

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Budidaya ikan Lele adalah suatu bidang bisnis yang memiliki resiko cukup tinggi dengan tingkat keuntungan atau kerugian. Dalam semua bidang usaha, jika berpotensi menghasilkan pendapatan yang besar umumnya memiliki resiko yang besar juga. Hanya orang-orang yang mampu bertahan dan mampu menyelesaikan kendala dan juga masalah dalam bisnis mereka tersebut yang akan berhasil mengembangkan bisnis mereka. Salah satu faktor yang mempengaruhi keuntungan dan kerugian pada bisnis Budidaya ikan lele yaitu bibit, pakan, obat dalam Budidaya ikan Lele. Pembuatan system Prediksi untung rugi Budidaya Lele ini diimplementasikan dengan menerapkan teknik data mining menggunakan metode Fuzzy Tsukamoto.

Proses prediksi dilakukan dengan menerapkan teknik data mining klasifikasi menggunakan metode Fuzzy Tsukamoto. Teknik tersebut membutuhkan data pembelajaran, yaitu data Budidaya Kelompok Budidaya Ikan Lele “Makmur Sentosa” yang nantinya akan digunakan bagi para pembudidaya yang akan memilih kebutuhan budidaya lele. Proses prediksi yang dibangun akan menghasilkan nilai keluaran berupa kategori untung atau rugi. Untuk proses menghitung metode Tsukamoto ada beberapa langkah-langkah, yang pertama Menentukan nilai ke anggotaannya setiap variabel, menentukan nilai a-predikat, menentukan z_1 , dan yang terakhir adalah menentukan Defuzzyfikasi yang nantinya akan mengetahui hasil akhir dari data uji berupa untung atau Rugi.

3.2 Hasil Analisis

Hasil analisis yang dapat dilakukan dari sistem prediksi untung rugi pada hasil budidaya ikan Lele yang dibangun nantinya dapat mengetahui untung dan rugi budidaya lele yang diperoleh dari pengolahan data data budidaya, meliputi : Musim, Populasi, Luas kolam, bibit, pakan, dan obat yang nantinya data tersebut akan diolah dengan menggunakan metode *Tsukamoto*, hasil yang diperoleh dari

perhitungan metode *Tsukamoto* adalah berupa informasi yang dapat membantu Pembudidaya dalam mengetahui untung dan rugi dalam budidaya ikan lele.

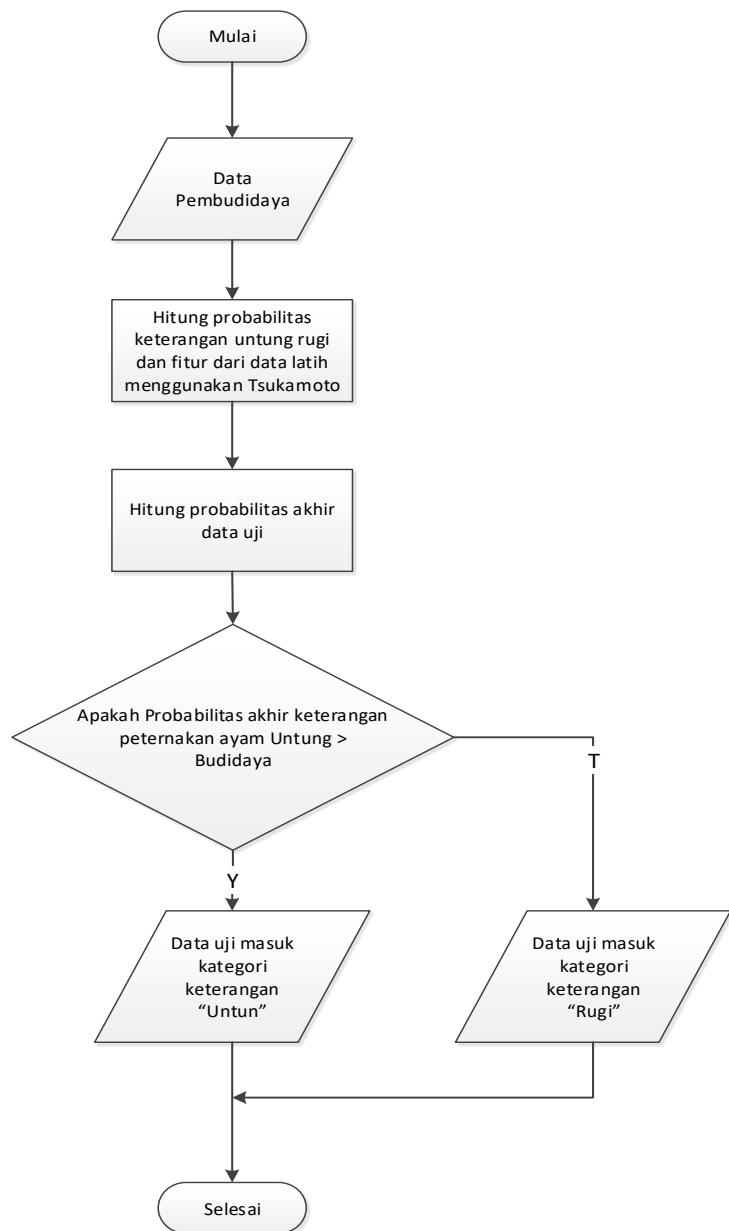
Kebutuhan fungsional untuk sistem prediksi untung rugi pada hasil budidaya ikan Lele adalah :

1. Sistem dapat melakukan input data informasi dari pembudidaya.
2. Menentukan fungsi keanggotaannya setiap variabel, menentukan nilai nilai keanggotaan tiap variabel, dan yang terakhir adalah menentukan Defuzzyifikasi.
3. Sistem dapat melakukan prediksi keterangan untung rugi data baru yang akan di inputkan pembudidaya berdasarkan data latih yang telah tersimpan di database menggunakan Tsukamoto.
4. Atribut yang digunakan meliputi musim, populasi, luas kolam, bibit, obat, dan pakan.
5. Sistem dapat memberikan hasil laporan dari prediksi berupa data untung atau rugi.

Sistem yang dibangun merupakan aplikasi atau *tool* prediksi pembudidaya ikan lele dengan menggunakan metode *Tsukamoto*. Sistem ini akan menghasilkan input berupa perkiraan kategori keterangan Budidaya ikan lele yang tergolong kedalam kategori untung dan rugi.

Terdapat beberapa atribut yang dibutuhkan untuk memprediksi budidaya ikan lele ini diantaranya adalah adalah musim, populasi, luas kolam,bibit, obat, dan pakan.

