

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai hewan peliharaan salah satunya burung hidup berdampingan dengan manusia, burung di pelihara karena suara atau bentuknya yang indah membuat masyarakat atau penghobi yang melihatnya jatuh cinta. Karena masyarakat tidak terlepas oleh yang namanya sebuah hobi dimana pada zaman sekarang ini telah menjadi trending topik adalah sebuah hobi burung kicau. Adanya sebuah event khusus burung kicau disebuah kota besar menjadikan para penghobi ataupun masyarakat dapat mengunjungi event tersebut.

Menurut Iskandar dan Budiawati Iskandar (2015 : 747) “Pengetahuan masyarakat mengenai aneka ragam jenis burung konte, kebiasaan merawat burung, kegiatan kontes burung kicau, dan dampaknya terhadap konservasi burung di alam berdasarkan studi kasus di Kota Bandung, Jawa Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah campuran antara metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa tercatat 14 jenis burung dari 8 famili yang bisa dikonteskan. Jenis-jenis burung tersebut terdiri atas 11 jenis burung local dan 3 jenis burung impor. Pengaruh maraknya kegiatan kontes kicau telah menyebabkan maraknya hobi memelihara burung dan perdagangan burung di Kota Bandung. Secara positif, kegiatan tersebut dapat mengembangkan berbagai pengetahuan masyarakat tentang burung, seperti aneka ragam jenis ataupun ras burung, tingkah laku burung, kicau burung, perawatan dan penangkaran burung, khususnya terhadap jenis-jenis burung yang dapat di konteskan. Selain itu, maraknya kontes burung kicau juga telah menyebabkan berkembangnya kegiatan ekonomi dan industry pada masyarakat yang berkaitan dengan hobi memelihara burung, seperti industry pembuatan sangkar, pembuatan pakan, vitamin dan obat-obatan burung piaraan”.

Adanya cerita nenek moyang terdahulu di kalangan masyarakat luas akan adanya hoki atau keberuntungan ketika memelihara burung kicau tertentu membuat penghobi burung kicau maupun masyarakat antusias untuk memiliki burung kicau. Seperti burung

kicau jenis burung murai batu yang konon di percaya sebagai burung pembawa rezeki, burung kicau jenis murai batu ini memiliki ekor yang cukup panjang yaitu sekitar 13 – 30cm panjang ekornya, dengan suara kicauannya yang merdu maka burung kicau jenis murai batu ini menjadi salah satu burung kicau favorit sebagai burung kicau yang sering di lombakan ataupun untuk di pelihara.

Dimana dari tahun ke tahun semakin berkembangnya jenis jenis burung kicau lainnya membuat bertambahnya penghobi burung kicau. Harganya yang terjangkau dan disesuaikan dengan kebutuhan penghobi membuat burung kicau ini terus menjadi trending topik di kalangan masyarakat luas. Karena hal tersebut di atas untuk lebih mengenal beberapa jenis burung kicau yang banyak di lombakan dan diminati untuk di pelihara maka perlu untuk mengenal beberapa jenis dari burung kicau.

Di Indonesia sendiri sebagai salah satu negara yang memiliki banyak jenis burung kicau yang hanya berada di Indonesia, karena Indonesia merupakan salah satu negara dengan iklim tropis dan memiliki banyak sekali daerah hutan dan pepohonan yang luas sehingga burung kicau banyak di jumpai di Indonesia.

Beberapa jenis burung kicau yang sering di lombakan adalah jenis burung kicau murai batu, kacer, cucak hijau, kenari, love bird, pleci, cucak jenggot dan anis merah. Jenis-jenis burung kicau tersebut juga banyak di pelihara oleh masyarakat sebagai hiburan karna burung kicau tersebut memiliki kemampuan berkicau yang indah untuk di dengarkan.

Selain untuk di pelihara dan untuk di lombakan, burung kicau juga menjadikan masyarakat luas untuk menciptakan sebuah komunitas di masing-masing jenisnya, bahkan tidak sedikit juga masyarakat yang mengembangbiakan burung kicau tersebut agar populasinya teteap terjaga dan burung kicau tersebut tidak punah kelestariannya. Burung kicau juga menjadi salah satu sarana bisnis yang cukup menjanjikan di karenakan banyaknya yang bisa di perjual belikan seperti pakan dan sangkarnya. Karna dari setiap jenis-jenis burung kicau tersebut memiliki perbedaan dari pakan dan sangkarnya untuk di pelihara maupun untuk dilombakan.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Seiring dengan makin bertambahnya minat dari masyarakat untuk memelihara burung kicau maka sering kita jumpai di beberapa rumah masyarakat itu sendiri terdapat beberapa peliharaan burung kicau. Dan tidak sedikit juga masyarakat yang baru memlihara sering merasa tertipu dengan burung kicau yang mereka beli di pasar burung, maka dari itu penulis ingin berbagi beberapa informasi dari jenis burung kicau itu sendiri.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa pedagang di pasar burung dan kepada salah satu dari penghobi lomba burung kicau maka penulis akan meneliti pokok-pokok masalah yang akan di teliti dalam penulisan ini :

1. Bagaimana membedakan jenis dari burung kicau ?

2. Bagaimana cara memelihara burung kicau untuk di pelihara biasa maupun untuk di lombakan ?
3. Bagaimana memilih burung kicau untuk di lombakan ?

