

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, pengetahuan masyarakat akan pembudidayaan itik sangatlah minim. Sehingga tidak dapat di pungkiri juga, bahwa tidak banyak masyarakat yang belum bisa mengoptimalkan hasil dari ternak mereka dan tidak sedikit juga yang kurang bisa memilih lahan untuk kandang yang efisien.

Salah satu cara yang dapat diterapkan di era komunikasi massal saat ini dalam rangka pemahaman terhadap pengetahuan adalah dengan menggunakan sistem media pembelajaran. Cara tersebut telah membuka cakrawala baru dalam proses pembelajaran di bidang peternakan. media pembelajaran ini adalah pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui penggunaan teknologi dan media digital dan sistem media pembelajaran ini yang dikembangkan adalah berbasis web. Oleh karena itu, para pengguna aplikasi ini bisa mendapatkan pengetahuan kapanpun dan di manapun mereka berada asalkan terhubung dengan internet. Sistem ini cocok bagi para pengguna yang memiliki keterbatasan waktu dan tempat.

Jika komputer sudah terkoneksi dengan Internet, maka sudah dapat berpartisipasi dalam media pembelajaran. Dengan cara ini, para pengguna memungkinkan mendapatkan pembelajaran tentang pembudidayaan itik dengan kualitas yang relatif lebih standar daripada pembelajaran di dalam ruangan yang tergantung kondisi fisik. Dalam media pembelajaran ini, akan ada informasi - informasi yang di butuhkan oleh para peternak itik yang mungkin memiliki kendala - kendala dalam pemeliharaan itik dan akan di lengkapi dengan makalah - makalah yang dapat di download oleh para pembaca..

Dari beberapa wacana dan pengertian diatas, maka perlu diadakannya suatu perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran interaktif Pembelajaran Interaktif yang dimaksudkan dalam sistem ini adalah menggunakan beberapa video. Sistem ini diperuntukkan untuk khalayak umum. Dari beberapa hal diatas diharapkan bisa menambah pengetahuan di bidang peternakan.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan kami paparkan dalam Sistem ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang dan membangun sebuah media pembelajaran yang interaktif dan berguna untuk meningkatkan pengetahuan di bidang peternakan khususnya di pembudidayaan itik.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun sebuah media pembelajaran yang interaktif dan berguna untuk meningkatkan pengetahuan di bidang peternakan khususnya di pembudidayaan itik.

1.4. Batasan Masalah

Dalam system yang akan dirancang dan diangun ini, kami mempunyai batasan –batasan sebagai berikut:

- Sistem Informasi ini hanya menginformasikan tentang budidaya itik dan pemilihan lahan kandang yang cocok untuk budidaya itik.
- Dalam system ini hanya mendukung 3 (tiga) user yaitu: admin, user umum dan user anggota/member.
- Web Pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL serta menggunakan Apache sebagai Web Server-nya.
- Ada beberapa makalah yang disediakan dan dapat didownload didalam system ini diantaranya: text dan video.

1.5. Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan Sistem ini adalah :

1. Studi Pustaka

Pemahaman studi pustaka tentang konsep dan teori media pembelajaran, pemilihan lahan kandang, pemrograman di PHP akan semua fitur yang dihubungkan dengan database MySQL.

2. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data materi pembelajaran ,video,file,makalah, PHP & MySql.

3. Analisa dan Desain Sistem

Melakukan perancangan sistem web media pembelajaran yaitu mulai dari autentikasi user dan administrasi akses masing-masing jenis user (anggota dan admin) sampai dihasilkan sebuah web media pembelajaran budidaya itik dan pemilihan lahan kandang, serta perancangan database yang diperlukan untuk web media pembelajaran ini.

4. Pembuatan Perangkat Lunak (Software)

Hasil dari perancangan dan pembuatan sistem media pembelajaran ini diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis Web.

5. Pengujian dan Analisa

Mengetahui lahan yang cocok dan efisien untuk pembuatan kandang itik.

6. Penyusunan dan Pembuatan Laporan Proyek Akhir

Langkah ini adalah langkah yang paling akhir dari perancangan dan penyusunan Proyek Akhir pembuatan web media pembelajaran setelah dilakukan perbaikan-perbaikan tentunya.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kerja.

BAB II. Landasan Teori

Memberikan dasar teori untuk menunjang penyelesaian masalah dalam proyek akhir ini. Teori dasar yang diberikan meliputi: Definisi media pembelajaran, pemrograman web, dan database MySQL

BAB III. Analisa Sistem dan Desain Sistem

Bab ini menjabarkan tentang Deskripsi Sistem, Analisa Kebutuhan Data, dan Identifikasi Kebutuhan. Serta menjelaskan perilaku sistem yang digambarkan dengan UML dan meliputi Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram dengan menggunakan Rational Rose.

BAB IV. Implementasi Program

Membahas tentang perangkat keras (hardware) yang dibutuhkan dan perangkat lunak (software) yang meliputi bahasa pemrograman dan database yang digunakan.

BAB V. Penutup

Bab terakhir yang membahas kesimpulan Tugas Akhir, kritik dan saran dari penulis.