

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada dasarnya permen cokelat adalah buah kakao. Kakao dikenal dan digunakan sejak ratusan tahun lalu. Kakao merupakan tanaman pohon yang termasuk jenis tanaman daerah panas, tinggi pohnnya antara 5-6 meter, berbunga dan berbuah sepanjang daun. Buahnya berwarna ungu atau kuning yang bergantungan pada batang-batang yang besar, bentuk buahnya lonjong dengan panjang antara 12-20 cm, mengandung biji-biji seperti kacang-kacangan antara 50-100 biji. Biji-biji inilah yang biasanya diolah menjadi serbuk atau Kristal untuk dibuat minuman atau makanan lezat lainnya.

Cokelat juga telah menjadi salah satu rasa yang paling populer di dunia, selain sebagai cokelat batangan yang paling umum dikonsumsi, cokelat juga menjadi bahan minuman hangat dan dingin. Oleh karena itu cokelat dapat dikonsumsi oleh banyak masyarakat dunia, akan tetapi banyak masyarakat yang beranggapan bahwa mengkonsumsi cokelat dapat membuat berat badan semakin menaik karena penumpukan lemak yang dihasilkan dari mengkonsumsi cokelat tersebut. Ternyata anggapan itu tidak benar, mengkonsumsi cokelat memang dapat menghasilkan lemak jenuh namun lemak jenuh tersebut tidak berbahaya jika saat mengkonsumsi cokelat konsumen menyeimbangkannya dengan berolahraga yang cukup. Hal itu dapat memperpanjang umur satu tahun lebih lama dibandingkan dengan yang tidak mengkonsumsi cokelat. Namun tidak banyak

dari penggemar ataupun pengkonsumsi cokelat yang mengetahui kandungan, manfaat dan bahaya mengkonsumsi cokelat secara berlebih.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis dalam melakukan penyusunan Tugas Akhir ini mengangkat judul **"Perancangan Aplikasi Pengenalan Coklat"**. Hal ini dilakukan untuk membantu masyarakat untuk memberikan info mengenai cokelat yang selama ini belum mereka ketahui.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Pada penulisan Tugas Akhir ini akan disampaikan pembahasan mengenai pembuatan Perancangan Aplikasi Pengenalan Cokelat dengan menggunakan *software Macromedia Flash*. Adapun indentifikasi masalah yang ada dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Sedikitnya pengetahuan masyarakat mengenai kandungan coklat.
2. Adanya isu tentang coklat yang berbahaya.
3. Banyaknya manfaat coklat bagi tubuh.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini :

1. Apa defenisi dari coklat.
2. Kandungan apa saja yang terdapat dalam cokelat.
3. Manfaat mengkonsumsi coklat bagi tubuh.

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yang akan di bahas pada Tugas Akhir ini:

1. Perancangan Aplikasi ini dibuat secara sederhana.
2. Membahas mengenai kandungan dan manfaat coklat bagi tubuh.
3. Menjelaskan tentang jenis-jenis coklat.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apa itu *Adobe Flash* dan memahami animasi yang dihasilkan.
2. Menganalisa serta merancang Animasi *Flash*.
3. Merancang animasi 2D tentang coklat untuk menarik perhatian *user*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui penggerjaan Tugas Akhir ini adalah :

1. Penyusun dapat mengembangkan perangkat lunak dalam bentuk animasi *Flash*.
2. Memperoleh pemahaman mengenai perancangan dan pengembangan Aplikasi Pengenalan Coklat menggunakan *Flash* sebagai sarana untuk pembuatannya.
3. Memberi alternatif lain sebagai sarana pemberitahuan tentang pengenalan coklat.

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan cara :

1. **Studi Pustaka**

Adalah metode yang dilakukan dengan cara menggunakan referensi dari buku-buku yang mendukung Tugas Akhir penulis.

2. ***Searching***

Adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan yang mendukung Tugas Akhir penulis melalui internet.

I.5. Sistematika Penulisan

Untuk merancang seluruh hasil penelitian, maka penelitian ini dibagi dalam 5 (Lima) bab pembahasan, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian *Flash* dan tujuan mempelajari *Flash* dan script yang digunakan dalam pembuatan Perancangan Aplikasi Pengenalan Coklat.

- BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**
- Pada bab ini berisi perancangan dan pembuatan Perancangan Aplikasi Pengenalan Coklat dengan menggunakan *flash*.
- BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**
- Hasil dari penyajian Perancangan Aplikasi Pengenalan Coklat, dengan menggunakan *Flash*.
- BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**
- Berisi kesimpulan dan saran perbaikan dimasa yang akan datang.