

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan pengaruh positif pada segala aspek kehidupan. Pada dunia teknologi sendiri, perkembangan ini sangat bermanfaat karena seiring perkembangan dunia yang semakin modern maka kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi juga sangat di butuhkan. Begitu pula manfaat teknologi informasi dan komunikasi bagi kehidupan manusia sangat beragam. Mulai dari kebutuhan untuk aktivitas bisnis, serta proses pembelajaran. Begitupun aktivitas layanan masyarakat. Agar pelayanan / sosialisasi oleh pemerintah pada masyarakat berjalan lebih efektif, di butuhkan sarana informasi yang sedang populer di kalangan masyarakat itu sendiri yakni *android gadget*.

*Android gadget* saat ini merupakan alat teknologi informasi dan komunikasi yang sangat populer. Melalui *android gadget* inilah pemerintah bisa lebih efektif dalam melakukan sosialisasi program-program pemerintah.

Selama ini pelayanan dan sosialisasi oleh Dinas Kelautan Dan Perikanan Kabupaten Fakfak masih menggunakan sistem lama yakni dengan cara menyampaikan secara lisan atau tulisan menggunakan brosur yang di bagikan pada masyarakat. Demikian halnya juga dengan pembuatan aplikasi ini bertujua

untuk memudahkan Dinas Kelautan Dan Perikanan Kabupaten Fakfak dalam memberikan informasi kepada masyarakat dengan memanfaatkan teknologi *android gadget* yang pastinya sudah di miliki oleh sebahagian masyarakat.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari apa yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan di selesaikan yaitu bagaimana membuat aplikasi informasi pembudidayaan ikan kerapu yang dapat memberikan kemudahan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi *android gadget* ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan mencapai sasaran yang di harapkan, maka penyusun membatasi pada aplikasi informasi yang meliputi :

- a. Tampilan fitur aplikasi yang memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.
- b. Fitur aplikasi ini meliputi : Info Ikan, Manfaat Ikan, Kesehatan Ikan, Budidaya Ikan, Video, Kuis.
- c. Aplikasi ini merupakan media informasi yang interaktif untuk pengguna.

### **1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas maka penulis dapat menyampaikan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data untuk mendukung pembuatan aplikasi informasi budidaya ikan kerapu berbasis android.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapat gelar sarjana komputer jurusan Teknik Informatika di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

- a. Wawancara yaitu, mewawancarai narasumber untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan sebagai acuan pembuatan aplikasi.
- b. Metode Kepustakaan, yaitu dilakukan untuk mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi.

### **1.5.2. Metode Analisis**

Menganalisis data yang telah diperoleh, yang berguna untuk penyusunan laporan serta kebutuhan dalam proses perancangan dan pengembangan aplikasi. Penulis menggunakan Metode analisis SWOT.

### **1.5.3. Metode Perancangan**

Setelah melakukan analisis pada penelitian ini maka penulis akhirnya mendapatkan data yang cukup, untuk memulai proses perancangan interface dan perancangan proses untuk aplikasi ini. Sebagai acuan untuk melakukan proses pengembangan.

#### 1.5.4. Metode Pengembangan

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka proses berikutnya adalah pengembangan aplikasi. Dimana pengembangan ini dilakukan agar dapat tercipta aplikasi yang diinginkan sesuai dengan perancangan. Dalam hal ini penulis mengembangkan aplikasi ini dengan memberikan informasi dalam bentuk visual dan kuiz interaktif.

#### 1.5.5. Metode Implementasi

Setelah melalui semua proses analisis, perancangan, pengembangan maka langkah berikut yakni mengimplementasikan menjadi sebuah program

#### 1.5.6. Metode Testing

Dalam pembuatan sebuah aplikasi, dibutuhkan ujicoba agar dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang telah di buat. Pada pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode *white box testing*.

## 1.6. Sistematika Penulisan

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, Bab ini berisi tentang uraian dasar teori dari pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**, Bab ini menjelaskan tinjauan umum perusahaan, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem berupa model-model penyelesaian masalah.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**, Bab ini berisi hasil dan implementasi dari perancangan sistem serta pembahasan *output* yang ditampilkan dari aplikasi dan *software* yang digunakan.

**BAB V PENUTUP**, Bab ini berisi kesimpulan dan saran sekaligus harapan untuk pengembangan lebih lanjut.