1.4. Maksud dan tujuan

Maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Agar masyarakat maupun penghobi burung kicau dapat mengenali jenis-jenis dari burung kicau.
2. Memahami bagaimana cara merawat burung kicau tersebut untuk di pelihara ataupun untuk di lombakan
3. Mengetahui bahwa di negara yang kita tinggal memiliki beranekaragam jenis dari burung kicau.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 (Strata Satu) program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer Nusa Mandiri.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Teknik pengumpulan data

Dalam penulisan skripsi ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dua metode penelitian, yaitu :

A. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan pengamatan terhadap sesuatu yang memiliki pengaruh yang kuat dalam pembuatan program animasi. Penulis melakukan pengamatan di salah satu pasar burung yang banyak di kunjungi masyarakat yang masih belum paham tentang burung kicau. Oleh sebab itu penulis mengenalkan jenis burung kicau dengan media animasi interaktif.

B. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara, tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi dimana pewawancara melontarkan pertanyaan dan di jawab oleh yang diwawancarai. Penulis mewawancarai salah satu pedagang yang ada di pasar burung dan salah satu dari penghobi yang sudah cukup lama memelihara burung kicau.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang di gunakan ole penulis mencari informasi dalam mengetahui lebih banyak tentang burung kicau. Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka adalah dengan mencari dari referensi buku dan jurnal serta media internet yang mendukung dalam mencari informasi mengenai burung kicau.

1.5.2. Model Pengembangan system

Merupakan metode atau konsep dalam penyusunan suatu system yang baru untuk menggantikan system yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki system yang

sudah ada. Berikut tahapan model pengembangan system yang di terapkan oleh penulis, antara lain :

A. Analisa Kebutuhan Software

Kebutuhan dalam merancang sebuah *software* yang diperlukan untuk membuat animasi pengenalan jenis burung kicau dalam bentuk animasi interaktif ini, yaitu : *Adobe flash player* dan *Adobe Macromedia Flash 8*, serta materi beberapa jenis dari burung kicau. Ada juga games tebak gambar tentang burung kicau agar lebih menarik penyajian tampilan juga dibuat sederhana dalam memahami jenis dari burung kicau dapat dengan mudah untuk di pelajari.

B. Desain

Perancangan desain yang digunakan dalam membuat animasi interaktif ini, dimaksudkan agar pengguna animasi dapat dengan mudah menggunakan animasi ini. Dan berikut adalah konsep yang dipakai penulis dalam penyajian desain yang gunakan, antara lain :

1. Software Architecture

Perancangan struktur software secara keseluruhan yang di buat penulis dalam perancangan animasi interaktif ini terdiri dari halaman awal, menu utama, menu jenis burung kicau dan menu games tebak gambar. Terdapat juga beberapa tombol seperti tombol home, tombol ok, tombol cancel, dan tombol close.

2. *User Interface*

Perancangan user interface yang terdapat dalam animasi interaktif ini terdiri dari :

- a. Halaman awal : Untuk memulai program animasi interaktif
- b. Menu Utama : Untuk memilih beberapa menu seperti menu jenis burung kicau dan menu games tebak gambar.
- c. Menu jenis burung kicau : Menu untuk mempelajari jenis burung kicau
- d. Menu Games : Menu untuk games tebak gambar untuk menjawab gambar dari jenis burung kicau.

C. Code Generation

Proses pengkodean menggunakan teknik terstruktur dalam perancangan animasi interaktif pengenalan jenis burung kicau dan bentuk ini penulis menggunakan bahasa pemrograman yang terdapat dalam *Adobe Macromedia Flash 8* dengan menggunakan perintah dalam bahasa pemrograman tersebut, maka penulis dapat merancang dan membentuk sebuah animasi interaktif yang menarik.

D. Testing

Pengujian (*testing*) yang digunakan dalam perancangan animasi interaktif pengenalan jenis burung kicau ini ialah menggunakan teknik pengujian *white box testing* untuk menguji struktur alur program dari animasi interaktif yang akan dibuat diantaranya mulai dari halaman awal sampai menu games. Serta menggunakan teknik pengujian *black box testing* untuk menguji cara beroperasi animasi interaktif tersebut, sehingga tidak lagi terdapat kesalahan dalam menampilkan *form program*.

E. Support

Dalam membuat animasi interaktif ini, peralatan utama yang digunakan ialah computer sebagai fasilitas utama yang meliputi dua hal, antara lain:

1. Perangkat keras (*hardware*)

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam membangun aplikasi ialah sebagai berikut :

- a. *Processor* : *Pentium IV*
- b. *Memory* : *1024 MB RAM*
- c. *Display* : *256 MB*
- d. *Sounds* : *Speakers*
- e. *Hard Disk Drive* : *2GB free space*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan dalam membuat animasi interaktif ini ialah :

- a. *Sistem Operasi* : *Microsoft Windows 7*
- b. *Sounds* : *Audacity 2.0.5*

1.6. Ruang Lingkup

Dalam pembuatan Skripsi ini penulis membatasi ruang lingkup sesuai dengan pembahasan program animasi pengenalan jenis burung kicau yang meliputi halaman menu yang terdiri dari macam-macam jenis burung kicau. Dari menu pengguna dapat memilih berbagai jenis burung kicau yang masing-masing dari jenis tersebut nanti akan

diberikan pengetahuan mulai dari nama burung, daerah asal, makanan burung tersebut dan bagaimana cara merawatnya. Kemudian penulis juga menyediakan sebuah game agar pengguna dapat lebih memahami berbagai jenis dari burung kicau.