

## BAB I PENDAHULUAN

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara dengan perkebunan karet terluas di dunia, meskipun tanaman karet sendiri baru diintroduksi pada tahun 1864. Dalam kurun waktu sekitar 150 tahun sejak dikembangkan pertama kalinya, luas areal perkebunan karet di Indonesia telah mencapai 3,262.291 hektar. Dari total areal perkebunan karet di Indonesia tersebut 84,5% di antaranya merupakan kebun milik rakyat, 8,4% milik swasta, dan hanya 7,1 yang merupakan milik negara.

Dengan areal perkebunan karet terluas di dunia tersebut, Indonesia bersama dua negara Asia Tenggara lainnya, yaitu Malaysia dan Thailand, sejak dekade 1920-an sampai sekarang merupakan pemasok karet utama dunia. Puncak kejayaan karet Indonesia terjadi pada tahun 1926 samapi menjelang perang dunia II. Ketika itu Indonesia merupakan pemasok karet alam terkemuka di pasar internasional.

Kebutuhan dunia terhadap karet terus meningkat dari tahun ke tahun seiring dengan berkembangnya industri yang menggunakan bahan baku karet di negara-negara maju. Negara-negara konsumen karet terbesar adalah Amerika Serikat, China, Jepang, dan negara-negara Eropa. Pada tahun 2002 kebutuhan dunia mencapai 27,7 juta ton, jauh di atas estimasi 18,5 juta ton pada tahun sebelumnya.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu informasi yang akurat dan mudah di akses tentang tata cara budi daya karet yang baik, salah satunya adalah informasi yang berbasis web. Dengan adanya informasi yang berbasis web, maka akan sangat mudah bagi para petani karet untuk mencari informasi dan petunjuk bagaimana budi daya karet yang baik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

- Bagaimana merancang dan membuat implementasi informasi yang baik di bidang perkebunan terutama dalam tata cara budi daya karet yang baik, yang nantinya akan mempermudah petani karet dan orang awam dalam budi daya karet.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menjawab pokok permasalahan seperti yang telah disebutkan sebelumnya, adapun batasan-batasan masalahnya yaitu:

1. Sistem membahas tentang informasi tata cara budi daya karet yang baik.
2. Sistem hanya membahas informasi tentang budi daya karet seperti mengenal jenis karet, teknik pembibitan, proses pengolahan lahan, psoses penanaman, perawatan tanaman, pengendalian hama dan penyakit, proses penyadapan, dan proses pengolahan karet.
3. Informasi budi daya karet disesuaikan dengan keterangan buku berjudul "Petunjuk Lengkap Budi Daya Karet" karya Ir. Didit Heru S. & Drs. Agus Andoko.

4. Untuk aspek keamanan data, tidak akan dibahas

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah Membantu masyarakat dalam memberikan informasi budi daya tanaman karet.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak:

1. Bagi penulis

Penulis bisa lebih mengerti tentang tata cara budi daya tanaman karet yang baik dan dapat menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

2. Bagi pekebun

Pekebun dapat mengetahui teknik menanam tanaman karet dengan baik dan benar.

3. Bagi Negara.

- a. Jika produksi tanaman karet meningkat, maka dapat meningkatkan perekonomian Indonesia.
- b. Dapat meningkatkan dan mengungguli produktivitas dari negara lain.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data yang dilakukan:

Metode Kepustakaan :

Metode ini untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

2. Analisa Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, desain database, dan desain grafis.

6. Uji coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

7. kesimpulan

kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

## BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini akan memaparkan analisis sistem, akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan, mesin inferensi, perancangan sistem, perancangan database, rancangan antarmuka pengguna.

## BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.