

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ikan cupang atau betta fish kini menjadi ikan hias favorit bagi sebagian orang. Bentuknya yang kecil serta memiliki sirip berwarna-warni menjadi daya tarik. Ikan ini mempunyai bentuk dan karakter yang unik dan cenderung agresif dalam mempertahankan wilayahnya. Di kalangan penggemar, ikan cupang umumnya terbagi atas tiga golongan, yaitu cupang hias, cupang aduan, dan cupang liar.

Di Indonesia terdapat cupang asli, salah satunya adalah *Betta channoides* yang ditemukan di Pampang, Kalimantan Timur. Ikan cupang adalah salah satu ikan yang kuat bertahan hidup dalam waktu lama sehingga apabila ikan tersebut ditempatkan di wadah dengan volume air sedikit dan tanpa adanya alat sirkulasi udara (aerator), ikan ini masih dapat bertahan hidup.

Keanekaragaman warna ikan ini pun terjadi. Mulai warna konvensional seperti gabungan antara merah, hijau/biru metalik, dengan body berwarna hitam, warna solid seperti merah, biru, atau orange dengan tanpa ada warna nya kombinasi, ikan dengan warna besgel biasa di sebut bebas gelap bukan berarti warna ikan cupang tersebut berwarna hitam di seluruh tubuh nya, biasa warna besgel adalah hijau dan biru tua dengan sedikit warna merah atau juga putih transparan didasi dan ekor nya.

Dengan banyaknya minat masyarakat terhadap ikan hias khususnya ikan cupang hias maka banyak pula kompetisi bermunculan. Maka perlu di buat sistem pendukung keputusan untuk menentukan ikan cupang terbaik dalam lomba/kompetisi. Dalam memilih ikan cupang tersebut, maka akan di buat sistem pendukung keputusan pemilihan ikan cupang agar dapat memudahkan para juri dalam memilih ikan cupang dalam kompetisi/lomba, Metode yang di gunakan adalah SAW metode penjumlahan terbobot seperti dari rating pada tiap alternatif pada seluruh atribut atau kriteria , metode ini sangat cocok untuk menghitung penilaian kriteria penjumlahan pembobotan setiap kriteria yang sudah ditentukan. Dalam penilaian ikan cupang yang berkualitas di antara pilihan ikan-ikan cupang yang ada di dalam perlombaan , sehingga mendapatkan ikan cupang yang benar – benar bagus sebagai juara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sistem pendukung keputusan pemilihan ikan cupang yang dapat membantu juri dalam menentukan ikan cupang terbaik dalam lomba atau kompetisi.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Data dari Sistem pengambilan keputusan ini adalah ikan cupang halfmoon yang beredar di pasaran.
2. Kriteria yang di gunakan adalah size / ukuran, postur badan, mental / kesehatan kerapihan/ klengkapan dan warna.
3. Database pada sistem ini menggunakan database MySQL .
4. Sistem ini akan memproses data dari ikan cupang yang telah di tentukan dan akan menampilkan hasil ranking alternatif ikan cupang
5. Pengguna sistem ini adalah panitia lomba / kompetisi.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelian ini adalah membuat sistem pendukung keputusan pemilihan sehingga dapat membantu juri dalam menentukan pemenang ikan cupang terbaik dalam kompetisi .

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Harapan dari penelitian ini agar dapat memberikan rekomendasi pada juri dalam menentukan pilihan ikan cupang terbaik dalam kompetisi. Dimana dalam menggunakan aplikasi ini juri dapat menentukan pemenang ikan cupang terbaik dalam kompetisi. Dan mendapatkan hasil pilihan ikan yang maksimal.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penyusunan dalam penulisan skripsi ini:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pembahasan pada bab ini menjelaskan tentang beberapa sumber yang di jadikan acuan dalam penelitian dasar – dasar teori yang menunjang penulisan penelitian ini.

### BAB 3 METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini memamparkan mengenai analisis metode dan kebutuhan – kebutuhan yang di gunakan oleh system, yang mencakup kebutuhan masukan, keluaran, serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang menunjang dalam pembuatan sistem. Dan berisi rancangan sistem berupa diagram – diagram yang menggambarkan proses berjalanya sistem dari sisi user dan aplikasi

#### BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab ini menjelaskan tentang peroses pembuatan sistem dan proses pengujianya. Dimana sistem yang sudah di buat apakah sudah sesuai dengan rancangan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya. Dan hasil yang di dapat apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian.

#### BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah di lakukan. Dalam pembahsan kesimpulan berisi ulasan singkat yang mencangkup isi penelitian, masalah, tujuan, serta kelemahan dan keunggulan sistem yang telah di buat. Dan juga memuat saran yang bertujuan untuk di jadikan acuan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya.