

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemberian pakan secara tepat dan benar merupakan salah satu syarat mutlak dalam pemeliharaan ikan Louhan. Dengan pakan yang tepat dan benar, Louhan akan tumbuh sehat, bahkan meningkat kualitasnya. Bagi penghobi Louhan memakai pakan buatan berupa pelet menjadi pilihan alternatif lantaran mudah diperoleh. Namun sejatinya pakan alami seperti cacing sutera merupakan pakan yang baik. Produk hewani itu bergizi tinggi, meski terkendala tempat penyimpanan dan rentan membawa penyakit bila tidak dibersihkan terlebih dahulu. Pemberian pakan semestinya perlu sejalan dengan kebutuhan ikan itu sendiri. Louhan kecil dan remaja sangat memerlukan asupan gizi tinggi karena tengah dalam masa pertumbuhan. Sebab itu pilih pakan yang memiliki kadar protein 45 - 60%, 5 - 7% lemak, serta mengandung vitamin dan mineral. Dalam hal tersebut terkadang penghobi dibingungkan dengan berbagai macam pakan dengan berbagai keunggulan dari masing-masing produk pakan louhan pabrik.

Selain porsi makanan yang di berikan kepada louhan, kita juga harus memperhatikan kadar/komposisi yang terkandung pada pakan buatan tersebut agar mendapatkan hasil yang maksimal. Yaitu menghitung komposisi pakan dengan menggunakan metode WP (*Weighted Product*) agar dapat mendapatkan komposisi pakan yang cocok bagi kebutuhan louhan. Maka perlu dibuatnya Aplikasi Pemilihan Pakan Louhan untuk mempermudah dan mempercepat pemilihan pakan sesuai kebutuhan ikan louhan.

Aplikasi Pemilihan Pakan Louhan memiliki kelebihan dapat menghitung dan meranking pakan louhan yang cocok bagi tumbuh kembang louhan. Aplikasi ini memudahkan para penghobi maupun peternak ikan louhan dalam pemilihan pakan dan memberikan perankingan pakan louhan yang diinputkan. Semoga Aplikasi Pemilihan Pakan Louhan dapat digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat pecinta ikan louhan dan dapat memberikan kepuasan dalam hal pemilihan pakan louhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalah bagaimana cara membuat Aplikasi Pemilihan Pakan Louhan yang mudah digunakan bagi seluruh masyarakat umum ataupun para pecinta Louhan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat digunakan hanya pada pemilihan pakan bagi ikan louhan.
2. Hanya bisa digunakan oleh sistem operasi berbasis Windows dan minimal windows XP
3. Software yang digunakan adalah Visual Basic 6.0.
4. Aplikasi ini berbasis Desktop.
5. Output berupa hasil penghitungan dan perankingan

6. Penghitungan berdasarkan komposisi yang tercantum pada pakan dan tidak dapat bertambah ataupun berkurang (kadar protein, kadar crude fat, kadar moisture dan lain-lain).
7. Kriteria tidak dapat bertambah, berkurang dan tidak dapat diubah.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penulis adalah terciptanya Aplikasi Pemilihan Pakan Louhan yang mudah digunakan dan dapat digunakan bagi seluruh pecinta maupun penghobi ikan louhan, adapun tujuan lain diantaranya :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan studi Sastra I Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan Aplikasi yang memudahkan bagi para penghobi dan pecinta ikan Louhan untuk memilih pakan yang sesuai kebutuhan.
3. Menambahkan daftar jumlah karya ilmiah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Memberikan pengetahuan tentang pakan louhan yang berkualitas dan sekaligus memberikan perbandingan pakan sebagai pertimbangan atau sebagai pendukung keputusan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Interview

Metode interview adalah metode pengumpulan data dengan wawancara. Wawancara akan dilakukan pada pakar pakan ikan louhan agar mendapatkan data yang benar dan akurat.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepuustakaan adalah metode pengambilan data dengan cara membaca buku yang berkaitan dengan tema skripsi. Metode ini akan sangat membantu dan akan menambahkan jumlah referensi pengetahuan.

3. Literatur

Metode literatur dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet. Yaitu mengunjungi situs website yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

4. Kearsipan

Yaitu 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. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, 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 baik 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 prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagai persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

3. General kode

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

4. Pengujian

Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, 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.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pengguna. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengkomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya, atau karena pengguna membutuhkan perkembangan fungsional atau untuk kerja. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

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, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori

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

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi penjelasan tentang perancangan pembuatan aplikasi pemilihan pakan louhan dan analisis kelayakan aplikasi tersebut.

BAB IV Impelentasi dan Pembuatan

Bab ini berisi penjelasan tentang tahapan pembuatan aplikasi pemilihan pakan louhan dan ujicoba pemakaian aplikasi tersebut.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan lapira

