

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cabai merupakan salah satu komoditas penting di Indonesia, karena masyarakat selalu membutuhkan setiap harinya, melihat dari tingkat konsumsi masyarakat yang tinggi sebagai pelengkap bahkan bahan utama dalam berbagai masakan khususnya khas Nusantara. Tanaman ini dapat ditanam di dataran rendah ataupun di dataran tinggi sesuai dengan varietasnya. Cabai juga dapat menjadi salah satu sumber mata pencaharian yang sangat menguntungkan bagi para petani cabai, karena disaat tertentu seperti musim penghujan menyebabkan harga jual dipasaran mengalami lonjakan dan masyarakat tetap membutuhkannya.

Maka diperlukan suatu upaya untuk pemberdayaan cabai ini agar mampu berproduksi maksimal untuk memenuhi kebutuhan pasar. Dalam pengerjaan pembudidayaan ini tidak bisa dilakukan dengan sembarangan 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 tidak terlepas dari kehidupan manusia, maka diperlukan suatu media yang dapat memandu dan memberikan informasi dengan cepat dan mudah tanpa batas ruang dan waktu dengan kemudahan pengaksesan didalamnya seperti halnya teknologi perangkat bergerak atau mobile yaitu dengan menggunakan J2ME yang diterapkan pada telepon genggam. Tidak dapat dipungkiri telepon genggam sangat dibutuhkan manusia dalam berbagai bidang kehidupan, hampir sebagian besar orang memilikinya. Tercatat oleh ATSI (Asosiasi Telekomunikasi Selular Indonesia) tahun 2011 pengguna layanan seluler di Indonesia mencapai sekitar 180 juta, berarti sekitar 80% dari jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 237 juta penduduk pada 2012.

Oleh karena itu akan dibuat sebuah aplikasi yaitu Aplikasi Panduan Budidaya Cabai yang pengaksesannya secara online melalui perangkat ponsel yang berisi menu panduan dan kalkulator budidaya. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi pemandu proses budidaya dan alat hitung yang tepat untuk masyarakat yang mulai terjun ke dunia pertanian cabai ini agar dapat meminimalisir kemungkinan kerugian yang akan dialami dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keinginan.

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 Cabai Berbasis Mobile dengan J2ME yang dapat dimanfaatkan oleh petani cabai khususnya masyarakat pada umumnya?

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Aplikasi mobile ini diakses secara online.
- b. Dalam aplikasi ini yang ditampilkan adalah panduan proses pembudidayaan dan perhitungannya.
- c. Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat di Indonesia pada umumnya dan petani cabai khususnya.
- d. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java spesifikasi J2ME (java 2 micro edition).
- e. Aplikasi ini dapat dijalankan pada telepon seluler yang support java.

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 cabai.

- 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 khususnya aplikasi mobile.

- b. Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM.

Hasil penelitian dapat digunakan oleh mahasiswa STMIK AMIKOM untuk menambah pengetahuan tentang aplikasi mobile selain itu juga agar hasil penelitian ini dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang akan meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat kembangkan.

- c. Bagi Penulis

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

1.6 Metode Penelitian

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.

c. Metode Pengujian Aplikasi

Tahap ini berguna untuk menguji aplikasi apakah layak atau tidak. Tahap pengujian ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang dilakukan oleh sistem sehingga aplikasi dapat berjalan dengan normal pada HP yang support dengan java.

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**

Berisi mengenai uraian teori-teori dasar yang relevan dengan penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan. Teori yang akan dibahas mengenai cabai, *mobile phone*, koneksi *database* dan konsep pemrograman JAVA.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Mengandung uraian mengenai perancangan aplikasi dengan menggunakan teknologi mobile phone dan analisisnya dari segi kebutuhan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian mengenai hasil dari pengujian dan implementasi aplikasi dan pembahasan masalah-masalah yang ada dalam implementasi sistem tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

