

ABSTRACT

Fishing activities are human efforts (Anglers / Fishermen) to entertain themselves, seek their own satisfaction and improve the economy so that the profits. Skipjack and Tongkol are often hunted by anglers and fishermen, because the fish are often found in the sea. Software development model used in this research is waterfall model. To make this system that is using Java programming language. Based on the test results, this method uses BlackBox because it can be concluded that the test has shown the results of input (input) and output (output) and the process according to the design of this system. And the results of this test has been going well because it has been proven in the test scenario.

Keywords: Cacth Fish, Fish, Waterfall, Java, BlackBox



ABSTRAK

Kegiatan tangkap ikan adalah upaya-upaya yang dilakukan manusia (Pemancing/Nelayan) untuk menghibur diri, mencari kepuasan tersendiri dan meningkatkan perekonomian sehingga diperoleh keuntungan. Ikan Cakalang dan Tongkol yang sering jadi buruan para pemancing dan nelayan, karena ikan tersebut ikan yang sering di jumpai di laut. Untuk dilakukan proses pengembangan perangkat lunak. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Untuk membuat sistem ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman Java. Berdasarkan hasil pengujian, metode ini menggunakan *BlackBox* karena dapat disimpulkan bahwa pengujian telah menunjukkan hasil masukan (input) dan keluaran (output) dan proses yang sesuai rancangan sistem ini. Dan hasil pengujian ini sudah berjalan dengan baik karena sudah dibuktikan dalam skenario pengujian.

Kata Kunci : Tangkap Ikan, Ikan, *Waterfall*, *Java*, *BlackBox*

