

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, audio, serta animasi yang terintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam suatu program aplikasi, sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, publikasi, pemasaran, dan lain-lain. Khususnya dalam bidang

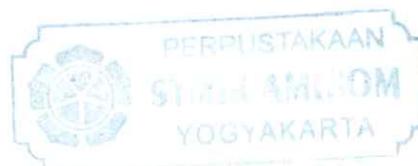
publikasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya.

Penggunaan pupuk kimia tanpa diimbangi dengan penggunaan pupuk organik telah terbukti berakibat pada rusaknya fisik, kimia maupun biologi tanah. Guna memperbaiki kerusakan tanah dan kembali meningkatkan produktifitas lahan sebagai media tanaman diperlukan upaya perbaikan tanah/lahan (reklamasi) dengan jalan pemakaian pupuk organik. Pemakaian pupuk organik dengan tetap memperhatikan pemakaian pupuk kimia (*Anorganik*) secara berimbang telah terbukti memperbaiki kesuburan fisik, kimia maupun biologi tanah.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penyusun ingin membuat aplikasi multimedia yaitu “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DALAM PEMBUATAN PUPUK ORGANIK DARI LIMBAH TERNAK SAPI ”, dimana nantinya diharapkan setelah adanya CD Interaktif ini, masyarakat bisa lebih mudah untuk belajar dalam pembuatan Pupuk Organik tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut: “ Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia sebagai media belajar yang mampu menarik perhatian dan minat masyarakat dalam pembuatan Pupuk Organik ”, maka muncul pertanyaan apakah aplikasi media alternatif dapat diterapkan dengan bantuan *software* aplikasi multimedia yang nantinya bisa diterima dan bisa mempermudah masyarakat untuk



mempelajari pembuatan pupuk organik tersebut. Penggunaan ilmu teknologi komputer yaitu dengan Multimedia Interaktif sangat membantu dalam mengenalkan sistem baru kepada para masyarakat. Sebuah pesan akan lebih mudah dimengerti jika disampaikan dengan cara yang menarik, untuk dapat menarik perhatian *audience* ada beberapa cara yang dapat dilakukan :

1. Gambar gerak dapat menarik perhatian visual
2. Suara merupakan usaha untuk menarik perhatian pendengar
3. Teks yang dapat mempertajam pesan
4. Video sebagai referensi
5. Animasi

C. BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Dalam menginformasikan pembuatan Pupuk Organik. Disini penyusun mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan Multimedia tersebut, untuk memfokuskan pengenalan dan pembahasan pembuatan Pupuk Organik Dari Limbah Ternak Sapi.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Director MX sebagai software utama. Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effect, Shotink Glanda sebagai *software* pendukung. Dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD Interaktif.

D. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran pembuatan pupuk organik dari limbah ternak.

Adapun tujuan lain yang bisa dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Internal

- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan, Dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke lingkungan dunia nyata.
- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Tujuan Eksternal

- Memberikan alternatif lain bagi masyarakat khususnya dalam proses belajar dengan menciptakan sistem baru yang lebih baik, dengan penerapan teknologi komputer.
- Sebagai alternatif baru dalam sistem belajar atau penyampaian informasi yang bertujuan membangun *image* kepada masyarakat terhadap sistem yang ditawarkan, dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal masyarakat.
- Menciptakan *image* yang positif dengan sistem *reservasi* yang terkomputerisasi melalui teknologi multimedia kepada masyarakat.

E. METODE PENGAMBILAN DATA

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis.

Teknik yang digunakan adalah:

a. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap Kelompok Tani Ternak KARYA TANI Desa Tambakprogaten Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen yang ditunjuk oleh Dinas Peternakan Perikanan dan Kelautan Kabupaten Kebumen sebagai tempat Observasi.

b. Metode Wawancara atau Interview

Mengadakan wawancara terhadap Kepala Bidang Produksi Peternakan Dinas Peternakan Perikanan dan Kelautan Kabupaten Kebumen.

c. Metode Kearsipan atau Pustaka

Dengan membaca buku-buku referensi yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Metode Pengambilan Data
- F. Sistematika Penulisan
- G. Jadwal Kegiatan

Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan mengenai Pupuk Organik serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan CD Interaktif.

Bab IV : Analisis Sistem

Membahas tentang analisis masalah utama, Analisis PIECES, Analisis Kebutuhan Sistem, Studi Kelayakan.

Bab V : Perancangan dan Implementasi

Merupakan bab yang akan membahas perancangan sistem yang ada kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. Pada bab ini perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman pembuatan Pupuk Organik yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

Bab VI: Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

