

PERANGKAT LUNAK PEMBELAJARAN USAHA PERIKANAN LELE

AGUNG KRISTIONO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200703524@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Perikanan merupakan kegiatan manusia berhubungan dengan pengelolaan dan pemanfaatan sumber hayati perairan. Sedangkan usaha perikanan adalah semua usaha perorangan atau badan hukum untuk menangkap atau membudidayakan (usaha penetasan, pembibitan, pembesaran) ikan termasuk kegiatan menyimpan, mendinginkan, atau mengawetkan ikan dengan tujuan untuk menciptakan nilai tambah ekonomi bagi pelaku usaha (komersial/bisnis)¹. Perikanan merupakan salah satu aspek perekonomian yang penting bagi bangsa Indonesia dikarenakan bangsa Indonesia merupakan negara kepulauan. Perikanan terdiri dari dua kategori perikanan air tawar dan air laut. Pembangunan Perangkat Lunak Pembelajaran Usaha Perikanan Lele bertujuan untuk membantu UPT. Balai Latihan Kerja Dinsosnakertrans Kabupaten Kudus sebagai alat bantu bagi peserta pelatihan supaya lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Serta memberikan pandangan secara jelas dan lebih rinci tentang usaha perikanan lele kepada peserta pelatihan. Metode yang digunakan adalah metode prototyping. Metode ini digunakan karena memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. Perangkat lunak pembelajaran yang menggunakan metode prototyping akan mempermudah pengembangan aplikasi apabila terjadi ketidakcocokan data aplikasi dengan keadaan dilapangan saat usaha perikanan lele dilaksanakan, karena client sudah mengetahui dengan jelas cara mengolah data dan menggunakan aplikasi yang telah di buat oleh pengembang. Hingga Aplikasi Perangkat Lunak Pembelajaran akan terus berkembang sesuai dengan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang, serta di tunjang dengan praktek dilapangan saat usaha perikanan lele dilaksanakan.

Kata Kunci : Perangkat Lunak, Pembelajaran, Usaha Perikanan, Lele, Prototyping

LEARNING SOFTWARE CATFISH FISHERIES

AGUNG KRISTIONO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200703524@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Fishing is the human activity associated with the management and utilization of marine biological resources . While fisheries are all natural or legal persons attempt to catch or cultivate (business hatchery , nursery , enlargement) of fish including store events , cool , or preserve fish with the goal of creating economic value for the business (commercial / business) 1 . Fishing is one of the important aspects of the economy for Indonesia because Indonesia is an archipelago nation . Fishery consists of two categories of freshwater fisheries and sea water . Learning Software Development Effort Catfish Fishing aims to help UPT.Balai Training Dinsosnakertrans Holy District as a tool for trainees to make it easier to understand the material disapaikan by teachers . As well as providing a clear view and a more detailed catfish fishing effort to the participants . The method used is the method of prototyping . This method is used because it provides facilities for developers and users to interact during the manufacturing process , so that developers can easily model the software that will be made . Learning software prototyping method will facilitate the development of applications in the event of the application of data incompatibility with the current state of the field catfish fisheries implemented , because the client had a clear idea of ??how to process the data and use applications that have been made ??by the developer . Until Application Software Learning will continue to evolve according to the technology and science that is constantly evolving , and in being supported by current practice in the field of fisheries catfish implemented .

Keyword : Software, Learning , Fishery Business, Catfish, Prototyping