Hasil dari sistem ini nantinya adalah menampilkan daftar budidaya ikan lele yang diprediksi mempunyai keterangan untung dan rugi.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Prediksi Untung Rugi Budidaya Ikan Lele

Gambar 3.1 adalah penjelasan *flowchart* dari sistem prediksi budidaya ikan lele :

1. Ketua pokdakan login ke sistem untuk dapat memprediksi budidaya ikan lele.
2. Setelah login berhasil, maka pembudidaya memasukkan data informasi mengenai apa saja yang dibutuhkan pembudidaya dalam memulai usahanya.
3. Sistem akan menghitung masing-masing keterangan untung rugi dan fitur dari data latih yang tersimpan di database. Untuk fitur bertipe numerik, perhitungan dilakukan berdasarkan rumus.
4. Perhitungan dilanjut dengan menghitung nilai probabilitas akhir data uji terhadap data latih.
5. Sistem akan mengklasifikasikan keterangan pembudidaya ikan lele dari data uji berdasarkan nilai probabilitas akhir terbesar.
6. Jika nilai probabilitas akhir terbesar berada di keterangan budidaya ikan Untung, maka Budidaya ikan tersebut diprediksi Untung.
7. Jika nilai probabilitas akhir terbesar berada di keterangan budidaya ikan Rugi, maka budidaya ikan tersebut diprediksi Rugi.

3.2.1 Sumber Data

Tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menyiapkan data, dimana data diperoleh dari kelompok budidaya ikan. Data yang digunakan adalah data pokdakan tahun 2015. Data yang diperoleh dan akan digunakan dalam penelitian ini berupa data berkaitan dengan musim, populasi, Luas kolam, bibit, pakan, dan obat. Jumlah data yang digunakan sebanyak 30 *record* dengan keterangan jumlah keuntungan dan jumlah kerugian. Seperti tabel data uji dibawah ini

Tabel 3.1 Tabel Data Budidaya Ikan Lele “Makmur Sentosa” Tahun 2015

No	Nama	Musim	Strain (Bibit)	Populasi	Luas Kolam	Pakan	Probiotik	Keterangan
1	A	Hujan	SANGKURIANG	4000	16 m2	CARGIL	RAJA LELE	Untung
2	B	Hujan	SANGKURIANG	3000	9 m2	LP	BOSTER	Untung
3	C	Hujan	SANGKURIANG	1500	15 m2	CARGIL	RAJA LELE	Rugi

4	D	Hujan	SANGKURIANG	2000	15 m2	LP	SOC	Rugi
5	E	Hujan	DUMBO	2500	12 m2	CARGIL	BOSTER	Untung
6	F	Hujan	DUMBO	5000	16 m2	CARGIL	RAJA LELE	Untung
7	G	Hujan	SANGKURIANG	1000	12 m2	LP	BOSTER	Rugi
8	H	Hujan	DUMBO	1500	12 m2	LP	SOC	Rugi
9	I	Hujan	SANGKURIANG	1000	15 m2	CARGIL	RAJA LELE	Rugi
10	J	Hujan	DUMBO	900	12 m2	CARGIL	RAJA LELE	Untung
11	K	Hujan	SANGKURIANG	2500	15 m2	LP	SOC	Rugi
12	L	Hujan	DUMBO	2000	12 m2	CARGIL	SOC	Untung
13	M	Hujan	SANGKURIANG	4000	16 m2	LP	BOSTER	Untung
14	N	Hujan	DUMBO	1400	16 m2	CARGIL	BOSTER	Rugi
15	O	Hujan	SANGKURIANG	2200	10 m2	LP	SOC	Rugi
16	A	Kemarau	DUMBO	1500	16 m2	LP	RAJA LELE	Untung
17	B	Kemarau	SANGKURIANG	3000	9 m2	CARGIL	SOC	Rugi
18	C	Kemarau	DUMBO	5000	20 m2	MEGAFE ED	SOC	Untung
19	D	Kemarau	SANGKURIANG	2000	15 m2	LP	SOC	Rugi
20	E	Kemarau	DUMBO	1500	12 m2	LP	SOC	Rugi
21	F	Kemarau	SANGKURIANG	1000	9 m2	LP	RAJA LELE	Rugi
22	G	Kemarau	SANGKURIANG	3000	12 m2	MEGAFE ED	SOC	Untung
23	H	Kemarau	SANGKURIANG	2000	12 m2	LP	SOC	Rugi
24	I	Kemarau	SANGKURIANG	1000	15 m2	CARGIL	BOSTER	Rugi
25	J	Kemarau	SANGKURIANG	1500	12 m2	LP	SOC	Rugi
26	K	Kemarau	SANGKURIANG	2500	15 m2	LP	RAJA LELE	Untung
27	L	Kemarau	SANGKURIANG	2500	12 m2	LP	SOC	Rugi
28	M	Kemarau	SANGKURIANG	2500	12 m2	CARGIL	SOC	Rugi
29	N	Kemarau	DUMBO	1500	16 m2	MEGAFE ED	SOC	Rugi
30	O	Kemarau	DUMBO	2000	10 m2	MEGAFE ED	SOC	Untung

Data yang didapatkan tersebut dibagi menjadi 6 fitur seperti tampak pada tabel 3.2 :

Tabel 3.2 Tabel Fitur Atribut Budidaya Ikan lele

NO	FITUR	KETERANGAN
1.	Musim	Musim yang digunakan (Hujan dan Kemarau)
2.	Bibit	Bibit yang digunakan adalah Dumbo & Sangkuriang.
3.	Obat	Obat yang digunakan adalah Raja lele, Boster, & SOC
4.	Pakan	Pakan yang digunakan adalah Megafeed, LP, dan Cargil
5.	Populasi	Jumlah bibit yang akan dibuat budidaya
6.	Luas Kolam	Masing-masing kolam akan mempunyai ukuran berbeda-beda sesuai dengan jumlah populasi ikan.

3.3 Desain Fuzzy

3.3.1 Himpunan Fuzzy

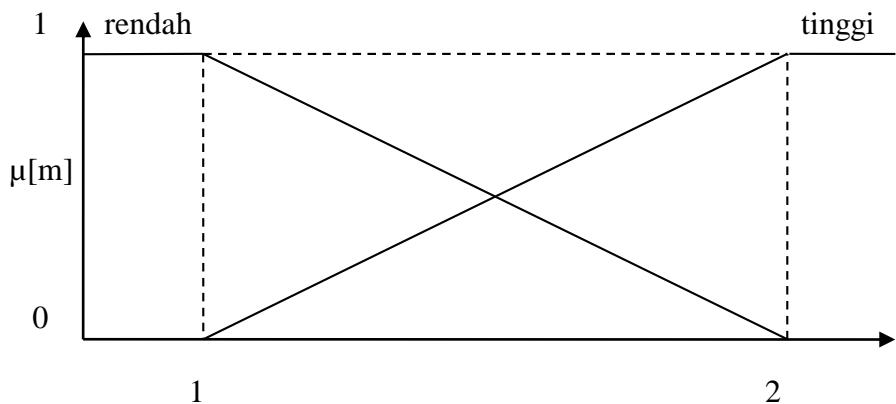
Derajat keanggotaan merupakan suatu kurva yang menunjukkan pemetaan titik-titik input data kedalam nilai keanggotaannya (fungsi keanggotaan), fungsi keanggotaan memiliki interval nilai antara 0 dan 1, adapun untuk mendapatkan nilai keanggotaan dapat dilakukan dengan pendekatan fungsi, berikut pendekatan fungsi keanggotaan dari setiap kriteria Musim

1. Kurva Fuzzy Musim

Variabel musim terbagi menjadi 2 himpunan.

1. Himpunan rendah, batas 0 - 1 menggunakan kurva turun.
2. Himpunan tinggi, batas 0 - 1 menggunakan kurva naik.

Seperti pada **Gambar 3.2**.



Gambar 3.2 Grafik Kurva *Fuzzy* Musim

Berikut nilai fungsi keanggotaan Musim:

Diasumsikan musim hujan bernilai 2 dan musim kemarau bernilai 1

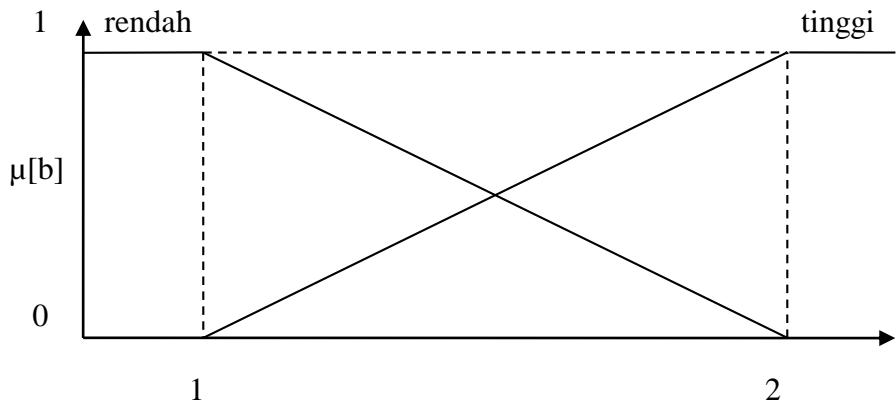
$$\mu_{MRendah}[m] = \begin{cases} 2 & m \leq 2 \\ (2-m)/(2-1) & 1 \leq m \leq 2 \\ 1 & m \geq 1 \end{cases}$$

$$\mu_{MTinggi}[m] = \begin{cases} 1 & m \leq 1 \\ (m-1)/(2-1) & 1 \leq m \leq 2 \\ 2 & m \geq 2 \end{cases}$$

Variabel Bibit terbagi menjadi 2 himpunan.

1. Himpunan rendah, batas 1-3 menggunakan kurva turun.
2. Himpunan tinggi, batas 1-3 menggunakan kurva naik.

Seperti pada **Gambar 3.3.**



Gambar 3.3 Grafik Kurva Fuzzy Bibit.

Diasumsikan Bibit Mutiara bernilai 1 dan Bibit Murni bernilai 3

$$\mu_{BRendah}[b] = \begin{cases} 1 & b \leq 3 \\ (2-b)/(2-1) & 1 \leq b \leq 2 \\ 0 & b \geq 2 \end{cases}$$

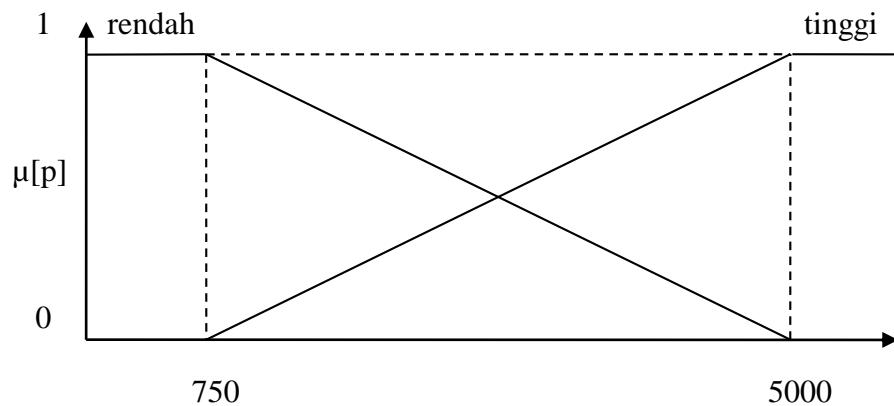
$$\mu_{BTinggi}[b] = \begin{cases} 0 & b \leq 1 \\ (b-1)/(2-1) & 1 \leq b \leq 2 \\ 1 & b \geq 2 \end{cases}$$

3. Kurva Fuzzy Populasi

Variabel Populasi terbagi menjadi 2 himpunan.

1. Himpunan rendah, batas 750-5000 menggunakan kurva turun.
2. Himpunan tinggi, batas 750-5000 menggunakan kurva naik.

Seperti pada **Gambar 3.4**



Gambar 3.4 Grafik Kurva Fuzzy Populasi.

