

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses gambaran komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol – simbol komunikasi.

Media belajar yang baik tidak akan membuat pengusaha muda kesulitan dalam mempelajari cara budidaya perkebunan sawit dan karet. Banyak metode belajar yang dapat digunakan agar tidak bosan, dan belajar bukan hanya dari buku. Sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi, metode pembelajaran mengalami perubahan. Untuk memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan, penulis mencoba memberikan inovasi metode sesuai dengan perkembangan jaman sekarang yang melalui *smartphone* berbasis *android*.

Adapun keluhan yang sering dirasakan oleh para pemula adalah kurangnya daya tarik atau rasa bosan saat belajar menggunakan buku sehingga dengan menggunakan budidaya perkebunan sawit dan karet melalui *smartphone android*, para pemula bisa lebih tertarik untuk belajar kapan pun dan dimanapun. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat judul yaitu **“RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA SAWIT DAN KARET BERBASIS ANDROID”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Sawit dan Karet berbasis *android*.
2. Bagaimana cara teknik menanam yang baik dan benar untuk meningkatkan hasil dan kualitas budidaya sawit dan karet bagi para pemula dan masyarakat yang membutuhkan.

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup masalah dalam pembahasan penelitian ini adalah untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada UPTD KPH Gedong Wani Dinas kehutanan Provinsi Lampung yang beralamat di Jalan Bungur Tanjung Bintang Lampung Selatan. Dimulai sejak tanggal tanggal 20 Juni 2017 s/d 20 Juli 2017.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada *android* versi 3.0 (*Honeycomb*).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang dibahas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi android sebagai media Pembelajaran tentang budidaya sawit dan karet untuk para pemula yang baru merintis usaha perkebunan sawit dan karet serta masyarakat yang membutuhkan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang di bahas, maka yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Meghasilkan bahan Budidaya Sawit dan Karet berbasis *Adroid* yang efisien dan efektif bagi pengusaha muda yang baru merintis serta masyarakat yang membutuhkan .
2. Meningkatkan minat belajar para pemula serta masyarakat yang membutuhkan dan menciptakan suatu metode teknik menanam yang menarik dan tidak membebankan pada hasil perkebunan sawit dan karet bagi para pemula yang baru merintis serta masyarakat yang membutuhkan.
3. Materi Budidaya Sawit dan Karet berbasis *Android* ini dapat memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut tentang pembuatan materi lain yang lebih baik berbasis *Android*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat serta melakukan pengujian dari hasil penelitian untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan apa yang diharapkan.

### **BAB V : SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang ada dan solusi yang baru yang ditemukan dan saran terhadap objek penelitian dan untuk penelitian selanjutnya.