

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi merupakan salah satu hal yang tidak mudah dilepaskan dari kehidupan manusia. Karena teknologi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi manusia tentunya akan sulit untuk melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi.

Pada dasarnya, sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu perkembangan teknologi, yaitu teknologi smartphone yang berbasis android untuk menampilkan informasi yang menarik, efisien dan berguna bagi masyarakat umum. perkembangan Smartphone yang berbasis android semakin pesat dengan sangat menakjubkan, hal ini terbukti karena saat ini hampir semua vendor-vendor smartphone sudah memproduksi smartphone berbasis android. Tidak hanya digunakan untuk sekedar hiburan, untuk sarana belajar dan lain-lain, dengan menggunakan aplikasi android ini kita dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru, lebih mudah dan lebih efisien.

Dalam hal ini, android dapat menyajikan suatu informasi yang lebih efektif dan dinamis sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks

seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk tampilan yang berupa cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik dan diharapkan user lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan perkembangan teknologi yang dikemas dalam bentuk yang lebih interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Sementara itu, banyak sekali masyarakat yang masih belum banyak mengenal tentang pembudidayaan tanaman di jambi padahal hal tersebut sangat penting, untuk mengetahui perkembangan tanaman yang ada di jambi, bisnis budidaya tanaman sayuran dan buah - buahan berpeluang besar menjadi jenis usaha sampingan yang menguntungkan, bisnis ini bahkan diperkirakan bakal meningkat seiring dengan semakin tumbuhnya kesadaran masyarakat akan lingkungan hijau. “Namun permintaan masyarakat terhadap sayur-sayuran maupun buah-buahan hingga kini belum terpenuhi oleh petani jambi bahkan kebanyakan pasokan sayuran datang dari luar jambi. Tribun Jambi” (25 Desember 2014). Banyaknya petani yang belum mengetahui tentang pembudidayaan yang baik dan benar serta adanya takut akan kerugian yang dialami oleh petani, cara penghitungan keuntungan pendapatan juga masih melibatkan orang secara langsung atau masih manual, informasi yang ada di internet juga masih banyak hanya berupa teks saja dan masih kurang jelas. Cara seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan tuhan manusia memiliki sifat pelupa, tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap, sehingga hal ini menyebabkan masyarakat masih belum mengetahui prosedur – prosedur

pembudidayaan tanaman secara jelas. Dengan adanya suatu aplikasi pembudidayaan tanaman yang menarik, hal ini akan dapat membantu masyarakat maupun petani mengetahui bagaimana prosedur yang lebih benar, serta lebih mudah di ingat dan di simpan di dalam android.

Berdasarkan Latar belakang tersebut kemudian penulis bermaksud mengajukan penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Prosedur Pembudidayaan Tanaman Berbasis Android”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi prosedur pembudidayaan tanaman berbasis android ?

1.3 BATASAN MASALAH

Bedasarkan perumusan masalah diatas, batasan masalah yang dibahas meliputi:

1. Aplikasi ini memberikan tentang cara atau teknik prosedur yang benar dalam pembudidayaan tanaman.
2. Aplikasi ini juga memberikan sebuah forum seputar informasi tanaman yang ada di jambi.
3. Aplikasi berbasis android ini menggunakan bahasa pemrograman android dan database berbasis Firebase

4. Jenis tanaman yang akan dibahas yaitu tanaman keras, sayuran dan buahan.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu :

1. Memberi informasi kepada masyarakat maupun petani tentang cara dan prosedur pembudidayaan tanaman yang benar.
2. Merancang sebuah sistem yang digunakan sebagai sarana untuk menyajikan seputar informasi tentang pembudidayaan tanaman berupa forum.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu :

1. Mempermudah masyarakat maupun petani untuk mengetahui dan mengingat prosedur yang benar dalam pembudidayaan tanaman.
2. Membantu masyarakat atau petani saling berbagi informasi tentang tanaman yang dimilikinya di dalam forum dan Membantu meningkatkan produksi pertanian.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menunjang penulisan dan penelitian untuk memberikan sekilas gambaran mengenai topik masalah yang akan dibahas seperti pengertian aplikasi, Pembudidayaan tanaman, smartphone, Android, dan penjelasan program yang dapat menunjang dalam pembuatan penelitian ini didapat melalui studi pustaka.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang di gunakan, serta alat bantu (*tools*) yang di gunakan dalam Aplikasi Simulasi ini, baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dan penelitian, dan menjelaskan tentang

keterkaitan antar faktor-faktor dari data yang di peroleh dan membahas masalah-masalah yang diajukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem yang baru, cara menjalankannya dan analisa hasil yang dicapai..

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini di uraikan tentang kesimpulan pembahasan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya dan saran yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi simulasi ini nantinya, serta saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.