

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seorang Mahasiswa pertanian meneliti Perkembangan Bibit Kelapa Sawit dengan beberapa perlakuan, Perlakuan ini bisa dikatakan percobaan pertama diantara banyak perlakuan berbudi daya Bibit Kelapa Sawit. Perlakuan ini bisa dikatakan berhasil dilakukan serta akan menjadi panduan bagi masyarakat awam yang hendak berbudi daya bibit kelapa sawit, namun untuk menyampaikan kepada masyarakat masih terkendala pada media presentasi.

Mencermati hal ini maka penulis mendapatkan suatu gagasan yang di mana jika diterapkan aplikasi interaktif multimedia maka harapannya pelajar, mahasiswa maupun masyarakat bisa akan lebih mampu memahami dan menyerap semua ilmu dan informasi yang disampaikan oleh pemateri. Karna didalam aplikasi tersebut memberikan beberapa unsur pendukung yaitu, Video, Audio, Animasi, Gambar dan Text. dengan menerapkan beberapa unsur ini harapannya pelajar, mahasiswa serta masyarakat umum akan menguasai semua ilmu pembudidayaan bibit kelapa sawit yang terkandung dalam aplikasi ini.

Setelah mencermati semua itu penulis membuat sebuah aplikasi interaktif yang berjudul **Aplikasi Media Interaktif Terhadap Proses Pertumbuhan Bibit Kelapa Sawit.** Karna semua materi akan dikemas dan

sisajikan secara khusus serta dibuat dengan menarik, sehingga bisa dijadikan panduan untuk pembudi daya bibit kelapa sawit. Untuk saat ini aplikasi ini tepat dalam sasaran, dan untuk perkembangannya nanti akan dilanjutkan berbasis mobile.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan penelitian, maka masalahnya dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang kemudian membuat **Aplikasi Media Interaktif Terhadap Proses Pertumbuhan Bibit Kelapa Sawit**, yang berfungsi sebagai aplikasi presentasi dan pembelajaran serta memberikan informasi proses pertumbuhan bibit kelapa sawit.

1.3. Batasan Masalah

Dalam hal ini masalah yang akan dicari jalan penyelesaiannya terbatas dalam ruang lingkup tertentu, harapannya pembahasannya dapat lebih terperinci serta dapat dimungkinkan pengambilan keputusan definitif, variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian dalam hal ini di tentukan. Batasan masalah tersebut di antaranya adalah :

1. Aplikasi memberikan informasi Dosis Kompos,
2. Aplikasi memberikan informasi Azolla Serta jenis-jenisnya,
3. Aplikasi memberikan informasi Volume Penyiraman,
4. Aplikasi memberikan informasi Pertumbuhan Bibit Kelapa Sawit.

5. Aplikasi ini khusus dibuat untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum yang hendak belajar berbudi daya bibit kelapa sawit.
6. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah Adobe flash CS6, Adobe Premier Pro CS6, Adobe Illustrator CS6, Corel Draw X7.

1.4. Tujuan

1. Agar pelajar, mahasiswa serta masyarakat umum dapat memahami materi yang terkandung dalam aplikasi ini.
2. Lebih efisien waktu dalam pemaparan materi.
3. Agar pelajar, mahasiswa atau masyarakat umum mudah memahami materi yang di sampaikan.
4. Jika dilapangan masyarakat tidak perlu membawa modul yang begitu banyak.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :

1. Dapat memberi informasi kepada pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum tentang materi yang terkandung dalam aplikasi ini.
2. Dapat memudahkan pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum untuk menggunakan dosis pupuk kompos dengan takaran-takaran tertentu.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam aplikasi ini ada data yang harus di inpute dan untuk mengumpulkan data menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan pengamatan langsung ke lapangan atau ke lahan pertanian yang berada dikampus pertanian INSTIPER untuk melihat langsung bagaimana cara penyiraman, waktu penyiraman, pengukuran tinggi bibit, menghitung jumlah daun. Kemudian apa saja yang perlu diambil untuk melengkapi isi dari aplikasi ini.

2. Metode Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara kepada seorang peneliti yang melakukan penelitian tentang proses pertumbuhan bibit kelapa sawit tersebut yaitu bapak **Rudi Junet** (sebagai nara sumber). Adapun metode wawancara adalah dimana proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara).

3. Metode literature

Metode ini penulis gunakan untuk memanfaatkan fasilitas media internet, untuk pencarian materi yang terkait dengan materi pertanian bibit kelapa sawit yang akan dimasukkan kedalam aplikasi ini.

1.7. Pengembangan Aplikasi

1.7.1. Metode Analisis

Analisis yang digunakan oleh penulis untuk aplikasi yang dibuat adalah analisis SWOT. Dengan analisis SWOT ini akan mengetahui apa saja yang akan menjadi kekuatan dalam aplikasi ini kemudian akan mengetahui dimana kekurangan atau kelemahan dari aplikasi, mengetahui peluang-peluang yang bisa diambil serta ancaman apa saja yang sekiranya akan melemahkan aplikasi ini.

Selain mengetahui hal-hal tersebut. Dengan metode analisis SWOT ini penulis juga mendapatkan strategi-strategi bagaimana caranya agar aplikasi yang di buat ini dapat bertahan dikalangan pelajar, mahasiswa dan masyarakat dibidang pertanian khususnya pembibitan kelapa sawit.

1.7.2. Perancangan (Desain)

Dalam tahap ini ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: memilih dan menetapkan software yang digunakan, menggambar flowchart, dan merancang story board.

1.7.3. Material Collecting (Pengumpulan material)

Kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi yang diperlukan untuk pembuatan produk, seperti materi pokok (Azolla, Kompos, Penyiraman serta Pertumbuhan bibit kelapa sawit), aspek pendukung seperti gambar, video, audio, dan clip-art image,

1.7.4. Assembly (Pembuatan)

Tahap pembuatan merupakan tahap untuk menyusun materi pertanian yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap frame yang disebut screen mapping, dengan menggunakan software yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah media persentasi dan pembelajaran multimedia interaktif.

1.7.5. Testing (Pengujian)

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian yaitu: pengujian Blackbox, serta Whitebox testing, dimana akan dilakukan pengujian setelah aplikasi ini selesai di buat, yang perlu di uji adalah fungsi-fungsi dari masing-masing tombol apakah berjalan sesuai dengan alur dari aplikasi atau tidak dan apakah terjadi error atau berjalan lancar, kemudian dilakukan pengujian tentang penulisan *script* apakah error atau berjalan lancar. Pengujian ini dilakukan tidak mesti aplikasi sudah selesai dalam proses pembuatan aplikasipun bisa dilakukan pengujian.

1.8. Sistematika Penulisan

Adapun pelaksanaan skripsi ini meliputi beberapa bab penulisan diantaranya adalah.

BAB I: PENDAHULUAN

Bab merupakan bagian pengantar dari dari pokok permasalahan yang di babahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang di bahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika dalam penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi seta software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta tentang perancangan perangkat lunak yang digunakan. Untuk membuat aplikasi pembelajaran proses pertumbuhan bibit kelapa sawit.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan systi, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB IV : PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan beserta saran yang terkait dengan penjelasan dari skripsi ini di mulai dari BAB I sampai BAB 5.

DAFTAR PUSTAKA.

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber materi yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi maupun teknik pembuatan aplikasi, mulai dari jurnal-jurnal buku-buku sebagai acuan untuk menyelesaikan skripsi ini.

