

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Udang galah (*Macrobrachim rosenbergii de man*) merupakan salah satu komoditas perikanan yang cukup menjanjikan. Hal ini wajar karena jumlah permintaan pasarnya cukup tinggi, sedangkan jumlah pasokannya rendah. Inilah yang menjadikan harganya sangat tinggi (Ir. H. Sarifin, dkk, 2014) [1]. Udang galah banyak dimanfaatkan sebagai bahan makanan dan sebagai bahan tambahan untuk industri makanan, dan komponen pakan ternak maupun ikan.

Saat ini ada beberapa metode budidaya udang galah, yaitu : metode pemeliharaan tunggal (monokultur), metode pemeliharaan campur (polikultur), dan metode udang galah bersama padi (ugadi). Maka diperlukan upaya untuk memberdayakan udang galah agar mampu berproduksi maksimal untuk memenuhi kebutuhan pasar. Dalam pengerjaan pembudidayaan tidak bisa dilakukan dengan sembarang diperlukan suatu proses-proses tertentu dan perhitungan yang tepat agar hasil yang diperoleh bisa maksimal dan berkualitas serta untuk mengantisipasi kegagalan atau kerugian yang akan ditimbulkan. Namun terkadang terjadi masalah saat akan melakukan proses budidaya ini. Disebabkan masyarakat umum yang masi awam, yaitu tidak adanya narasumber sebagai tempat bertanya, kurangnya pemahaman tata cara budidaya, dan belum mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan secara tepat.

Dan ditengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini yang tak terlepas dari kebutuhan manusia dan tak luput pula dalam bidang perikanan seperti udang galah, maka diperlukan suatu media yang dapat memandu tata cara budidaya udang galah dan memberikan informasi dengan cepat dan mudah di pahami, sehingga pada saat masa-masa panen mampu menghasilkan udang galah yang berkualitas dan dapat menghasilkan keuntungan yang banyak.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil topik untuk dijadikan skripsi dengan judul “Aplikasi Panduan Budidaya Udang Galah Berbasis Flash”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang Aplikasi Panduan Budidaya Udang Galah Berbasis Flash agar dapat dimanfaatkan pembudidaya udang galah di seluruh Indonesia.

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini adalah panduan tata cara budidaya dan metodenya.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan di komputer maupun laptop.
3. Pembahasan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi diantaranya:
  - a. Adobe Flash CC 2015
  - b. Adobe Photoshop CC 2015

c. Adobe Illustrator CC 2015

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Sebagai persyaratan untuk kelengkapan dalam program studi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi budidaya udang galah.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menjadi referensi atau acuan untuk melakukan analisa.
2. Memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman dalam merancang dan membuat aplikasi.
3. Dapat membantu pembudidaya udang galah dalam memberikan informasi tentang budidaya.
4. Menjadi salah satu informasi sekaligus referensi bagi peternak udang galah untuk menentukan metode yang tepat.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Kepustakaan**

Metode dengan memperoleh data dari buku-buku yang telah diterbitkan atau dari literature-literature yang merupakan sumber pengetahuan teori dimana berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

## 2. Analisis

### a. Analisis Kebutuhan

### b. Analisis kelayakan

## 3. Metode Pengembangan Multimedia

Pengembangan aplikasi multimedia diawali dari *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.*

## 4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini sistem yang telah selesai dibangun dievaluasi guna menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini merupakan sesuatu yang umum untuk dilakukan karena suatu sistem belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya, sehingga proses evaluasi diperlukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi nantinya akan ditemukan bagian-bagian yang harus diperbaiki guna menyamakan permasalahan dan tujuan pembuatannya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang penulisannya dapat diuraikan sebagai berikut:

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang di bahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan

masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, konsep dasar flash dan multimedia, mendefinisikan masalah, menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti, merancang konsep yang tepat terhadap obyek, hingga rancangan aplikasi.

## **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang pembuatan aplikasi, memaparkan hasil-hasil dari tahap analisis, hasil testing dan implementasi sistem tersebut.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**