Berikut nilai fungsi keanggotaan Populasi :

$$\mu_{PRendah}[p] = \begin{cases} 1 & p \leq 750 \\ (5000-p)/(5000-750) & 750 \leq p \leq 5000 \\ 0 & p \geq 5000 \end{cases}$$

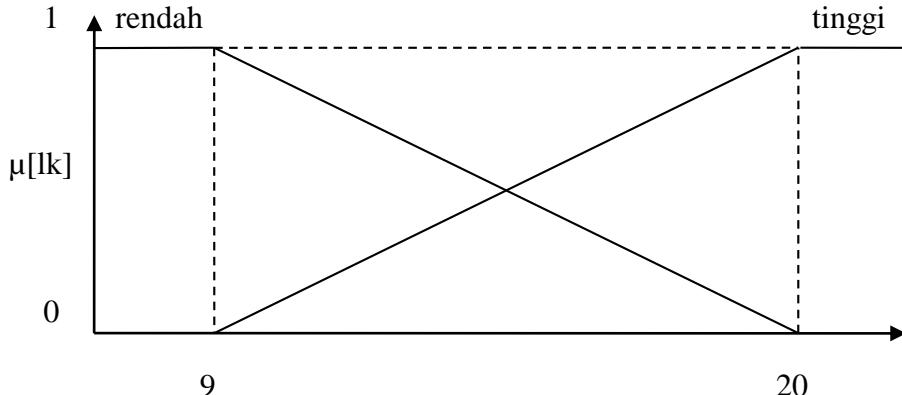
$$\mu_{PTinggi}[p] = \begin{cases} 0 & p \leq 750 \\ (p-750)/(5000-750) & 750 \leq p \leq 5000 \\ 1 & p \geq 5000 \end{cases}$$

4. Kurva Fuzzy Luas Kolam

Variabel Luas Kolam terbagi menjadi 2 himpunan.

1. Himpunan rendah, batas 9-20 menggunakan kurva turun.
2. Himpunan tinggi, batas 9-20 menggunakan kurva naik.

Seperti pada **Gambar 3.5.**



Gambar 3.5 Grafik Kurva Fuzzy Luas Kolam.

Berikut nilai fungsi keanggotaan Luas Kolam :

$$\mu_{LKRendah}[lk] = \begin{cases} 1 & \text{lk} \leq 9 \\ (20 - lk)/(20 - 9) & 9 \leq lk \leq 20 \\ 0 & lk \geq 20 \end{cases}$$

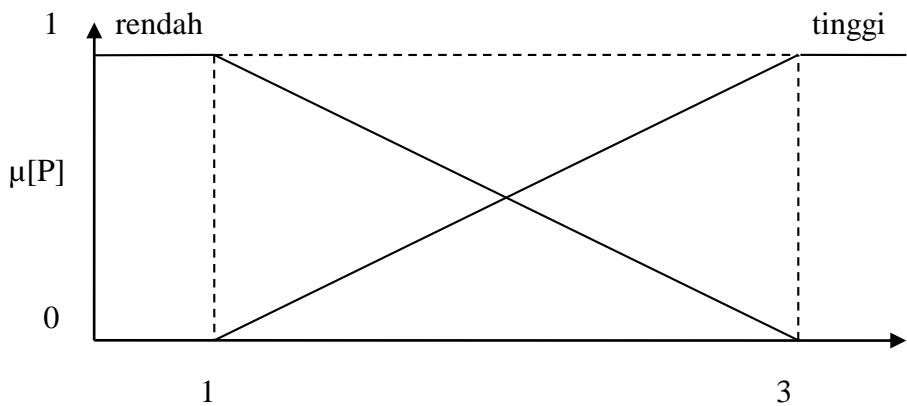
$$\mu_{LK Tinggi}[lk] = \begin{cases} 0 & lk \leq 9 \\ (lk - 9)/(20 - 9) & 9 \leq lk \leq 20 \\ 1 & lk \geq 20 \end{cases}$$

5. Kurva Fuzzy Pakan

Variabel Pakan terbagi menjadi 2 himpunan.

1. Himpunan rendah, batas 1-3 menggunakan kurva turun.
2. Himpunan tinggi, batas 1-3 menggunakan kurva naik.

Seperti pada **Gambar 3.6.**



Gambar 3.6 Grafik Kurva Fuzzy Pakan.

Berikut nilai fungsi keanggotaan Fasilitas :

$$\mu_{PRendah}[p] = \begin{cases} 1 & p \leq 1 \\ (3-p)/(3-1) & 1 \leq p \leq 3 \\ 0 & p \geq 3 \end{cases}$$

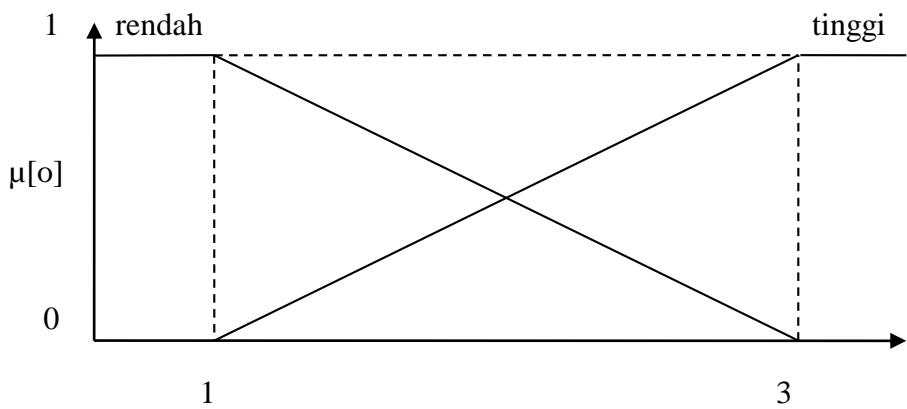
$$\mu_{PTinggi}[p] = \begin{cases} 0 & p \leq 1 \\ (p-1)/(3-1) & 1 \leq p \leq 3 \\ 1 & p \geq 3 \end{cases}$$

6. Kurva Fuzzy Obat

Variabel Obat terbagi menjadi 2 himpunan.

1. Himpunan rendah, batas 1-3 menggunakan kurva turun.
2. Himpunan tinggi, batas 1-3 menggunakan kurva naik.

Seperti pada **Gambar 3.6**.



Gambar 3.6 Grafik Kurva Fuzzy Obat.

