

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan bidang teknologi khususnya informasi telah membuat dunia seakan-akan mengecil dimana batas antar negara sudah tidak menjadi batasan yang mutlak lagi. Di masa sekarang kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan di segala bidang, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat aplikasi yang berkualitas.

Ensiklopedia merupakan salah satu kelompok buku referensi, secara umum sering lebih dikenal dengan perkataan buku rujukan, ada juga yang menyebutnya dengan buku panduan, buku acuan, ensiklopedia lebih luas kandungannya dimana ia memuat artikel, mengurai, mendefinisikan dan merangkai arti suatu artikel dari awal hingga akhir, baik penemuan suatu ilmu pengetahuan maupun peristiwa penting.

Berdasarkan hasil riset awal tidak sedikit tanaman yang belum diketahui jenis dan manfaatnya. sebagian tanaman bisa untuk dimakan karena mempunyai kandungan yang berguna bagi tubuh seperti tanaman sayur sayuran, Kesulitan tersebut bisa disebabkan oleh berbagai faktor, misalnya beberapa masyarakat tidak mengenal jenis tanaman tersebut metode penjualan yang dilakukan ke masyarakat juga kurang *efektif*, strategi yang diberikan oleh masyarakat melalui penjualan tanaman obat kurang diminati, karena sulit memahami tata cara dalam pengenalan jenis tanaman obat tersebut dan lain-lain.

Dengan media *aplikasi* yang lebih menarik, masyarakat akan berminat untuk mengenal jenis tanaman obat dan makanan. Dengan media aplikasi dalam proses pengenalan akan meningkatkan efisiensi dan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, konsisten dengan belajar yang berpusat pada masyarakat umum, dan memandu untuk mengenal tanaman lebih baik. Pembelajaran *aplikasi* dalam tanaman obat ini sangatlah penting diberikan untuk umum khususnya masyarakat indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas yang membahas permasalahan tentang pengenalan tanaman obat dan makanan, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul : **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA TANAMAN OBAT DAN MAKANAN”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana merancang suatu aplikasi ensiklopedia tanaman obat dan makanan yang baik agar mudah dipahami dan dimengerti?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini meliputi:

1. Aplikasi yang dirancang merupakan aplikasi tentang tanaman obat dan makanan yang berisikan objek, gambar, teks, suara dan animasi.

2. Alat bantu pemodelan system menggunakan *Use Case Diagram*, *Flowchart*.
3. Implementasi menggunakan *Adobe Flash CS 5 Professional*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Merancang aplikasi ini membutuhkan banyak pertimbangan, sehingga dalam penyusunannya mempunyai beberapa tujuan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui jenis tanaman dan makanan yang bermanfaat bagi kesehatan.
2. Untuk memberikan solusi sebagai pengganti obat dari dokter.
3. Membangun sebuah aplikasi ensiklopedia sebagai sarana untuk memperkenalkan tanaman obat dan makanan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tersedianya suatu media interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang tanaman obat dan makanan ini, juga mampu merangsang kreatifitas rasa ingin tahu serta daya ingat masyarakat.
2. Dapat memudahkan masyarakat mengenal jenis tanaman sebagai obat untuk kesehatannya .
3. Memberikan informasi dan bahan referensi tentang tanaman obat dan makanan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan yang digunakan penulis antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan penelitian secara khusus, yaitu berupa definisi-definisi dalam melakukan analisis dan perancangan. Teori-teori yang dipakai adalah teori mengenai definisi Analisis System, definisi Perancangan System, definisi ensiklopedia, definisi tanaman obat dan makanan, definisi *adobe Flash cs5*, definisi *adobe Photoshop cs5*, *Use-Case Diagram* dan *Flowchart*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang desain penelitian, susunan kerangka kerja, teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan alat bantu yang digunakan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tahap-tahap analisis dan rancangan tentang analisis dan perancangan aplikasi ensiklopedia tanaman obat dan makan. Perancangan struktur menu pada sistem yang

dibuat juga digambarkan pada bab ini. Disamping itu, bab ini juga disertai dengan *Use-Case Diagram* yang mendeskripsikan kondisi dari sistem apabila diberikan aksi oleh penggunanya.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini, penulis akan membahas tentang implementasi serta pengujian system yang menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Menguraikan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan mengajukan saran-saran yang berguna kepada pihak yang terkait dalam perancangan ini.