

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini penghobi burung semakin bertambah banyak dikarenakan mereka mungkin memerlukan hiburan untuk mengurangi stress akibat kegiatan yang padat dan melelahkan, dengan mendengarkan kicauan burung peliharaannya dirasa cukup untuk mengobati lelah dan stress. Para penghobi burung pun dibagi menjadi beberapa kelas yaitu professional dan pemula. Para penghobi burung yang sudah professional mungkin sudah berpengalaman dengan makanan burung kacer tapi untuk yang baru menekuni memelihara burung dan masih dipusingkan dengan pemilihan pakan yang sesuai untuk burung peliharaannya, karena banyak juga yang tidak mengetahui bahwa pakan untuk setiap burung itu bisa berbeda, misal ada yang makan biji-bijian, voer lembut, voer kasar, air gula dan hanya makan buah saja.

Pemberian pakan yang tepat merupakan kunci utama agar burung peliharaan kita selalu dalam kondisi yang prima, termasuk juga untuk pemilihan pakan burung terutama burung kacer. Banyak pilihan pakan untuk burung kacer baik pakan secara alami yang dikenal dengan *Extra Feeding* (EF) maupun pakan yang sudah diproduksi olah pabrik yang disebut Voer, keduanya pun baik untuk pakan burung kacer. Burung kacer pun memerlukan pakan yang mengandung gizi yang lengkap supaya bisa berkicau dengan indah, untuk sekarang ini penghobi burung kacer mulai dibingungkan dengan banyaknya produk voer yang mempunyai keunggulannya masing-masing dari setiap produknya.

Dalam pemberian pakan kita wajib memperhatikan kadar/komposisi yang terkandung pada voer tersebut agar burung kacer selalu bisa tampil prima. Yaitu menghitung komposisi pakan menggunakan metode WP (*Weighted Product*) agar dapat mendapatkan komposisi pakan yang cocok bagi kebutuhan burung kacer.

Sama seperti karya Muhammad Rifqi hidayat yang membahas tentang pemilihan pakan louhan, maka saya terinspirasi membuat karya yang serupa tapi dengan bahasan yang berbeda yaitu membahas tentang pemilihan pakan burung kacer.

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang permasalahan diatas maka topik atau judul yang diambil dalam penelitian ini adalah **"Analisa dan Perancangan Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Pakan Burung Kacer Menggunakan Metode WP"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menentukan pakan burung kacer dari hasil perbandingan yang akurat sehingga dapat membantu dalam memilih pakan burung kacer yang tepat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Software yang digunakan adalah visual basic 6.0
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk pemilihan pakan burung kacer.
3. Aplikasi ini berbasis desktop.
4. Hanya bisa digunakan oleh system operasi berbasis windows dan minimal windows xp
5. Perhitungan berdasarkan komposisi yang tercantum pada kemasan pakan dan tidak dapat bertambah ataupun berkurang (*crude fat,crude protein,crude fiber,crude ash,dan moisture*).
6. Output berupa hasil perhitungan dan perankinkan.
7. Kategori tidak dapat bertambah,berkurang dan tidak dapat diubah.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti adalah terciptanya Aplikasi Pemilihan Pakan Burung Kacer yang mudah untuk digunakan para pecinta burung kacer, adapun tujuan lain yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambahkan daftar jumlah karya ilmiah di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
3. Menyediakan informasi tentang pakan burung kacer yang berkualitas dan memberikan perankingan sebagai pertimbangan atau sebagai pendukung keputusan.
4. Mempermudah kicau mania terutama pecinta burung kacer untuk memilih pakan yang tepat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk membuat program sehingga program yang di buat menjadi real. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Interview

Metode Interview adalah metode yang dilakukan dengan cara mewawancarai narasumber. Wawancara dilakukan kepada pakar burung kacer sehingga data yang didapatkan benar dan akurat.

2. Metode kepustakaan

Metode pengambilan data yang dilakukan dengan cara membaca buku yang berkaitan dengan tema skripsi, sehingga peneliti bisa mendapatkan banyak referensi pengetahuan.

3. Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara mengunjungi situs website yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.

4. Kearsipan

Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sekuensial Linier. Model ini dipilih karena cara pengerjaannya bertahap dan dalam setiap tahap harus selesai terlebih dahulu. Secara garis besar metode ini memiliki tahap sebagai berikut :

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan di fokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka yang diperlukan. Kebutuhan untuk system maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

2. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi, interface, dan detail procedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan code. Sebagai persyaratan,

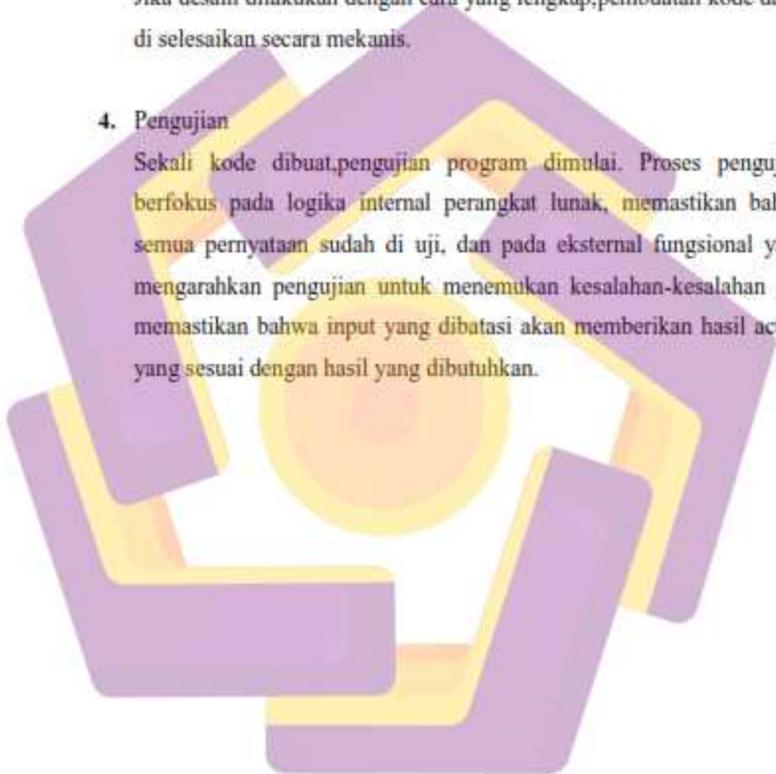
desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

3. General code

Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat di selesaikan secara mekanis.

4. Pengujian

Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah di uji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil actual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.



1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan tentang cara pembuatan aplikasi pemilihan pakan burung kacer dan software yang akan digunakan. Memaparkan teori yang akan digunakan dan cara pembuatannya sehingga menjadi sebuah aplikasi pemilihan pakan burung kacer.

BAB III Analisa dan Perancangan

Bab ini berisikan tentang penjelasan perancangan pembuatan aplikasi pemilihan pakan burung kacer dan analisa kelayakan aplikasi.

BAB IV Implementasi dan Pembuatan

Bab ini berisi penjelasan tentang tahapan pembuatan aplikasi pemilihan pakan burung kacer dan uji coba pemakaian aplikasi tersebut.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan lampiran.