

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa komputerisasi seperti saat ini, Flash menjadi aplikasi yang mudah dipahami oleh masyarakat. Banyak masyarakat yang memanfaatkan flash untuk kebutuhan hiburan atau sumber informasi karena flash memiliki beragam fitur dan merupakan aplikasi yang cukup ringan. Seiring perkembangan teknologi flash telah berubah menjadi aplikasi yang sedang *trend* pada saat ini, seperti untuk membuat game, animasi, film dan lain-lain. Flash merupakan aplikasi menarik dengan berbagai keunggulan dibandingkan aplikasi computer yang lain, aplikasi ini dapat digunakan pada banyak perangkat computer, dan banyak masyarakat yang telah mengenal flash.

Aplikasi flash dapat mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat terutama tentang pembelajaran dalam menciptakan lapangan pekerjaan sendiri, angka pengangguran yang terus meningkat dan bertambahnya populasi penduduk membuat ekonomi masyarakat kita semakin terpuruk. Di kota Yogyakarta telah banyak pengusaha yang berhasil mengembangkan usaha mereka bahkan sampai dijadikan mata pencaharian pokok sehari-hari, salah satunya adalah usaha produktivitas ayam petelur. Peternakan pada suraji telur menjadi tempat mencari informasi tentang budidaya dan produktivitas ayam petelur, diharapkan dari pengalaman cara

beternak ayam dapat menjadi pembelajaran yang bermanfaat, sehingga dari sini muncul gagasan membuat aplikasi flash guna membantu masyarakat dalam menciptakan lapangan pekerjaan.

Penyampaian informasi budidaya dan peningkatan produktivitas telur ayam sangat kurang di mata masyarakat Yogyakarta selama ini, banyak anggapan masyarakat mengenai budidaya ayam petelur yang sulit dan memakan banyak waktu serta tenaga, oleh karena itu penulis mencoba membuat Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Destop Pada Peternakan Ayam Suraji Telur. Aplikasi dalam bentuk flash merupakan solusi menarik yang dapat menjawab permasalahan masyarakat yang sering terjadi, aplikasi ini selain mencakup budidaya dan cara produktivitas telur juga dilengkapi audio, gambar, dan sound effect.

Aplikasi dalam bentuk flash merupakan solusi yang dapat menjawab permasalahan lapangan pekerjaan yang sering terjadi saat ini, aplikasi flash memiliki beberapa kelebihan yang dapat diperoleh. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu karena sangat mudah dalam pengoperasian. Dengan menggunakan aplikasi flash cara budidaya ayam petelur diharapkan pengguna bisa terbantu menemukan solusi yang tepat untuk pemecahan masalah lapangan pekerjaan, aplikasi flash mencakup cara mudah budidaya ayam petelur, termasuk pemilihan ayam petelur, pembuatan kandang, pemberian pakan, masa produktivitas telur dan informasi lainnya tentang usaha peningkatan produktivitas telur ayam lainnya. Memanfaatkan aplikasi flash dan keunggulan yang sudah tersedia dari pengembang flash,

maka penulis ingin membuat bahan pembelajaran yang menarik tentang peluang usaha, untuk itu penulis membuat skripsi judul “Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Desktop Pada Peternakan Ayam Suraji Telur”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, bagaimana membuat “Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Desktop Pada Peternakan Ayam Suraji Telur” yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan pembelajaran tentang cara budidaya dan peningkatan produktivitas ayam petelur.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka harus dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan windows sebagai sistem operasi.
2. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi cara budidaya ayam petelur dan teknik produktivitas telur ayam pada peternakan Suraji Telur.
3. Aplikasi ini dijalankan menggunakan perangkat komputer dengan inputan navigasi berupa mouse.

4. Terdapat satu pilihan bahasa, yaitu Bahasa Indonesia.
5. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap testing.
6. Aplikasi ini bersifat statis

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk Membuat Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Desktop Pada Peternakan Ayam Suraji Telur yang berdampak akan mempermudah masyarakat dalam mengenal dan mempelajari cara budidaya ayam petelur yang lebih menguntungkan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Untuk mengambil data guna “Skripsi” sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

1. Membantu masyarakat dalam memahami cara budidaya ayam petelur sebagai peluang usaha.

2. Memberikan informasi teknik budidaya ayam petelur, cara peningkatan produktifitas telur, profil usaha, peta lokasi tempat usaha, dan pembelajaran interaktif pada peternakan Suraji Telur.

1.5.3 Bagi Pembaca

1. Dapat dijadikan contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.
2. Dapat menjadi acuan dalam pembelajaran budidaya ayam petelur.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

a) Metode Observasi

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

b) Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang relevan untuk membantu di dalam menyelesaikan dan juga untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Analisis Sistem

a) Analisis Kelayakan Sistem

- b) Analisis Sistem
- c) Analisis Kebutuhan Sistem

3. Perancangan

- a) Perancangan Konsep
- b) Perancangan Isi
- c) Perancangan Naskah
- d) Perancangan Grafik

4. Memproduksi Sistem / Implementasi

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat komputer, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

