

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, segala bidang kehidupan dunia diwarnai dengan penerapan teknologi. Salah satu wujud nyata dari teknologi itu adalah penerapan sistem komputerisasi, dengan sistem tersebut dapat menyelesaikan suatu pekerjaan dengan cepat, efisien dan efektif sehingga mampu mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat perkembangan masyarakat terhadap kesukaannya terhadap burung ikut berkembang pesat juga. Mulai dari anak-anak, dan dewasa rata-rata suka memelihara burung. Jenis burung yang rata-rata dimiliki masyarakat adalah burung pleci.

Masyarakat masih banyak yang belum tahu mengenai informasi pada burung pleci, seperti sejarah burung pleci, jenis burung pleci, perbedaan burung pleci jantan dan betina, penyakit yang terdapat pada burung pleci dan cara pencegahan penyakit tersebut.

Dari sepuluh orang dalam satu komunitas burung hanya 4 orang yang mengetahui tentang informasi dan penyakit pada burung pleci sisanya mereka tidak mengetahuinya. Dan hampir 90% masyarakat memiliki burung pleci, melihat kejadian tersebut penulis ingin membuat aplikasi implementasi burung pleci agar masyarakat yang memiliki burung pleci bisa mengetahui tentang burung pleci.

Kenapa masyarakat rata-rata banyak memiliki burung pleci, karena burung pleci memiliki harga jual yang sangat mahal ketika kicauan burung tersebut merdu dan bawel, pada saat burung pleci belum sering berkicau harganya murah sekitar sepuluh ribu rupiah sehingga burung ini banyak diminati masyarakat, beda dengan burung yang lainnya meskipun belum mulai berkicau tapi harga jualnya cukup mahal sekitar lima puluh ribu keatas sehingga masyarakat kurang meminatinya, karena mayoritas masyarakat indonesia dominan terhadap harga jual yang murah.

Burung pleci merupakan burung ternak yang mempunyai harga jual yang bagus dan stabil. Kicauan yang merdu, dengan bola matanya yang bagus dan menarik membuat burung ini banyak digemari, sehingga banyak *breeder* yang berternak burung ini.

Burung jenis ini memiliki kelemahan yaitu mudah terserang penyakit. Perubahan cuaca merupakan penyebab utama terjadinya penyakit pada burung pleci dan hal ini tidak dapat dihindari, namun jenis penyakit dapat diketahui dengan cepat apabila mengetahui gejala yang terjadi pada burung tersebut. Meskipun burung pleci berbeda jenis satu sama lain, penyakit yang dialaminya bisa tebilang sama saja.

Masyarakat mengeluh saat burung pleci ini mulai tidak berkicau dan bertelur seperti biasa, masyarakat mulai mengeluhkan ada semut dan serangga lain yang membuat burung pleci jatuh sakit, tanpa tahu ada penyakit yang menjangkit burung pleci tersebut. Sama seperti manusia, ada beberapa penyakit menular pada burung pleci seperti radang mata.

Burung pleci yang terkena penyakit umumnya membutuhkan waktu yang lama untuk penyembuhan. Kecepatan penyembuhan tergantung dari penyakit yang menjakitinya, ketepatan dan kecepatan pemberian obat, dan juga terapi yang cocok berdasarkan penyakit tersebut. Ada beberapa penyakit yang terdapat pada burung pleci diantaranya, stres burung, berak putih, kaki bengkak, kuku/paruh panjang, pilek, radang mata, aspergilosis, bronchitis, cacangan, coccidiosis. Dari penyakit-penyakit tersebut diperlukan dan membutuhkan analisa yang cepat dan tepat untuk penyembuhan agar tidak menular terhadap burung pleci yang lain.

Pada saat ini, dalam menentukan penyakit yang dialami burung pleci ini, harus konsultasi kepada orang yang ahli menangani burung pleci. Akan tetapi hanya ada beberapa orang yang betul-betul paham akan penyakit burung pleci ini. Untuk itu diperlukan hal yang dapat membantu para pemilik burung pleci, untuk mengetahui, penyakit yang biasanya dialami oleh burung pleci.

