



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

APLIKASI CARA PENANGKARAN IKAN GURAMI BERBASIS *ANDROID*

FACHRUL CHAIRUDIN

41811010009

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

2015



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "CARA PENANGKARAN IKAN GURAMI BERBASIS *ANDROID*". Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Strata satu Program Studi Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis sangat menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak berjalan dengan lancar dan tepat waktu. Oleh karena itu pada kesempatan ini, maka perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pihak keluarga khususnya kedua orang tua dan kakak ku yang tercinta yang tanpa henti memberikan dukungan, semangat, dan do'a yang sangat luar biasa kepada penulis baik moril maupun materil.
2. Bapak Sulis Sandiwarno, S.kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
4. Bapak Bagus Priambodo, ST, M.TI selaku koordinator TA Program studi Sistem Informasi.
5. Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Universitas Mercu Buana.
6. Keluarga Besar Ketulah, Abdullah Nami, Oktavian Dwi, Ivan Kurniawan, M.Supriyono, Kurniawan, Adlina, Facrul, M.Ircham dan tidak dilupakan geng GS juga yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, doa, dan selalu ada untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat karib Ketlen Anggita, Claudya Dwi Amanda, dan Agustian Ridho

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jakarta, 8 Juli 2015

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Perancangan Sistem Informasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tentang Gurami.....	7
2.1.1 Potensi Budaya Gurami.....	8
2.1.2 Gurami Banyak Dicari.....	8
2.1.3 Lahan Sempitpun Bisa	9
2.1.4 Segmen Usaha Sebagai Usaha	9
2.2 Soft System Methodology.....	10
2.3 Aplikasi	13
2.3.1 Aplikasi Mobile Android.....	13
2.4 Jenis Jenis Android.....	15

2.5	Java.....	18
2.6	Software Development Kit	19
2.7	Pengertian Eclipse	19
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN	20
3.1	Analisa	20
3.2	Analisa Berjalan	21
	3.2.1 Flowchart sistem Berjalan	21
	3.2.2 Flowchart sistem Berjalan	22
3.3	Analisa Usulan.....	23
3.4	Analisa Kebutuhan Sistem.....	23
3.5	Perbandingan Sistem Lama Dengan Usulan.....	23
3.6	Analisa.....	24
3.7	Perancangan SSM.....	25
	3.7.1 Memahami Situasi Masalah.....	25
3.8	Menggambarkan Situasi Masalah.....	26
3.9	Menentukan Aktivitas yang Relevan.....	27
3.10	Membangun Model Konseptual.....	28
3.11	Membandingkan Model Konseptual dengan Real Word.....	30
3.12	Melakukan Perubahan Yang Layak.....	31
3.13	Melakukan Perubahan Yang Layak.....	31
3.14	Perancangan Antar Muka.....	32
	3.14.1 Rancangan Layar.....	33
	3.14.2 Rancangan Menu Penangkapan.....	34
	3.14.3 Rancangan Menu Pembiakan.....	34
	3.14.4 Rancangan Menu Jenis Ikan.....	35
	3.14.5 Rancangan Menu Budgeting.....	35
	3.14.6 Rancangan Menu Tips.....	36
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	38
4.1	Implementasi	38
	4.1.1 Batasan Implementasi	38
	4.1.2 Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	38
	a. Spesifikasi Perangkat Keras	38
	b. Spesifikasi Perangkat Lunak	39

4.1.3 Implementasi Antar Muka.....	39
4.1.4 Implementasi Instalasi Program	46
4.1.5 Penggunaan Program	48
4.2 Pengujian.....	54
4.2.1 Rencana Pengujian.....	54
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian	55
4.2.3 Analisa Hasil Pengujian	57
BAB IV PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
Daftar Pustaka	60
Lampiran	



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Daftar Tabel

Tabel 3.4 Analisa CATWOE	28
Tabel 3.7 Perbandingan Model Konseptual dengan Real World.....	30
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian.....	55
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan SSM	11
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Berjalan	21
Gambar 3.2 Flowchart Sistem Berjalan.....	22
Gambar 2.4 Flowchart sistem Usulan.....	24
Gambar 3.4 Gamabaran Situasi Masalah.....	25
Gambar 3.5 Model konseptual	29
Gambar 3.8 Tindakan Perbaikan Masalah.....	31
Gambar 3.9 Gambar Struktur Menu	32
Gambar 3.10 Gambar Menu Cara Penangkaran	33
Gambar 3.11 Gambar Menu Cara Pembiakan.....	34
Gambar 3.12 Gambar Menu Jenis Ikan	35
Gambar 3.14 Gambar Menu budgeting	37
Gambar 3.8 Gambar Menu Tips	36
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	40
Gambar 4.2 Tampilan Menu Cara Penangkaran	40
Gambar 4.3 Tampilan Menu Cara Pembiakan	41
Gambar 4.4 Tampilan Menu Jenis Ikan	41
Gambar 4.5 Tampilan Menu Budgeting	42
Gambar 4.6 Tampilan Menu Simulasi Hitung Gurame Kapas	42
Gambar 4.7 Tampilan Menu Simulasi Hitung Gurame Soang	43
Gambar 4.8 Tampilan Menu Simulasi Hitung Gurame Jepun	43
Gambar 4.9 Tampilan Menu Simulasi Hitung Gurame Bastar	44
Gambar 4.10 Tampilan Menu Simulasi Hitung Gurame Poselen	44
Gambar 4.11 Tampilan Menu Simulasi Hitung Gurame Paris	45
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tips	45