Berikut nilai fungsi keanggotaan Obat :

$$\mu_{ORendah}[p] = \begin{cases} 1 & 0 \leq 1 \\ (3 - 1)/(3 - 1) & 1 \leq 0 \leq 3 \\ 0 & 0 \geq 3 \end{cases}$$

$$\mu_{OTinggi}[f] = \begin{cases} 0 & 0 \leq 0 \\ (1 - 1)/(3 - 1) & 1 \leq 0 \leq 3 \\ 1 & 0 \geq 3 \end{cases}$$

3.3.2 Aturan (Rule) *Fuzzy Tsukamoto*

Untuk penentuan aturan (rule) *Fuzzy Tsukamoto* dengan menggunakan 6 variabel yaitu Musim, Bibit, Populasi, Luas Kolam, Pakan, dan Obat yang masing-masing mempunyai 2 himpunan, maka dihasilkan 64 aturan dari setiap masing-masing nilai α -predikat, seperti ditunjukan pada tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.3 Aturan Rule *Fuzzy* Tsukamoto

Rule ke	If	Musim	Op	Bibit	Op	Populasi	Op	Luas Kolam	Op	Pakan	Op	Obat	THEN	Pendapat
R1	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R2	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R3	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R4	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R5	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R6	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Untung
R7	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R8	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R9	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R10	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Untung
R11	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R12	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi

R13	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R14	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Untung
R15	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R16	IF	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Untung
R17	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R18	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R19	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R20	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R21	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Rugi

Rule ke	If	Musim	Op	Bibit	Op	Populasi	Op	Luas Kolam	Op	Pakan	Op	Obat	THEN	Pendapat
R22	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R23	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R24	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R25	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R26	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R27	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R28	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R29	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R30	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R31	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R32	IF	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R33	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R34	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Untung

R35	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R36	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R37	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R38	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R39	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R40	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R41	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R42	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Untung
R43	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R44	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi

Rule ke	If	Musim	Op	Bibit	Op	Populasi	Op	Luas Kolam	Op	Pakan	Op	Obat	THEN	Pendapat
R45	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R46	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Untung
R47	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R48	IF	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R49	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R50	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R51	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R52	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R53	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R54	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R55	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi
R56	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R57	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung

R58	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R59	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Untung
R60	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi
R61	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Tinggi	THEN	Untung
R62	IF	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Rendah	AND	Tinggi	AND	Rendah	THEN	Rugi
R63	IF	Rendah	AND	Tinggi	THEN	Rugi								
R64	IF	Rendah	AND	Rendah	THEN	Rugi								

3.3.3 Studi Kasus

Dari data yang didapat akan dilakukan satu pengujian data latih, contoh kasus dari permasalahan sebagai berikut :

Terdapat data budidaya ikan lele dengan populasi ikan 4000 dengan luas kolam 16 M² dengan kriteria Musim, Bibit, Populasi, Luas Kolam, Pakan, dan Obat. Berapakah hasil prediksi pendapatannya?

Diketahui :

Musim	:	Hujan
Luas Kolam	:	16
Populasi	:	4000
Bibit	:	Sangkuriang
Pakan	:	LP
Obat	:	Boster

Normalisasi Data

Musim	:	2
Bibit	:	2
Populasi	:	4000
Luas Kolam	:	16
Pakan	:	2
Obat	:	2

Penentuan derajat keanggotaan tiap variabel :

1. $\mu_{\text{Musim rendah}}[m] = (2-2) / (2-1) = 0$
- $\mu_{\text{Musim tinggi}}[m] = (2-1) / (2-1) = 1$
2. $\mu_{\text{Bibit Rendah}}[b] = (3-2) / (3-1) = 0.5$
- $\mu_{\text{Bibit Tinggi}}[b] = (2-1) / (3-1) = 0.5$
3. $\mu_{\text{Populasi Rendah}}[p] = (5000-4000) / (5000-750) = 0.2$
- $\mu_{\text{Populasi Tinggi}}[p] = (4000-750) / (5000-750) = 0.7$

4. $\mu_{\text{Luas Kolam Rendah}}[\text{lk}]$	= $(20-16) / (20-9)$	= 0.3
$\mu_{\text{Luas Kolam Tinggi}}[\text{lk}]$	= $(16-9) / (20-9)$	= 0.6
5. $\mu_{\text{Pakan Rendah}}[\text{p}]$	= $(3-2) / (3-1)$	= 0.5
$\mu_{\text{Pakan Tinggi}}[\text{p}]$	= $(2-1) / (3-1)$	= 0.5
6. $\mu_{\text{Obat Rendah}}[\text{o}]$	= $(3-2) / (3-1)$	= 0.5
$\mu_{\text{Obat Tinggi}}[\text{o}]$	= $(2-1) / (3-1)$	= 0.5

Dari hasil penentuan derajat keanggotaan tiap variabel diatas sehingga dapat di gambarkan aturan perhitungan rule *fuzzy tsukamoto* pada tabel 3.37.

Tabel 3.4 Perhitungan Rule *Fuzzy* Tsukamoto

Rule ke	If	Musim	Op	Bibit	Op	Populasi	Op	Luas Kolam	Op	Pakan	Op	Obat	THEN	Pendapatan
R1	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R2	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R3	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R4	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R5	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R6	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R7	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R8	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R9	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R10	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R11	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R12	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi

R13	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R14	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R15	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R16	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R17	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R18	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R19	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R20	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R21	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi

Rule ke	If	Musim	Op	Bibit	Op	Populasi	Op	Luas Kolam	Op	Pakan	Op	Obat	THEN	Pendapat
R22	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R23	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R24	IF	1	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R25	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R26	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R27	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R28	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R29	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R30	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R31	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R32	IF	1	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R33	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R34	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung

R35	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R36	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R37	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R38	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R39	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R40	IF	0	AND	0,5	AND	0,7	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R41	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R42	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R43	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R44	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi

Rule ke	If	Musim	Op	Bibit	Op	Populasi	Op	Luas Kolam	Op	Pakan	Op	Obat	THEN	Pendapatan
R45	IF	0	AND	0,5	AND	0.2	AND	0.3	AND	0.5	AND	0,5	THEN	Untung
R46	IF	0	AND	0,5	AND	0.2	AND	0.3	AND	0.5	AND	0,5	THEN	Untung
R47	IF	0	AND	0,5	AND	0.2	AND	0.3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R48	IF	0	AND	0,5	AND	0.2	AND	0.3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R49	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R50	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R51	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R52	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R53	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R54	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R55	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R56	IF	0	AND	0,5	AND	0.7	AND	0.3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R57	IF	0	AND	0,5	AND	0.2	AND	0.6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung

R58	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R59	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R60	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,6	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R61	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Untung
R62	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R63	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi
R64	IF	0	AND	0,5	AND	0,2	AND	0,3	AND	0,5	AND	0,5	THEN	Rugi

Hasil dari **tabel 3.4** di atas, didapat sebuah perhitungan akhir nilai α_i dan nilai indeks z_i Harga, dengan menggunakan contoh perhitungan pada rule 1 dimana terdapat nilai α_1 yang terkecil yaitu 0.5 dari derajat keanggotaan.

$$\begin{aligned}\alpha\text{-predikat}_1 &= \mu_{MTinggi} \cap \mu_{BTinggi} \cap \mu_{PTinggi} \cap \mu_{LKTinggi} \cap \mu_{PTinggi} \cap \mu_{OTinggi} \\ &= \text{Min}(1; 0.5; 0.7; 0.6; 0.5; 1) \\ &= 0.5\end{aligned}$$

Pada hasil aturan rule *fuzzy* yang menghasilkan indeks z_i Harga dengan contoh perhitungan pada rule 1 sebagai berikut:

$$\begin{aligned}z_1 \text{Pendapatan Rugi [0.5]} &= \frac{(1.412.000) - z}{1.412.000 - (-405.000)} = 0.5 \\ &= z_1 - 1.412.000 \quad = 0.5 \times 1.817.000 \\ &= z_1 - 1.412.000 \quad = 908.500 \\ z_1 &= 1.412.000 - 908.500 \\ z_1 &= 503.500\end{aligned}$$

Sedangkan untuk hasil $\alpha_i * z_i$ Harga murah pada rule 1 dengan contoh perhitungan sebagai berikut:

$$\alpha_1 * z_1 \text{Pendapatan Rugi} = 0.5 \times 503.500 = 251.750$$

Table 3.5 Perhitungan Nilai α_i dan Indeks z_i Harga.

	A	z_i Harga	$\alpha_i * z_i$ Harga
R1	0.5	503.500	251.750
R2	0.5	503.500	251.750
R3	0.5	-1.313.500	-656.750
R4	0.5	503.500	251.750
R5	0.3	-950.100	-285.030
R6	0.3	-950.100	-285.030
R7	0.3	866.900	260.070

	A	z_i Harga	$\alpha_i * z_i$ Harga
R8	0.3	866.900	260.070
R9	0.2	-768.400	-153.680
R10	0.2	-768.400	-153.680
R11	0.2	-768.400	-153.680
R12	0.2	1.048.600	209.720
R13	0.2	1.048.600	209.720
R14	0.2	-768.400	-153.680
R15	0.2	-768.400	-153.680
R16	0.2	-768.400	-153.680
R17	0.5	503.500	251.750
R18	0.5	503.500	251.750
R19	0.5	503.500	251.750
R20	0.5	503.500	251.750
R21	0.3	866.900	260.070
R22	0.3	866.900	260.070
R23	0.3	866.900	260.070
R24	0.3	866.900	260.070
R25	0.2	-768.400	-153.680
R26	0.2	1.048.600	209.720
R27	0.2	-768.400	-153.680
R28	0.2	1.048.600	209.720
R29	0.2	-768.400	-153.680
R30	0.2	1.048.600	209.720

R31	0.2	1.048.600	209.720
R32	0.2	1.048.600	209.720
R33	0	-405.000	0
R34	0	-405.000	0
R35	0	1.412.000	0
R36	0	1.412.000	0
R37	0	1.412.000	0
R38	0	1.412.000	0
R39	0	1.412.000	0
R40	0	1.412.000	0
R41	0	-405.000	0
R42	0	-405.000	0
R43	0	1.412.000	0
R44	0	1.412.000	0
R45	0	-405.000	0
R46	0	-405.000	0
R47	0	-405.000	0
R48	0	1.412.000	0
R49	0	-405.000	0
R50	0	1.412.000	0
R51	0	-405.000	0
R52	0	1.412.000	0
R53	0	1.412.000	0
R54	0	1.412.000	0

R55	0	1.412.000	0
R56	0	1.412.000	0
R57	0	-405.000	0
R58	0	1.412.000	0
R59	0	-405.000	0
R60	0	1.412.000	0
R61	0	-405.000	0
R62	0	1.412.000	0
R63	0	1.412.000	0
R64	0	1.412.000	0
Σ	$\sum \alpha_i$		$\sum \alpha_i * z_i$ Harga
Σ	9.6		2.180.780

Nilai z Harga :

$$\begin{aligned}
 z &= \frac{(\alpha\text{-predikat1}*z1) + (\alpha\text{-predikat2}*z2) + \dots + (\alpha\text{-predikat64}*z64)}{\alpha\text{-predikat1} + \alpha\text{-predikat2} + \alpha\text{-predikat3} + \dots + \alpha\text{-predikat 64}} \\
 &= 2.180.780 / 9,6 \\
 &= 227.165
 \end{aligned}$$

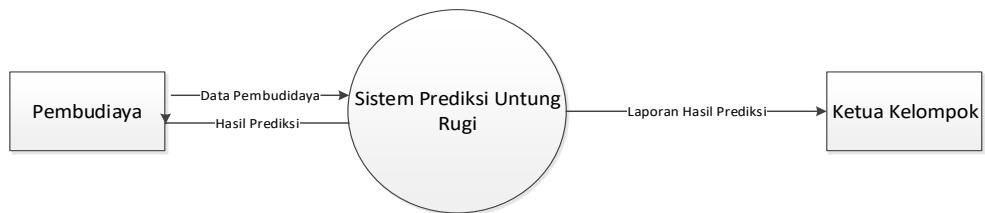
Berdasarkan hasil perhitungan data uji dengan menggunakan Metode *Fuzzy Tsukamoto* didapatkan hasil budidaya dengan data di Musim Hujan, dengan Luas Kolam 16 M², Populasi 4000 ekor, Bibit sangkuriang, Pakan LP & Obat

menggunakan SOC, maka hasil prediksi menghasilkan budidaya memperoleh keuntungan sebesar Rp. 227.165,00.

3.4 Perancangan Sistem

Tahapan ini akan membahas mengenai context diagram, data flow diagram, perancangan database dan interface aplikasi.

3.4.1 Context Diagram Sistem



Gambar 3.8 Context Diagram Sistem Prediksi Untung Rugi Budidaya Ikan Lele

Pada context diagram gambar 3.8 ini merupakan gambaran sistem secara garis besar, dimana terdapat tiga entitas luar yang berhubungan dengan sistem, yaitu :

