

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer di Indonesia juga ikut mengalami peningkatan yang cukup signifikan, seperti halnya pada negara-negara maju. Hal ini seharusnya dapat memudahkan berbagai pekerjaan di bidang lain karena komputer mempunyai keunggulan diantaranya memiliki kecepatan, keakuratan dan efisien dalam pengolahan data dibandingkan dengan cara lama yang masih manual.

Data yang diolah dengan komputer dapat dengan cepat dan akurat diubah menjadi informasi. Dalam kehidupan berteknologi seperti sekarang, informasi menjadi sangat vital perannya. Informasi ternyata sangat dibutuhkan dari siapa saja dan informasi juga dapat disampaikan melalui berbagai media atau disebut Multimedia. Dengan multimedia, informasi yang akan disampaikan akan lebih mudah dicerna, dipahami dan mudah diingat. Oleh karena itu multimedia juga penting sebagai penunjang dari penyampaian informasi itu sendiri.

Indonesia merupakan negara agraris dengan banyak jenis flora yang melimpah, salahsatunya adalah tanaman teh. Bisnis teh di Indonesia sangatlah menjanjikan karena masyarakat kita memang menikmati teh. Tapi pengembangan teh bukannya tanpa resiko, tanaman teh rentan terkena penyakit, dan hasil tidak akan berkualitas tinggi jika pemeliharanya tidak benar.

Tidak semua petani teh mengetahui gejala-gejala ketika tanaman teh mereka terkena penyakit atau hama, begitu pula cara penanggulangan dan pencegahannya. Oleh karena itu perlu adanya sebuah aplikasi yang bisa membantu mempelajari tentang tanaman teh. Aplikasi yang dibutuhkan tersebut adalah aplikasi multimedia pembelajaran tanaman teh, yaitu aplikasi yang memberi informasi tentang tanaman teh, baik tentang pengetahuan umum tentang teh, jenis-jenis teh, pengilangan teh dan penyebaran teh. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu siapa saja yang ingin mempelajari atau ingin lebih tahu tentang teh.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang akan dibahas adalah Bagaimana merancang aplikasi multimedia untuk membantu mempelajari tanaman teh ?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini, laporan-laporan yang dibahas terbatas pada hal-hal berikut ini.

1. Software yang digunakan adalah Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, Adobe photoshop, Adobe Audition, dan 3D Studio Max.

2. Aplikasi berisi penjelasan tentang tanaman teh secara umum, meliputi jenis-jenis teh, pengolahan teh dan penyajian teh.
3. Aplikasi bersifat statis, maksudnya aplikasi tidak dapat di *Update* jika suatu saat ada informasi terbaru tentang teh.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program S1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta bagi penulis.
2. Menciptakan aplikasi yang mempunyai kemampuan sebagai media pembelajaran pada tanaman teh.
3. Melakukan perancangan aplikasi dalam bentuk multimedia pembelajaran untuk membantu memberikan informasi tentang tanaman teh secara umum.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Manfaat Bagi Pengguna

1. Mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran tanaman teh.

2. Dengan sentuhan multimedia, diharapkan informasi bisa diterima dengan jelas.
3. Membuat belajar lebih menyenangkan, terutama mempelajari teh.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat awam yang tidak tahu tentang teh, aplikasi ini bisa membantu mempelajari dan memahami tanaman teh.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang objek masalah adalah dengan metode kepustakaan, yaitu pengumpulan data dengan mempelajari buku, literatur dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan sebagai acuan penulisan.

1.5.2 Analisis Sistem

Menganalisis masalah yang dihadapi *user* untuk mempelajari tanaman teh dan menentukan fungsi dan tujuan aplikasi.

1.5.3 Desain

Tahap ini merupakan perancangan aplikasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan *user*.

1.5.4 Pembuatan Program

Desain yang telah dirancang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan program. Tahap ini program dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang.

1.5.5 Pengujian Sistem

Meliputi pengujian aplikasi secara keseluruhan apakah sistem sudah sesuai dengan apa yang di dirumuskan pada analisis sistem.

1.6 Sistematika Penelitian

Laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bagian. Berikut ini adalah urutannya.

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Latar belakang masalah dan gambaran singkat tentang aplikasi, dan paparan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari aplikasi, serta metode penelitian dijelaskan pada bab ini.

1.6.2 Bab II Landasan Teori

Bab ini memaparkan dasar teori secara umum yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi.

1.6.3 Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

1.6.3.1 Analisis Sistem

Bab ini berisi analisis sistem, analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional, analisis kelayakan.

1.6.3.2 Perancangan Sistem

Bab ini memaparkan proses perancangan aplikasi secara keseluruhan.

1.6.4 Bab IV Implementasi dan Pembahasan sistem

Bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat dan pembahasannya.

1.6.5 Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi ini, berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah dibuat.

