BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beras organik merupakan beras yang ditanam di tanah yang ramah lingkungan, dan tidak menggunakan pestisida kimia. Lokasi lahan harus jauh dari polusi, misalnya : asap knalpot motor dan limbah pabrik. Sistem pengairan harus baik, tidak boleh bercampur dengan lahan pertanian yang belum organik (masih menggunakan pestisida). Counter tanah Terasering. Lahan-lahan pertanian yang berada disekitarnya tidak boleh menggunakan pestisida.

Pada saat ini sebagian besar petani didaerah Boyolali masih menanam Padi Nonorganik, setelah ditinjau lebih dalam manfaat dan proses pengolahan beras Organik lebih banyak mengandung nilai lebih dari pada beras NonOrganik. Dengan adanya kesadaran dan kepahaman petani tersebut maka untuk menindaklanjuti perlu adanya penyuluhan dan pendampingan.

Masalah yang dihadapi saat ini Petani sulit menerima materi penyuluhan dan merasa kesulitan karena penyampaian materi secara otodidag. Maka penulis tergerak untuk menyusun **"Simulasi Penanaman Padi Organik Bagi Petani Boyolali".**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka perumusan masalah yang dibahas adalah :

1. Bagaimana membuat desain program aplikasi simulasi penanaman padi organik agar mudah dipahami petani Boyolali.
2. Bagaimana cara membuat Aplikasi Simulasi Penanaman Padi Organik Untuk Petani didaerah Boyolali yang meliputi Pengenalan Istilah Organik dan Beras Organik, Pengolahan Tanah, Pembibitan, Perawatan, Pemupukan, Panen, Pengemasan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dimaksut oleh penulis dalam penelitian agar tidak meluas dan mudah dipahami oleh pembaca, maka berikut ini akan penulis berikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengenalan istilah Organik
2. Pengenalan Beras Organik
3. Pengolahan Tanah
4. Pembibitan
5. Perawatan
6. Pemupukan
7. Panen
8. Pengemasan

1.4 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini selain sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Sinar Nusantara mempunyai dan tujuan penting. Ada dua tujuan penting tersebut meliputi tujuan khusus dan tujuan utama, yaitu :

1. Tujuan Khusus
   a. Mahasiswa dapat membuat suatu aplikasi simulasi penanaman padi organik bagi petani boyolali dengan software Macromedia Flash.
   b. Mengerti dan memahami konsep dasar dan aplikasi Macromedia Flash sebagai salah satu software untuk membuat suatu desain animasi.
2. Tujuan Umum
   a. Mahasiswa dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh selama menjalani pendidikan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
   b. Membantu Lembaga Bina Bakat Surakarta dalam memberikan penyuluhan tentang penanaman padi organik bagi petani boyolali
   c. Mahasiswa dapat mengadakan studi banding dengan disiplin ilmu yang didapat.
   d. Mahasiswa mendapatkan pengalaman baru yang selama ini belum didapat.
   e. Dapat mengembangkan pengetahuan penulis mengenai aplikasi simulasi penanaman padi organik.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, diharapkan dapat berguna untuk berbagai pihak, baik akademik, penulis maupun lembaga yang berkaitan dengan aplikasi ini. Adapun manfaat pelaksanaan Proyek Akhir ini adalah :

1. Bagi Akademik

   secara tidak langsung dapat melaksanakan fungsinya sebagai dimensi intelektual yaitu pengabdian pada masyarakat dan sebagai referensi di perpustakaan untuk penyusunan laporan Proyek Akhir bagi mahasiswa.

2. Bagi Penulis

   Dapat membuat suatu aplikasi simulasi penanaman padi organik bagi petani boyolali dengan software Macromedia Flash.

3. Bagi Lembaga

   Dapat membantu dalam proses penyuluhan terhadap petani tentang beras organik, khususnya petani boyolali.

1.6 Metode Penelitian

Untuk menyusun Proyek Akhir ini, diperlukan proses pengumpulan data yang harus dilakukan untuk mendapatkan data-data yang valid sesuai dengan kebutuhan. Data-data tersebut akan menjadi landasan dalam pembuatan aplikasi. Adapun metode-metode yang akan digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah :

1. Metode Pustaka

   Metode yang digunakan penulis adalah mengumpulkan berbagai macam buku maupun sumber lain yang membahas tentang beras organik.

2. Metode Observasi

   Dalam metode observasi ini penulis datang secara langsung dan mengamati aktifitas yang terjadi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan Tugas Akhir di ”LEMBAGA BINA BAKAT” Surakarta.

3. Langkah-langkah perancangan sistem.

   a. Analisis

      Untuk mempermudah dalam proses perancangan sistem, maka diperlukan analisis sebelum melakukan proses selanjutnya. Analisis yang dilakukan meliputi : menentuan tujuan pembuatan program, penentuan strategi pembuatan program, serta mempertimbangkan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Selain itu juga mempersiapkan dan merencanakan data yang diperlukan, misalnya: Objek yang digunakan, serta mempelajari media pemrograman yang akan digunakan. Dalam hal ini menggunakan Macromedia Flash.

b. Desain Program

Setelah dilakukan analisis dalam perancangan sistem, maka diperlukan Desain program sebagai penggambaran alur data. Dengan melakukan Desain atau gambaran program maka dapat pula disusun strategi pembuatan aplikasi yang lebih menarik dan sederhana.

c. Implementasi dan Pengembangan Program

Implementasi merupakan wujud dari perancangan aplikasi secara langsung terhadap software yang digunakan. Selain itu dalam proses implementasi program ini juga dilakukan pengembangan program sesuai dengan analisa dan perancangan sistem yang telah disusun dan dirancang sebelumnya.

d. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah pengujian dari sistem yang telah dibuat. Selain itu evaluasi juga bertujuan untuk melakukan revisi atas kesalahan atau kekurangan sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan Proyek Akhir

Sistematika penulisan yang akan digunakan penulis dalam penyusunan Proyek Akhir ini antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang beberapa pembahasan, dintaranya: latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penulisan Proyek Akhir, manfaat penulisan Proyek Akhir, metode penelitian dan sistematika penulisan Proyek Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dan menjabarkan teori-teori yang digunakan penulis dalam penyusunan Proyek Akhir, diantaranya tentang Multimedia, Beras organik, Animasi, Exsistensi file, dan Macromedia Flash.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada analisa dan perancangan sistem memuat tentang analisa kebutuhan dari sistem yang akan dibuat, beserta rancangan aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA

Dalam bab ini memuat tentang langkah dan hasil analisa dan pembahasan yang sifatnya terpadu. Misalnya tampilan

intro dan desain atau isi dari aplikasi serta diberi pembahasan hasil penelitian

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan laporan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN