

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam penilaian kontes ikan louhan merupakan syarat paling utama dalam kontes ikan louhan. Kontes ikan louhan yang dilakukan di berbagai daerah saat ini masih banyak menggunakan cara manual, mulai dari penilaian, perhitungan dan perengkingan. Cara manual tersebut akan memakan waktu yang cukup lama, karena nilai data dalam setiap ikan louhan satu sama lain berbeda. Setiap data ikan louhan satu dengan data ikan yang lain di cari data ikan yang sesuai dengan kriteria nilai yang terbaik, cara-cara tersebut adalah memperhitungkan data yang sudah diperoleh dari setiap ikan. Perhitungan tersebut masih manual dan rentan terjadinya kekeliruan atau masalah dalam perhitungan dan memakan waktu yang cukup lama. Penyimpanan data yang masih menggunakan media buku yang rentan dengan kerusakan maupun buku tersebut hilang. Untuk mengatasi masalah perhitungan penilai ikan louhan maka dibutuhkan aplikasi yang dapat menghitung nilai suatu ikan dan aplikasi tersebut juga dapat digunakan untuk perengkingan. Data yang sudah di masukan dapat disimpan, tidak perlu khawatir dengan kerusakan data dan meminimalkan kesalahan dalam perhitungan maupun dalam perengkingan. Data yang sudah tersimpan dapat dibuka kapan saja, jadi tingkat keamanan data akan lebih terjamin dan data pun bisa kita cetak.

Aplikasi penilaian kontes ikan louhan ini menggunakan sistem berbasis desktop, dan menggunakan metode WP (Weighted Product) agar mendapatkan penilaian yang maksimal apa yang diharapkan oleh para juri. Maka perlu dibuatkan aplikasi penilaian kontes louhan untuk mempermudah dan mempercepat dalam menilai, menghitung dan merengking ikan louhan. Kelebihan aplikasi kontes louhan yang ada dalam system penilaian ikan louhan untuk mempercepat waktu dalam penilaian, perhitungan dan perengkingan, data yang dimasukan bisa dalam aplikasi dapat kita simpan dan keamanan data akan lebih terjamin. Hasil dari penilain, perhitungan dan perengkingan akan lebih akurat dibandingkan data yang masih manual.

Harapan aplikasi penilaian kontes ikan louhan dapat dikenal oleh masyarakat khususnya pencinta ikan louhan, dipergunakan dalam kontes atau pun lomba ikan louhan di seluruh daerah ,untuk membantu penjurian agar lebih mudah dan mempercepat jalannya kontes atau perlombaan. Tujuan aplikasi untuk meminimalis kecurangan dalam penilaian dan aplikasi dapat digunakan oleh semua kalangan pecinta ikan louhan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, cara mendapatkan hasil penilaian dan perankingan ikan louhan secara cepat dan akurat.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Aplikasi ini, penulis memberikan batasan masalah pada Penilaian kontes ikan louhan yaitu :

1. Aplikasi berbasis desktop.
2. Software menggunakan Visual Basic 6.0.
3. Output berupa hasil penghitungan dan perankingan.
4. System operasi berbasis Windows dan minimal windows XP.
5. Aplikasi hanya dapat digunakan untuk menilai ikan louhan saja.
6. Penilaian hanya berdasarkan kriteria ikan yang dinilai oleh para yuri dan tidak dapat ditambahkan atau dikurangi (jenong, bentuk tubuh, ekor, pangkal ekor, komposisi warna, mutiara, sirip ekor, sirip punggung).

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini antara lain :

1. Memberikan pengetahuan tentang ikan louhan kualitas kontes.
2. Menghasilkan Aplikasi yang memudahkan bagi para yuri untuk menilai dan meranking kontes ikan louhan.
3. Mempermudah dan mempercepat dalam menilai dan meranking.
4. Meningkatkan daya saing (menonjolkan ikan yang paling bagus di daerah masing-masing) kontes louhan antar kota dan antar daerah.
5. Mengurangi resiko kesalahan perhitungan.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian, yaitu :

#### 1. Pengamatan

Metode Pengamatan yaitu pengumpulan data yang dilakukan pada saat kontes ikan loohan sedang berlangsung, dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

#### 2. Wawancara

Metode ini penulis melakukan Tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan dalam penjurian ikan loohan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi yang benar dan akurat.

#### 3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca buku untuk mendapat bahan tambahan yang bersifat teoritis data relevan yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topic yang diambil.

#### 4. Kearsipan

Metode kearsipan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca data-data yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Model yang digunakan dalam penelitian ini metode Water Fall. Perkembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut :

#### 1. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi

Karena sistem merupakan bagian dari sebuah sistem yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen

Sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan kesftware tersebut. Pandangan sistem ini penting ketika software harus berhubungan dengan elemen elemen yang lain seperti software, manusia, dan database. Rekayasa dan analisis sistem menyangkut pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis serta desain tingkat puncak. Rekayasa informasi mencakup juga pengumpulan kebutuhan pada tingkat bisnis strategis dan tingkat area bisnis.

#### 2. Analisis kebutuhan Software

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada software. Untuk memahami sifat program yang dibangun, analis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan interface yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun software didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.



### 3. Desain

Desain software sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda: struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail(algoritma) prosedural. Proses desain menterjemahkansyarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi software yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculkode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi software.

### 4. Generasi Kode

Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

### 5. Pengujian

Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal software, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

## 1.6 Sestematka Penulisan

Adapun penulisan sestematika penulisan adalah sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pengumpulan data sistematika penulisan.

### **BAB II Analisls dan Perancangan System**

Bab II menjelaskan tentang pembuatan aplikasi penilaian ikan louhan dan software yang akan digunakan.

### **BAB III Anallsa dan Perancangan System**

Bab III membahas tentang analisis dan perancangan terhadap system penentuan keputusan yang akan di buat.

### **BAB IV Implementasi dan Pebahasan**

Bab IV berisi tentang implementasi dari system yang mencakup antar muka perangkat lunak yang dibuat dari script program dari system yang dibuat.

### **BAB V Penutup**

Bab V adalah bagian akhir dari laporan skripsi, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari skripsi yang telah dilakukan dan juga beberapa saran untuk kemajuan dan keperluan pembangan penelitian yang akan dating.