

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu komputer memberikan makna baru bagi masyarakat, seiring dengan itu maka perkembangan komputer pun mengalami kemajuan yang sangat pesat, tak terkecuali multimedia khususnya didunia animasi. Namun dengan sistem komputerisasi sekarang ini, sistem komputerisasi dapat digunakan untuk membuat animasi tentang pengetahuan cara budidaya jamur yang baik dan benar, apalagi kita didukung dengan sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia multimedia dan animasi di Indonesia.

Naura Jamur adalah sebuah nama perusahaan home industri yang bergerak dalam usaha budidaya jamur yang terletak di Jalan Merapi Golf Km 05, Gambretan, Umbulharjo, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta. Beberapa jamur yang dibudidayakan yaitu jamur tiram putih, jamur shitake dan jamur kuping. Dalam usaha budidayanya Naura Jamur bekerja sama dengan beberapa petani untuk menghasilkan produk jamur yang lebih besar. Dari sekian banyak petani yang melakukan usaha kerjasama budidaya jamur tersebut tetapi belum banyak yang berhasil dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang budidaya jamur.

Untuk mempermudah dan membantu dalam pembudidayaan jamur perlu adanya sebuah pelatihan mengenai budidaya jamur. Salah satunya adalah dengan

menggunakan media yang dapat digunakan memberikan pengetahuan tentang cara budidaya jamur yaitu menggunakan multimedia karena kelebihan multimedia dapat menarik minat, karena adanya kombinasi teks, foto, suara dan animasi.

Dengan menggunakan multimedia sebagai media pelatihan, masyarakat pada umumnya akan lebih mudah menyerap pengetahuan tentang bagaimana cara budidaya jamur yang baik dan benar. Dengan media ini diharapkan masyarakat dapat lebih mudah menyerap pengetahuan tentang budidaya jamur.

Oleh karena itu skripsi ini mengambil judul "*Perancangan Media Pelatihan Budidaya Jamur Di "Naura Jamur" Sleman*", agar dapat memberikan pengetahuan bagi petani jamur tentang budidaya jamur.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya ditemukan sebuah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berisikan informasi mengenai pelatihan budidaya jamur sebagai media pelatihan?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar lebih mudah dalam pembuatan serta pada implementasinya maka penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Objek penelitian hanya dilakukan di "NAURA JAMUR".
- b. Aplikasi penelitian hanya mengacu pada Jamur Tiram Putih, Jamur Shitake dan Jamur Kuping.

- c. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah adobe flash CS5.
- d. Aplikasi ini berfokus pada:
  - Aplikasi terdiri dari beberapa unsur multimedia meliputi image, teks, dan audio.
  - Aplikasi berisi menu halaman yang mencakup tentang pelatihan budidaya jamur.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata.
- b. Dengan tampilan dan penyajian yang informatif, aplikasi multimedia ini dapat digunakan dalam pelatihan budidaya jamur.
- c. Memberi informasi tentang manfaat dan kelebihan jamur khususnya untuk jamur yang dapat dibudidayakan.
- d. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatat secara sistematis terhadap proses yang terjadi.

## 2. Metode Wawancara ( Interview )

Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui Tanya jawab dengan nara sumber dan pada orang yang ahli dalam bidang jamur.

## 3. Metode Kearsipan ( Documentation )

Pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.

## 4. Metode Literatur

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di pustakaan maupun file-file dari internet.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I           PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, masalah masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Teori tersebut tersebut berisikan tentang pembuatan aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi multimedia.

### **BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan aplikasi multimedia yang akan dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas mengenai hasil aplikasi yang akan diimplementasikan ke dalam aplikasi multimedia.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini dibahas tentang saran dan kesimpulan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literature-literatur yang telah digunakan dalam penyelesaian laporan skripsi.