

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi sekarang ini, segala sesuatu yang menyangkut kebutuhan dan pekerjaan manusia tidak dapat terlepas dari teknologi. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat sehingga sekarang ini komputer merupakan sumber informasi bagi manusia. Hampir semua tingkat usia menggunakan komputer sebagai alat bantu mengerjakan pekerjaan ataupun sebagai alat bantu untuk mencari sebuah informasi.

Teknologi sering juga digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang berupa multimedia. Multimedia adalah salah satu teknologi yang baik dalam menyampaikan suatu informasi. Dalam penggunaan multimedia ini tidak hanya digunakan sebagai teknologi untuk menyampaikan suatu informasi saja melainkan teknologi multimedia ini dapat juga digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Multimedia sering digunakan dalam penyajian pembelajaran karena keunggulan tampilan yang menarik dan interaktif. Multimedia merupakan kombinasi dari teks, seni grafis, suara, animasi dan elemen video (Vaughan, 2001). Karena keefektifannya maka teknologi multimedia lebih banyak digunakan untuk menyampaikan suatu materi atau informasi. Multimedia dapat meningkatkan antarmuka minimalis hanya menggunakan teks dan menghasilkan manfaat cukup baik namun ketika multimedia dirancang dengan baik, multimedia bisa menjadi suatu hal yang menarik (Vaughan, 2001).

Salah satu pembelajaran berbasis multimedia yang diminati orang adalah pembelajaran tentang cara berternak burung. Pembelajaran ini sangat diminati karena banyak diantara orang-orang yang ingin memelihara dan berternak burung. Karena tidak tahu bagaimana memelihara burung dan berternak burung dengan baik. Padahal keinginan tersebut harus diseimbangi dengan pembelajaran-pembelajaran dan informasi yang tepat dan akurat untuk mengetahui cara-cara pemeliharaan dan berternak burung.

Salah satu binatang yang diminati adalah parkit. Parkit termasuk dalam keluarga burung paruh bengkok seperti kita ketahui bahwa burung yang masuk dalam jenis ini adalah burung yang pintar dan sangat mudah beradaptasi dengan lingkungan baru ataupun manusia, sehingga banyak yang memelihara burung ini untuk dijadikan teman bermain atau sekedar mengoleksi karena warna dan tingkahnya yang lucu. Jenis burung ini memiliki kelebihan dalam corak warna bulunya yang cantik dengan berbagai warna yang menarik (*bright and full color*).

Sebagian pecinta burung khususnya parkit, hanya sekedar suka memelihara dan mengoleksi burung tetapi tidak mengerti cara pemeliharaannya dan berternak yang bisa mengakibatkan parkit tersebut sakit bahkan mati. Diharapkan dengan adanya aplikasi multimedia ini dapat diterapkan dan dapat memberikan pengetahuan yang baik dan bermanfaat bagi para pecinta burung khususnya burung parkit.

Aplikasi ini akan diterapkan pada dekstop sehingga orang yang membutuhkan pengetahuan tersebut dapat dengan mudah mendapat, membaca, dan mempelajari informasinya tanpa membutuhkan pengaksesan yang memakan waktu cukup lama. Aplikasi multimedia ini akan dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS5 dalam pembuatan aplikasinya, sedangkan untuk pengolahan gambar, digunakan Corel Draw X5, dan Photoshop. Materi yang diusung berupa pengetahuan-pengetahuan yang bersangkutan dengan cara dasar berternak burung parkit.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu: bagaimana membangun aplikasi pengetahuan dasar berternak burung parkit berbasis multimedia untuk meningkatkan pembelajaran bagi orang yang menginginkan berternak burung parkit?

### **1.3. Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah membangun aplikasi pengetahuan dasar berternak burung parkit berbasis multimedia yang menarik dan mudah dipahami bagi penggunaannya.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa pembatasan masalah, meliputi:

1. aplikasi ini diperuntukkan bagi orang yang ingin mengetahui tentang cara berternak dasar burung parkit dengan tepat.
2. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Flashlite 4 dengan ActionScript 2.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Adapun metode yang dilakukan penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Metode Observasi**

Dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap obyek dengan maksud untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

##### **2. Metode Studi Pustaka**

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari seseorang yang sudah ahli dan buku-buku referensi maupun sumber lain yang ada kaitannya pada cara berternak burung parkit yang tepat. Agar dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

### 3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- b. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dibangun, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan dokumen Perancangan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL), serta pengujian perangkat lunak pada pengguna.

#### 1.6 Kebutuhan Khusus

Tool-tool atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Flash CS 5
2. Adobe Photoshop CS 3
3. Corel Draw X4

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, kebutuhan khusus, dan sistematika penulisan laporan.

### **2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir. Pada akhir tinjauan pustaka ditunjukkan perbedaan atau sifat khusus dari penelitian yang akan dilakukan, yang membedakan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

### **3. BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **4. BAB III ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

**5. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

**6. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.