

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, ikan lele merupakan salah satu jenis ikan air tawar yang cukup digemari. Selain harganya yang cukup terjangkau kandungan gizinya juga sangat tinggi. Tidak heran kalau ikan lele menjadi salah satu makanan yang cukup digemari di kalangan masyarakat.

Karena tingginya permintaan pasar akan ikan lele, banyak masyarakat yang tertarik untuk membudidayakannya dengan harapan dapat meningkatkan taraf hidup mereka. Namun, karena kurangnya pemahaman tentang budidaya ikan lele yang baik dan kurangnya minat membaca buku panduan budidaya banyak dari pembudidaya pemula yang mengalami kegagalan. Umumnya, kegagalan ini disebabkan oleh kerugian karena faktor kematian yang disebabkan oleh penyakit, dan manajemen pakan yang kurang baik.

Padahal, memahami konsep budidaya yang baik dan cara mengatur pakan merupakan hal yang sangat penting dalam membudidayakan ikan lele. Dengan memahami cara budidaya yang baik, pembudidaya akan lebih siap dalam menghadapi kendala yang terjadi pada saat membudidayakan ikan lele dan dengan manajemen pakan yang baik, pembudidaya dapat menekan pengeluaran biaya pakan sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembudidayaan.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba membuat sebuah aplikasi berbasis *smartphone* Android yang mampu memberikan dasar-dasar ilmu tentang pembudidayaan ikan lele yang di kemas dengan se praktis mungkin, mudah untuk di pelajari dimana saja, dapat menghitung porsi dan jenis pakan ikan agar dapat menghasilkan nilai ekonomis yang lebih tinggi bagi si pembudidaya.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

- a. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis smartphone Android yang mampu memberikan informasi lengkap tentang budidaya ikan lele dan mampu membantu menghitung kebutuhan pakan agar pakan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan ikan ?
- b. Bagai mana merancang sebuah tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan sehingga aplikasi tersebut dapat dengan mudah di gunakan oleh semua kalangan masyarakat ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu aplikasi sesuai batasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini merupakan jenis aplikasi edukasi
- b. Aplikasi ini memiliki menu: Tentang, Panduan Budidaya, Mulai Budidaya, dan Keluar.
- c. Aplikasi ini berisi panduan tentang budi daya lele seperti pembuatan kolam, pemilihan bibit, perawatan dan pakan, mengatasi hama dan penyakit, dan cara panen.
- d. Aplikasi ini mampu menghitung porsi makan ikan lele.
- e. Aplikasi ini dapat menghitung jumlah pelet yang telang di gunakan selama proses pembesaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan membangun aplikasi "Sukses Budidaya Ikan LELE" untuk Smartphone Android.
- b. Mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android sebagai karya bidang pemrograman.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

- a. Bagi Penulis
Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi android sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.
- b. Bagi Masyarakat Umum
Sebagai media pembelajarn dan sarana pembantu dalam pembudidayaan ikan lele. Agar lebih mudah memahami kebutuhan ikan lele, dapat menangani dengan benar apa bila ada kendala saat pembudidayaan, dan dapat menghitung jumlah kebutuhan pakan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

- c. Analisis
Metode analisis dalam membuat aplikasi sukses budidaya ikan lele ini menggunakan metode analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang dan ancaman pada aplikasi ini.
- d. Perancangan
Perancangan tampilan atau *user interface* dari aplikasi sekses budidaya ikan lele dengan menggunakan aplikasi Adobe Experience Design
- e. Implementasi
Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Android Studio dan akan di coba pada ponsel pintar berbasis Android.
- f. Uji coba
Pengujian aplikasi ini akan dilakukan pada beberapa perangkat Android untuk di uji kompatibilitasnya di beberapa merk *smartphone* dengan versi android yang berbeda-beda.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan membahas tentang perancangan aplikasi "Sukses Budidaya Ikan LELE" serta hasil dan analisa cara kerja aplikasi yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan tentang hasil uji coba aplikasi tersebut dalam bentuk laporan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi "Sukses Budidaya Ikan LELE"

LAMPIRAN

Berisi keterangan ataupun informasi tambahan seperti daftar program, ataupun dokumentasi lain sebagaimana berfungsi untuk melengkapi laporan penelitian.