Untuk membedakan jenis burung pleci, masyarakat masih belum tahu bahwa burung pleci mempunyai beberapa jenis yaitu burung pleci dada kuning maput, pleci auriventer, pleci buxtoni, pleci montanus, dan pleci black capped.

Masyarakatpun sering mengeluh karena saat membeli burung susah membedakan burung betina dan jantan karena burung tersebut hampir serupa kalo kita tidak mengetahui bentuk fisik pada belum pleci terebut..

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi yang bisa membantu para pemilik burung pleci, untuk mengidentifikasi informasi burung pleci seperti sejarah burung pleci, jenis burung pleci, perbedaan burung pleci jantan dan betina dan penyakit pada burung pleci. Aplikasi yang akan di rancang oleh penulis pada penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat mengimplementasikan pengetahuan dari seorang dokter hewan dan ilmuwan burung sehingga dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi pengguna untuk menanggulangi informasi dan penyakit yang terjadi pada burung pleci.

Sistem yang akan dibuat oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebuah sistem animasi. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, maka pada tugas ini, penulis membuat suatu program aplikasi sistem yang berjudul” IMPLEMENTASI APLIKASI BURUNG PLECI MEMAKAI METODE MDLC BERBASIS ANDROID ”, dimana program ini membahas tentang analisa informasi dan penyakit pada burung pleci dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, permasalahan yang akan dianalisa ini adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat tidak sepenuhnya mengetahui informasi tentang burung pleci mulai dari sejarah, jenis burung pleci, dan perbedaan jantan betina pada burung pleci.
2. masyarakat tidak tahu cara mendiagnosa dan menanggulangi penyakit pada burung pleci.
3. masyarakat kesulitan dalam penyembuhan burung pleci tersebut karena kurangnya pengetahuan terhadap penyakit burung pleci.

1.3 Tujuan

Tujuan dari Skripsi ini adalah serbagai berikut :

1. Memudahkan masyarakat mengetahui informasi terhadap burung pleci, dan memudahkan masyarakat mengetahui jenis burung pleci dan perbedaan burung pleci jantan dan betina.
2. Mempermudah masyarakat mengetahui cara mendiagnosa dan menanggulangi penyakit burung pleci tersebut
3. Mempermudah masyarakat dalam penyembuhan burung pleci dengan adanya aplikasi tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Agar penulis dapat lebih terarah pada fokus permasalahan, maka penulis berusaha membatasi masalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan pada aplikasi ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
2. Didalam aplikasi ini terdapat penyakit burung pleci dan informasi seputar burung pleci .
3. Pengujian sistem penulis menggunakan metode pengujian *blackboox*.
4. Burung yang diteliti adalah burung pleci.

1.5 Manfaat

1. Secara teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah dengan melakukan penelitian ini penulis dapat ikut serta dalam pengembangan sistem berbasis android, terutama sistem berbasis android yang menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Penulis juga mengimplementasikan ilmu-ilmu yang di dapat dalam masa perkuliahan menjadi sebuah karya ilmiah yang berguna bagi kehidupan masyarakat sekitar.

2. Secara Praktis

Manfaat dari penelitian ini secara praktis adalah dengan adanya penelitian ini masyarakat dapat memiliki pengetahuan baru yaitu

pengetahuan tentang bagaimana cara penanggulangan penyakit-penyakit pada burung pleci dan informasi seputar burung pleci.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang mengenai penelitian, identifikasi masalah, tujuan dari penelitian, batasan pada penelitian dan manfaat dari penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang diambil, dari mulai kajian islam yang terkait dengan penelitian, kajian umum dan kajian keinformatikaan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alur dari pelaksanaan penelitian, dimulai dari inisiasi masalah sampai dengan solusi dari masalah yang telah diungkapkan, juga deskripsi waktu dan tempat penelitian aplikasi.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini bab ini penulis perancangan dari aplikasi yang akan di buat dalam bentuk terstruktur, analisa kebutuhan, alur sistem yang sedang berjalan dan yang diusulkan, perancangan basis data dan tampilan antar muka pengguna.

BAB V IMPLEMENTASI

Pada bab ini penulis bagaimana penerapan dari perancangan yang telah di jelaskan sebelum dibuat menjadi sebuah aplikasi.

BAB VI KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan penulis.