

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ikan merupakan kelompok vertebrata yang paling beraneka ragam dengan jumlah spesies lebih dari 27.000 di seluruh dunia. Dan Indonesia merupakan salah satu dari negeri yang kaya akan berbagai jenis ikan baik ikan air laut maupun ikan air tawar.

Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang berbagai macam ikan yang ada disebabkan kurang tersedianya informasi tentang dunia ikan itu sendiri dan belum adanya sebuah aplikasi baik berbasis desktop maupun mobile yang bisa menampilkan informasi secara utuh tentang berbagai macam ikan yang ada, Menjadi dasar penulis mengangkat tema ini.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, Penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi Fishpedia berbasis Android. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang *Eclipse* sebagai software pendukung untuk pembuatan” **Perancangan Aplikasi Mobile Fishpedia Berbasis Android**”

Penulis berharap aplikasi ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi seluruh masyarakat yang ingin lebih mengetahui tentang berbagai macam spesies ikan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk sistem Perancangan Aplikasi Mobile Fishpedia yang berbasis Android adalah Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Fishpedia yang berbasis android mobile application yang mampu menyediakan informasi tentang berbagai macam Jenis ikan, daerah konservasi serta undang-undang perikanan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem Aplikasi dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android dengan memanfaatkan fitur layar sentuh sebagai media navigasi.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Fishpedia adalah *eclipse*, SDK Manager, dan ADT.
3. Sistem Aplikasi digunakan pada Android Sistem Operasi 2.2 (Froyo).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah aplikasi android Fishpedia yang mampu memberikan informasi tentang berbagai macam jenis ikan kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat lebih mengenal berbagai macam ikan yang ada dan menambah pengetahuan tentang dunia ikan.
2. Sebagai syarat kelulusan program strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Membantu masyarakat secara umum agar lebih mudah mendapatkan informasi tentang jenis ikan baik ikan air tawar maupun ikan air laut sampai dengan undang-undang perikanan dan daerah konservasi perikanan melalui media smartphone yang berbasis android.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi:

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet,

maupun sumber sumber yang lainnya mengenai J2ME Android sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi Android mobile, SQLite untuk database yang digunakan untuk menyimpan data, serta acuan untuk perancangan sistem dan analisa.

2. **Analisis Sistem**

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem aplikasi Fishpedia bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh user pada Android mobile dengan fasilitas bahasa pemrograman Java Two Mobile Edition(J2ME).

3. **Perancangan**

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat terpenuhi.

4. **Pemrograman**

Aplikasi akan dibangun setelah proses perancangan selesai. Aplikasi ini dibangun pada platform komputer dengan spesifikasi yang diperlukan.

5. **Uji Coba Dan Implementasi**

Aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya akan diuji. Apakah aplikasi ini mampu menyediakan informasi yang tepat bagi

pengguna. jika belum maka akan dilakukan perbaikan. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam telepon pintar (smartphone) agar bisa dioperasikan pada lingkungan sebenarnya.

6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi Fishpedia.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : INPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.