamur tiram perlu dilakukan dengan mengetahui teknik dasar teori maupun dalam praktik lapangan. Selama ini pembelajaran budidaya jamur tiram hanya dilakukan dengan teknik otodidak atau melalui buku manual saja, hal ini yang dirasa masih kurang maksimal. Pengembangan pembelajaran secara mandiri juga perlu dilakukan untuk menunjang keberhasilan, namun pembelajaran mandiri dalam kenyataannya juga masih banyak terkendala dalam pemahamannya, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Dalam perkembangan teknologi yang cukup signifikan ini telah membawa kemajuan dan perubahan dalam berbagai bidang diantaranya teknologi informasi. Penyebaran sebuah informasi tidak hanya dengan cukup bertatap muka atau melalui selebaran kertas, tetapi juga diterapkan dalam metode lainya yaitu berupa

aplikasi yang dijalankan pada komputer sehingga mudah diakses setiap saat.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penulis mempunyai gagasan untuk menggunakan teknologi informasi dalam membuat aplikasi berbasis multimedia yaitu Panduan Teknik Budidaya Jamur Tiram. Berisi tentang informasi yang mengacu pada pembelajaran teknik budidaya jamur tiram sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran secara mandiri.

1.2 Perumusan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan diatas, dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa, dalam metode pembelajaran jamur tiram selama ini hanya dilakukan secara teknik otodidak atau melalui buku manual. Dengan metode tersebut terkadang seseorang sering lupa dan tidak mempunyai semangat untuk mempelajarinya kembali. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah program multimedia pembelajaran yang dapat digunakan sebagai panduan mandiri untuk dipelajari serta mudah diakses sesuai keinginan.

1.3 Batasan Masalah

Penggunaan teknologi informasi saat ini meliputi banyak cakupan luas dan terus berkembang, maka diperlukan penjelasan batasan masalah. Dalam pembahasannya harus disesuaikan juga dengan masalah yang ada, maka penulis membatasi masalah dalam penyusunan program analisis dan perancangan multimedia sebagai panduan teknik budidaya jamur tiram sebatas pada :

1. Menampilkan informasi mengenai teknik budidaya jamur tiram.
2. Program pembelajaran multimedia ini mengambil referensi dari buku, internet serta referensi dari pengembang budidaya jamur tiram.
3. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3 dan Adobe Audition 1.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi analisis dan perancangan program multimedia pembelajaran ini adalah :

1. Mengenalkan teknologi informasi pembelajaran berbasis multimedia kepada masyarakat pada umumnya.
2. Membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembelajaran berbasis multimedia dalam bidang pertanian budidaya jamur tiram.
3. Dapat mengembangkan teori-teori yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai syarat dan kelulusan menyandang gelar Sarjana dalam bidang teknik informatika dan komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penyusunan skripsi analisis dan perancangan program multimedia pembelajaran ini adalah :

1. Manfaat untuk pengguna :
 - a. Memberikan kemudahan untuk sarana kegiatan pembelajaran sebagai upaya mendukung pengembangan pembelajaran mandiri.
 - b. Pembelajaran berbasis multimedia membuat pengguna tidak cepat bosan dalam melakukan proses pembelajaran, karena terdapat berbagai unsur media penyampaian didalamnya.
 - c. Melalui program aplikasi multimedia ini pengguna akan lebih cepat bisa mengetahui, memahami dan mempraktekan dari materi.
2. Manfaat untuk penulis :
 - a. Mampu membuat aplikasi dan memvisualisaikan dalam bentuk pembelajaran multimedia yaitu text, animasi, gambar, audio dan video.
 - b. Dapat menyajikan media pembelajaran yang efisien, menarik dan mudah dipahami sesuai dengan sasaran objek.
 - c. Dapat mengembangkan diri dan membuka wawasan baru.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain ada beberapa metode meliputi :

1. Metode kepustakaan.

Pengambilan metode ini diperoleh dari beberapa sumber berupa buku-buku kepustakaan untuk mendapatkan informasi mengenai materi penelitian yang dibutuhkan.

2. Metode wawancara.

Pengambilan metode ini diperoleh dengan cara mendapatkan penjelasan dan pengarahan dari pihak yang lebih berpengalaman dalam pembuatan program pembelajaran.

3. Metode literature.

Pengambilan metode ini diperoleh dengan penggabungan data dengan cara literature menggunakan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi website yang berhubungan dengan media pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan penulisan skripsi ini dikelompokkan kedalam beberapa format susunan yang terbagi atas 5 bab antara lain :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang uraian yang menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori yang digunakan dalam penulisan skripsi perancangan dan pembuatan dasar pembelajaran multimedia. Penjelasan meliputi pengertian multimedia, manfaat multimedia, elemen multimedia, struktur aplikasi, pengembangan sistem, konsep pembelajaran dan software pembuatan aplikasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang penjelasan tentang gambaran umum analisis sistem dan perancangan aplikasi dari program aplikasi pembelajaran yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan dan proses pembuatan aplikasi program dari proses produksi sampai pasca produksi.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi tentang saran dan kesimpulan dari penulisan skripsi. Dalam bab ini juga akan ditarik kesimpulan-kesimpulan dari pembuatan aplikasi program media pembelajaran, serta beberapa saran yang berguna untuk penulis maupun pembaca.