

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan salah satu aspek yang patut kita perhatikan. Sejauh ini perkembangan teknologi sangat pesat dalam berbagai hal, salah satunya multimedia. Multimedia dapat didefinisikan sebagai media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses kegiatan. Banyak kegiatan yang sekarang sudah menggunakan jasa multimedia untuk membantu dalam proses belajar maupun mengajar. Dalam kasus ini, perikanan budidaya di Indonesia merupakan salah satu komponen yang penting di sektor perikanan, salah satunya budidaya ikan nila. Secara ekonomis usaha budidaya ikan nila sangat menguntungkan dan juga sangat mendukung bagi pemenuhan gizi masyarakat. Untuk itu diperlukan adanya campur tangan pemandu/pembimbing yang sering disebut penyuluh dalam sektor perikanan.

Di Balai Penyuluhan Pertanian Perikanan dan Kehutanan (BP3K) Kecamatan Nanggulan Kabupaten Kulon Progo, para penyuluh memberikan penyuluhan tentang proses budidaya ikan dan menambah wawasan akan pentingnya hasil budidaya yang dihasilkan. Namun metode yang digunakan penyuluh dalam memberikan penyuluhan di dominasi dengan berceramah dan menulis dari buku. Seiring dengan adanya bantuan LCD proyektor dari pemerintah, metode ini di rasa kurang dalam memberikan penyuluhan.

Metode penyuluhan dalam menggunakan media interaktif merupakan hal baru dan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan penyuluh di BP3K Kecamatan Nanggulan Kabupaten Kulon Progo untuk memaksimalkan proses penyuluhan. Media penyuluhan interaktif dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan jelas. Dalam aplikasi media penyuluhan interaktif ini menggunakan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi dan video sehingga penyampaian informasi bisa lebih banyak.

Dari permasalahan yang telah di uraikan penulis di atas maka skripsi ini mengambil judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Budidaya Ikan Nila sebagai Media Penyuluhan untuk Kelompok Pembudidaya Ikan di BP3K Nanggulan Kulon Progo"

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu "Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif budidaya ikan nila sebagai media penyuluhan untuk kelompok pembudidaya ikan di BP3K Nanggulan Kulon Progo ini mudah dipahami kelompok pembudidaya ikan dan memudahkan penyuluh untuk melakukan penyuluhan?"

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih terfokus dan terarah, maka di berikan batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi yaitu :

1. Aplikasi media penyuluhan yang akan di rancang oleh penulis untuk penyuluhan kelompok pembudidaya ikan di BP3K Nanggulan Kulon Progo
2. Aplikasi yang dibuat ini hanya ditujukan dan digunakan oleh penyuluh di BP3K Nanggulan Kulon Progo
3. Aplikasi yang dibuat ini berisi materi dan pembahasan budidaya ikan nila
4. Perangkat lunak / *Software* yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Illustrator CS3, dan Movavi Video Suite 12

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Budidaya Ikan Nila sebagai Media Penyuluhan untuk Kelompok Pembudidaya Ikan di BP3K Nanggulan Kulon Progo.
2. Aplikasi multimedia penyuluhan dapat dijadikan salah satu metode baru untuk penyuluhan bagi penyuluh.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Metode ini di maksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan di teliti yang meliputi pengamatan terhadap masalah yang ada.

3. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan penyuluh berkaitan proses penyuluhan di BP3K Nanggulan Kulon Progo.

1.5.2 Metode Analisis dan Perancangan Sistem

Adapun metode analisis penelitian yang digunakan adalah metode analisis SWOT, yaitu : *Strenght* (kekuatan), *Weaknes* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Thearts* (ancaman/kendala) dan perancangan sistem multimedia untuk merancang media penyuluhan yang akan di buat.

1.5.3 Implementasi Sistem

Membuat aplikasi dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 sesuai dengan perancangan.

1.5.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja aplikasi, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi media penyuluhan yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini di susun secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing bab akan di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di uraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak di gunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan di bahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini di uraikan hasil-hasil dari tahap analisis, desain serta hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan di uraikan tentang kesimpulan dan saran.