

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin modernnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi yang ingin diketahui walaupun beda jarak dan waktu, sehingga informasi sekecil apapun dapat diperoleh dengan mudah tanpa harus mendatangi tempat atau asal sumber dari informasi tersebut. Banyak kemudahan yang ditawarkan saat ini dengan adanya teknologi informasi tidak terkecuali di dalam sektor pertanian.

Sektor pertanian merupakan sektor yang sangat vital di dalam sebuah pembangunan suatu negara seperti halnya Indonesia. Pertanian itu sendiri tidak dapat lepas dari peran serta dari seorang petani yang saling terkait satu sama lain. Di era globalisasi ini permasalahan yang dihadapi petani saat ini adalah minat untuk regenerasi petani. Jika dipandang dari segi pendapatan sektor pertanian bisa jauh lebih besar bila dibandingkan bekerja di kantor.

Smartphone merupakan teknologi yang beberapa tahun ini sedang populer dan berkembang dengan sangat pesat dan berpengaruh besar dalam setiap kehidupan yang dilakukan manusia. Smartphone memiliki fitur dan fungsi yang lebih banyak yang tidak hanya digunakan hanya sekedar SMS dan telepon sehingga tidak mengherankan banyak orang yang menggunakan di dalam setiap kegiatannya. Sistem Operasi Android merupakan salah satu dari sistem operasi yang ada dan digunakan didalam sebuah Smartphone.

Oleh sebab itu dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang sangat pesat saat ini khususnya aplikasi yang diterapkan di Smartphone, maka akan mempermudah petani untuk mendapatkan akses informasi dari Aplikasi panduan bercocok tanam berdasar daerah pertanian di wilayah Kabupaten Bantul dan aplikasi tersebut diberi nama Tinandur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah bagaimana cara aplikasi yang dibangun ini bisa menyampaikan sebuah informasi kepada petani pemula tentang bagaimana cara budidaya tanaman bawang merah di daerah pesisir.

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan menjadi detail dan terarah, maka penulis menetapkan batasan masalah yaitu :

1. Aplikasi ini hanya dapat memberikan informasi tentang panduan budidaya tanaman bawang merah.
2. Aplikasi Tinandur ini dibuat dengan menggunakan Software Android Studio dan dengan bahasa pemrograman Java.
3. Aplikasi Tinandur ini dirancang untuk OS minimum 2.3 (Gingerbread).

4. *Device* yang digunakan dalam implementasi aplikasi ini adalah dengan menggunakan emulator yang ada di Android Studio dan pada perangkat mobile yang berplatform Android.
5. Fitur aplikasi ini meliputi Penjelasan dari tanaman bawang merah, panduan bercocok tanam bawang merah, dan rancangan anggaran biaya untuk memulai budidaya tanaman bawang merah.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini bagi petani ini adalah sebagai berikut : Memberikan sebuah informasi kepada petani pemula tentang budidaya tanaman bawang merah, sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal bagi tanaman bawang merah.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

1. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan informasi yang bermanfaat yang tidak hanya dipelajari di bangku kuliah.
2. Dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh serta dapat diterapkan dalam dunia pertanian.

2. Bagi Pengguna

1. Sebagai media informasi dan pembelajaran agar dapat memberikan informasi yang ingin diketahui oleh petani pemula tentang cara budidaya tanaman bawang merah.

2. Memberi informasi kepada petani pemula agar tanaman bawang merah dapat memberikan hasil panen yang maksimal dan meminimalkan dampak kerugian.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data yang tidak bisa lepas dari berbagai masalah maka penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan sehingga diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan, diantaranya :

1. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku – buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan aplikasi ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat desain sistem secara keseluruhan. Setelah diperoleh desain secara keseluruhan, maka setiap item diperjelas dengan detail-detail proses.

3. Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan perangkat lunak disesuaikan dengan desain yang ditentukan pada tahap perancangan. Tahap ini meliputi coding, serta implementasi terhadap hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penulisan skripsi ini akan diuraikan dalam beberapa bab dan masing-masing bab akan dipaparkan, diantaranya :

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah yang dijadikan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab dua ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar – dasar teori yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan serta dalam bab dua ini menjelaskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab tiga ini akan membahas tentang analisa dan perancangan sistem yang meliputi analisa sistem, analisa kebutuhan sistem serta perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab empat ini berisi uraian tentang pembahasan sistem dan implementasi dari sistem, serta hasil pengujian dari program yang telah dibuat.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari hasil akhir keseluruhan bab serta pembuatan aplikasi ini dan saran dari keseluruhan pembahasan aplikasi yang dibuat.

