

INTISARI

PERANGKAT LUNAK AUGMENTED REALITY PERKEMBANGAN IKAN LELE PADA BUDIKDAMBER

Oleh

MUHAMMAD ALIFIYA

1711010167

Bandar Lampung, Telp/WA. 082280825340

Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung

E-mail : alifiya98.1711010167@mail.darmajaya.ac.id

Intisari

Budidaya ikan dalam ember, yang disebut juga budikdamber, merupakan salah satu cara budidaya ikan dan sayuran yang dilakukan secara bersama-sama dalam suatu wadah atau ember sebagai media penampungnya. Budidaya ini dapat dilakukan dilahan yang sempit, air yang terbatas, alat dan bahan yang mudah ditemukan, dan tidak memerlukan listrik. Budidamber telah diterapkan dikelompok masyarakat, akan tetapi masyarakat yang sedang mengembangkan budidaya ikan dalam ember ini mengalami kesulitan karena media informasi yang didapat belum memenuhi semua informasi yang diperlukan, maka dapat berpotensi hasil panen ikan tidak maksimal. Agar dapat membantu masyarakat terhadap budidaya ikan dalam ember, maka telah dibangun aplikasi berbasis sistem operasi android yang dapat berperan sebagai media pemberi informasi gambaran jelas ikan lele yang telah siap untuk dipanen dan ikan yang mengalami penyakit, agar hasil panen dapat maksimal. Sistem ini dibangun menggunakan metode prototype dengan menggunakan perangkat lunak blender dan Android studio. Aplikasi ini digunakan oleh kelompok masyarakat yang didukung dengan fitur seperti: menu home yang memiliki informasi mengenai budikdamber, menu scan yang dapat menampilkan 3D ikan lele yang siap panen dan sakit serta panduan penggunaan, dan menu tentang yang menjelaskan aplikasi yang dibangun. Aplikasi diuji menggunakan metode black box pada halaman *splash screen*, tombol pengertian budikdamber, tombol instalasi budikdamber, tombol perawatan budikdamber, tombol perkembangan ikan lele, tombol menu scan AR, tombol panduan scan AR, tombol scan AR, tombol menu tentang, pencahayaan dan jarak yang hasilnya adalah aplikasi berjalan dengan baik, tidak ada error dan berjalan pada platform Android versi 7, 8, 9 dan 10. Aplikasi telah diuji ke 24 orang dengan hasil aplikasi Budikdamber App ini mudah dan dapat dipahami oleh pengguna serta dibutuhkan oleh kelompok masyarakat dalam menunjang hasil panen ikan yang maksimal.

Kata kunci: Budikdamber, Augmented reality, 3D Modeling, android.

ABSTRACT

AUGMENTED REALITY SOFTWARE OF CATFISH GROWTH IN BUDIKDAMBER

By
MUHAMMAD ALIFIYA
1711010167

Bandar Lampung, Telp/WA. 082280825340
Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung
E-mail : alifiya98.1711010167@mail.darmajaya.ac.id

Fish farming in buckets, also known as budikdamber, is a method of cultivating fish and vegetables together in a container or bucket as a storage medium. This cultivation is suitable for a narrow area with limited water. Further, the tools and materials are easy to find and do not require electricity. Budidamber is widely implemented in community groups, but people who are developing fish farming in buckets are experiencing difficulties because the information media obtained does not meet all the required information, thus the potential for fish harvests is not optimal. To solve this problem, we built an application based on the Android operating system that can act as a medium for providing information on a clear picture of catfish that are ready to be harvested or if they are experiencing disease to optimize the harvest. We built the application by using the prototype method and Blender and Android studio software. This application has features such as a home menu to show information about budikdamber, a scan menu that can display 3D catfish that are ready to harvest and sick, a user guide, and a menu that describes the application. The application was tested using the black box method on the splash screen page, the budikdamber understanding button, the budikdamber installation button, the budikdamber maintenance button, the catfish development button, the AR scan menu button, the AR scan guide button, the AR scan button, the menu button about, lighting and distances. The result was that the application runs well, with no errors, and runs on the Android platform versions 7, 8, 9 and 10. The application was also tried by 24 ordinary youth who do not know budikdamber. The result was Budikdamber App application is easy and understandable by users and needed by community groups to maximize catfish harvest.

Keywords: Budikdamber, Augmented reality, 3D Modeling, Android.