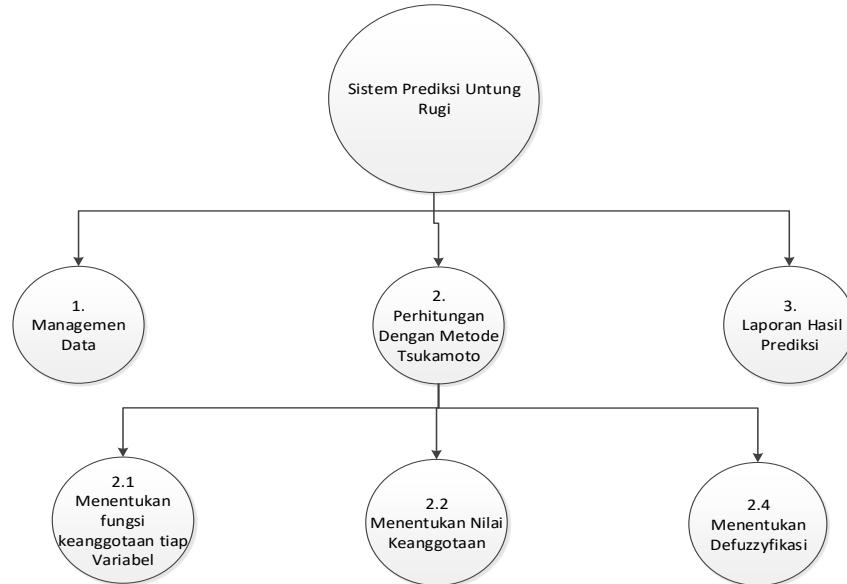
1. Pembudidaya merupakan pihak yang memasukkan kuesioner (atribut) dan menerima hasil prediksi berupa jumlah keuntungan / kerugian.
2. Ketua Kelompok merupakan pihak yang dapat melihat hasil laporan prediksi semua Pembudidaya.

Penjelasan *diagram context* :

Pembudidaya memasukkan data informasi sebagai data uji untuk diprediksi & memperoleh jumlah kerugian / keuntungan. Data uji tersebut diklasifikasikan dalam sistem dengan menggunakan metode Tsukamoto yang dihitung berdasarkan atribut kebutuhan Pembudidaya yang telah di inputkan Pembudidaya. Atribut kebutuhan Pembudidaya tersebut digunakan sebagai data latih yang terdiri dari musim, luas kolam, populasi, bibit, pakan, obat, dan Pendapatan. Pembudidaya akan menerima hasil prediksi dari data uji yang telah diprediksi tadi, sedangkan

Ketua kelompok akan menerima laporan atau daftar hasil prediksi dari semua Pembudidaya yang telah melakukan proses prediksi.

3.4.2 Diagram Berjenjang



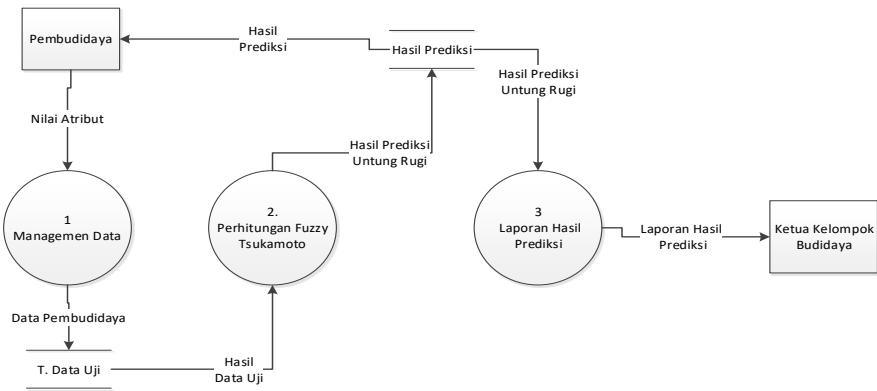
Gambar 3.9 Diagram Berjenjang Sistem Prediksi Untung Rugi Budidaya Ikan lele

Pada gambar 3.9 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Top level : Sistem prediksi untung rugi berdasarkan latar belakang pemilihan kebutuhan ketika sebelum melakukan budidaya ikan lele.
- Level 0 : 1. Managemen Data
 - 2. Perhitungan Tsukamoto
 - 3. Laporan Hasil Prediksi
- Level 1 : 2.1 Menentukan fungsi keanggotaan tiap variabel
 - 2.2 Menghitung nilai Keanggotaan tiap variabel
 - 2.3 Menghitung Defuzzyifikasi

3.4.3 Data Flow Diagram (DFD)

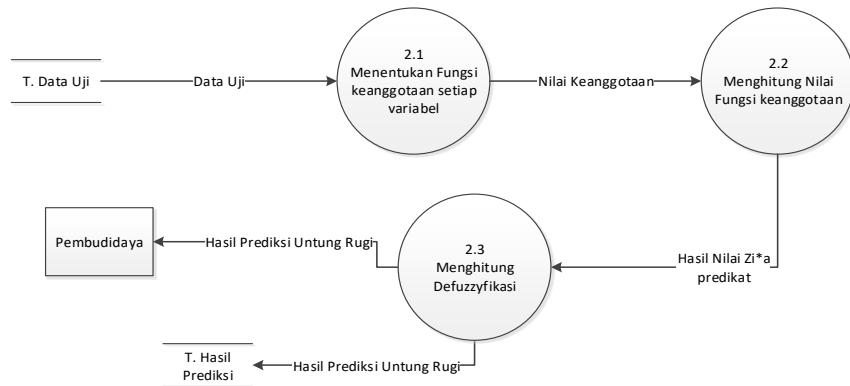
3.4.3.1 DFD Level 0

**Gambar 3.10 DFD Level 0**

Pada gambar 3.10 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Proses 1 adalah proses managemen data yang di inputkan oleh Pembudidaya.
- Proses 2 adalah perhitungan Tsukamoto yaitu proses perhitungan dengan menggunakan metode Tsukamoto dan Pembudidaya mendapatkan informasi hasil prediksi Pembudidaya Ikan lele.
- Proses 3 adalah pembuatan laporan hasil prediksi yaitu pembuatan laporan dari daftar hasil prediksi yang telah dilakukan Pembudidaya dalam pemilihan kebutuhan budidaya.

3.4.3.2 DFD Level 1 Proses 2

**Gambar 3.11 DFD Level 1 proses 2**

Pada gambar 3.11 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Proses 2.1 adalah proses menetukan fungsi keanggotaan setiap variabel yang digunakan dalam memprediksi untung rugi. Fitur yang digunakan adalah musim, populasi, luas kolam, bibit, pakan, dan obat.

- Proses 2.2 adalah proses menghitung nilai fungsi keanggotaan dari setiap variabel dan akan diambil nilai terendah dari semua variabel disetiap rule.
- Proses 2.3 adalah proses Defuzzyifikasi dengan menghitung nilai a-predikat & Z disemua rule dan akan bisa mengetahui bahwa prediksi menghasilkan untung / rugi.

