

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia penerapannya dibidang pembelajaran mempunyai presentasi yang semakin berkembang dan dapat menampung lebih banyak informasi dan data. Hal ini di dasari oleh semakin majunya teknologi multimedia. Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya pengembangan visual dan auditori. Dengan media seperti ini, hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. [1]

Usaha budidaya ikan gurame di daerah pedesaan dapat dijadikan solusi alternatif untuk mengurangi angka pengangguran di daerah pedesaan, memperluas lapangan kerja di daerah pedesaan, sehingga dapat menekan laju urbanisasi penduduk desa ke kota terutama bagi mereka yang putus sekolah dan tidak mempunyai pengalaman kerja itulah tujuan utama didirikannya Kelompok tani Mina Mulya. Walaupun manfaat yang dihasilkan dari usaha budidaya ikan gurame begitu besar, akan tetapi ada berbagai masalah umum yang dihadapi oleh pengusaha budidaya ikan gurame, sehingga menyebabkan usaha yang dijalannya tidak berkembang. Adapun permasalahan umum tersebut seperti kurangnya pengetahuan tentang cara budidaya ikan gurame yang baik dan benar sehingga terkadang hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan membuat sebuah aplikasi berbasis web untuk menyampaikan informasi mengenai bagaimana cara pembibitan dan perawatan ikan gurame pada para kelompok tani Mina Mulya Kecamatan Karangmalang, Sragen. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan pelatihan dan pengetahuan yang lebih bagi para kelompok tani Mina Mulya Kecamatan Karangmalang, Sragen, sehingga mampu meningkatkan perindustrian ikan, khususnya ikan gurame yang ada di Sragen.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana membuat aplikasi teknik budidaya ikan gurame untuk usaha produktivitas ikan segar berbasis flash pada Kelompok Tani Mina Mulya Sragen?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. Lingkup penelitian dilakukan di Kelompok Tani Mina Mulya Sragen
2. Aplikasi ini dapat menampilkan ciri-ciri ikan gurame jantan dan betina, syarat kolam peminjahan, pakan pokok ikan gurame dan proses pembiakan.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS3 Profesional*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian antara lain yaitu:

1. Untuk membuat Aplikasi teknik budidaya ikan gurame yang dapat membantu Kelompok Tani Mina Mulya Sragen dalam mensosialisasikan cara budidaya ikan gurame yang baik dan benar.
2. Menerapkan Teknologi komputer di Kelompok Tani Mina Mulya Sragen untuk membantu kinerja khususnya dalam proses mensosialisasikan cara budidaya ikan gurame.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi budidaya ikan gurame ini dapat menjadi alternatif bagi pihak Kelompok Tani Mina Mulya Sragen untuk mengetahui cara budidaya ikan gurame yang baik dan benar.
2. Aplikasi ini secara tidak langsung akan meningkatkan omset pengusaha ikan gurame.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Kelompok Tani Mina Mulya Sragen.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku – buku *Flash Action Script*, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dirancang.

3. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti anggota Kelompok Tani Mina Mulya Sragen.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

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