

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang di butuhkan dalam mengelola suatu usaha atau untuk mendapatkan ilmu baru. Pada zaman modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat, manusia berlomba – lomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia itu sendiri yaitu komputer.

Salah satu kemajuan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya. Bentuk aplikasi multimedia yang di gunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi yang di butuhkan.

Pemanfaatan multimedia mempunyai andil yang cukup besar di segala bidang. Seiring dengan perkembangan komputer,tak terhitung lagi sekolah /

institusi di seluruh dunia yang memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran.

Indonesia merupakan negara yang mayoritas penduduknya bergerak dalam sector pertanian, termasuk didalamnya subsector peternakan. Langkah yang dapat dilakukan untuk mencukupi kebutuhan susu masyarakat Indonesia adalah dengan banyak masyarakat yang membudidayakan peternakan sapi perah. Supaya peternakan sapi perah berjalan sesuai dengan tujuan yaitu memberikan produksi susu yang tinggi dan memberikan kesejahteraan bagi masyarakat, maka diperlukan perencanaan yang matang sebelum memulai membudidayakan peternakan sapi perah. Pada kesempatan ini penulis mengambil objek tentang pemeliharaan dan perawatan sapi perah pada koperasi dan peternakan Serono Makmur Cangkringan Sleman yang biasanya dikemas dalam buku dan hanya dari obrolan atau informasi peternak yang mana biasa membuat pembelajaran yang kurang interaktif. Untuk mengatasi hal tersebut maka dibutuhkan suatu sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi. Dengan multimedia pengenalan tentang pemeliharaan dan perawatan sapi perah akan menjadi lebih menarik, interaktif dan praktis. Hal ini mendorong adanya pembenahan dalam hal cara mengenalkan cara pemeliharaan dan perawatan sapi perah. Karena itu, penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi tentang “Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Perawatan dan Pemeliharaan Sapi Perah “

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang akan ditarik dalam pokok permasalahan adalah proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran pemeliharaan dan perawatan sapi perah antara lain

“ Bagaimana membuat informasi pembelajaran berbasis multimedia yang menarik sehingga mendorong para peternak sapi perah untuk mempelajarinya ? ”.

## 1.3 Batasan Masalah

Di dalam pembuatan Aplikasi Multimedia ini, banyak masalah yang di hadapi. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi ini hanya dibatasi pada aplikasi multimedia yang di kemas dalam bentuk CD pembelajaran dan video yang menjelaskan bagaimana cara pemeliharaan dan perawatan sapi perah dengan mengambil referensi dari buku, internet, dan data penelitian pada Koprasi Saronu Makmur.

Perangkat lunak (software) yang di gunakan antara lain Adobe Flash CS 3 sebagai software utamanya, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Premiere Pro 3.0, Adobe Audition 3.0 sebagai software pendukungnya.



#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan CD Interaktif Pembelajaran Pemeliharaan dan Perawatan Sapi Perah
2. Dapat mengembangkan teori – teori multimedia yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman dan keterampilan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
4. Dengan dibuatnya CD Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Pemeliharaan dan Perawatan Sapi Perah ini diharapkan memberi ketertarikan dan kemudahan bagi para peternak sapi perah dalam merawatnya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Penulis
  - Untuk melatih penulis dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah dan melihat sejauh mana kemampuan penulis dalam memberikan solusi terhadap suatu masalah yang dihadapi.
- b. Bagi Masyarakat
  - Memberikan kemudahan dalam penyampaian teknologi informasi kepada masyarakat, khususnya para peternak sapi perah dalam merawatnya.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Observasi

Yaitu penelitian yang dilaksanakan langsung pada objek yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran jelas tentang aplikasi yang akan di rancang.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang di peroleh dengan cara mengadakan tanya jawab dengan nara sumber dalam bidang ini yaitu staf / karyawan koprasari Saroni Makmur dan peternak sapi perah desa Glagahharjo Cangkringan Sleman Yogyakarta agar memperoleh data yang tepat

3. Metode studi pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan mempelajari literature bahan – bahan yang mendukung dasar teori dari internet dan buku – buku yang berkaitan dengan bahan penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun hal – hal yang akan dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

### BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori – teori yang di gunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem, informasi, multimedia serta perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan bagian analisis masalah, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang di usulkan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan aplikasi yang akan di bangun dan pembahasan mengenai pembuatan aplikasi multimediana serta implementasinya.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