3.4.4 Perancangan Database

Basis data diperlukan untuk menyimpan data yang berhubungan dengan user login, data perhitungan yang akan digunakan dalam proses prediksi untung rugi. Berikut struktur tabel dalam basis data sistem prediksi untung rugi pada hasil budidaya ikan lele.

a. Struktur Tabel *User*

Tabel user berfungsi untuk menyimpan data user yang digunakan untuk login ke sistem dan memberikan hak akses bagi user dalam mengakses sistem seperti pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Struktur Tabel *User*

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id_user (PK)	Int		id dari pengguna sistem (Ketua & Pembudidaya)
2	Nama	Varchar	50	nama pengguna
3	Username	Varchar	30	Username sewaktu login
4	Password	Text		Password sewaktu login
5	Level	Char	1	jenis login user

b. Struktur Tabel Data Perhitungan

Tabel data Perhitungan berfungsi untuk menyimpan data kebutuhan Pembudidaya yang di inputkan oleh para pembudidaya yang digunakan sebagai data perhitungan untuk memprediksi untung rugi pembudidaya baru seperti pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Struktur Tabel Data Latih

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id_kategori (PK)	Int		
2	Musim	Char	7	Musim yang digunakan (Hujan dan Kemarau)
3	Bibit	Varchar	10	Bibit yang digunakan (Sangkuriang, Mutiara, & Murni)
4	Pakan	Varchar	10	Pakan yang digunakan (781, LP, MegaFeed)
5	Obat	Varchar	30	Obat yang digunakan (raja lele, boster, Nasa, SOC)
6	Populasi	Int	6	Menyesuaikan dengan banyaknya ikan
7	Luas Kolam	Int	3	Luas Kolam yang akan digunakan untuk budidaya

c. Struktur Tabel Hasil Prediksi

Tabel hasil prediksi berfungsi untuk menyimpan hasil dari prediksi untung rugi dari data uji yang telah diujikan. Data uji diperoleh dari kuesioner yang diinputkan oleh Pembudidaya seperti pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Struktur Tabel Hasil Prediksi

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id_prediksi (PK)	int		
2	id_user (FK)	int		id dari pengguna sistem (Ketua & Pembudidaya)
3	id_Pembudidaya (FK)	Int	10	Nomor Induk Pembudidaya
4	id_kategori (FK)	Int		Musim yang digunakan (Hujan dan Kemarau)
5	Keterangan	char	6	Keterangan Prediksi Untung Rugi

d. Struktur Tabel Pembudidaya

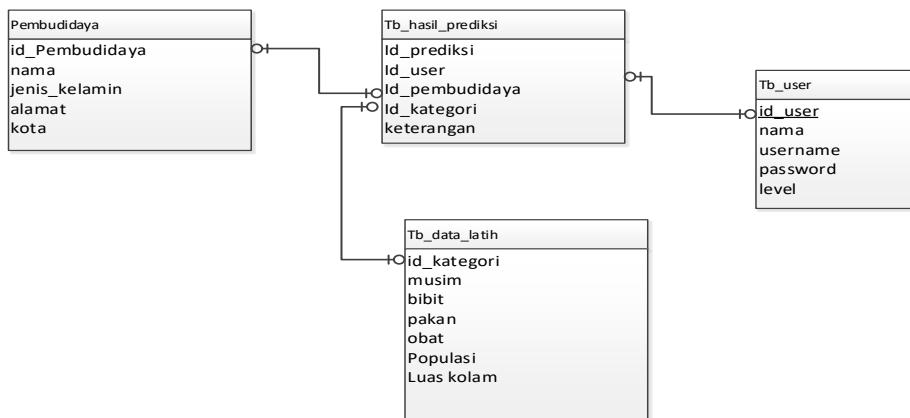
Tabel Pembudidaya berfungsi untuk memberikan informasi detail data Pembudidaya baru yang akan diprediksi seperti pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Struktur Tabel Pembudidaya

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id_Pembudidaya (PK)	int	10	Nomor Induk Pembudidaya
2	Nama	varchar	30	Nama Pembudidaya
3	jenis_kelamin	Char	1	Jenis Kelamin Pembudidaya
4	Alamat	varchar	40	Alamat Pembudidaya
5	Kota	varchar	25	Kota Pembudidaya

a. Relasi Tabel

Relasi tabel adalah hubungan antara beberapa tabel. Relasi antar tabel dihubungkan oleh *primary key* dan *foreign key*.

**Gambar 3.12** Relasi Antar Tabel

Adapun keterangan dari gambar 3.12 adalah :

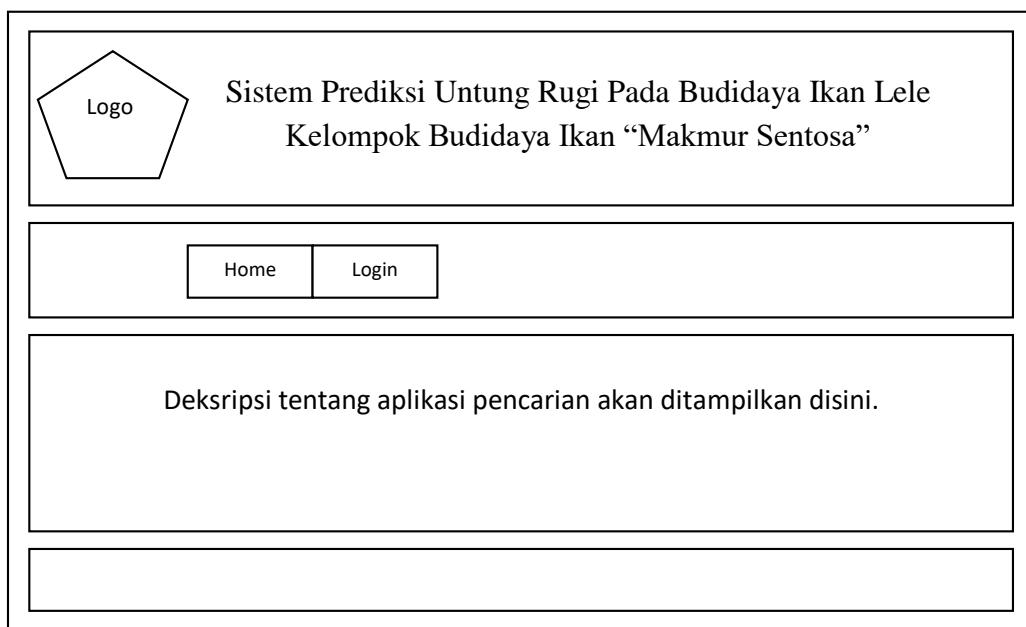
- Tabel Pembudidaya berelasi dengan tabel hasil prediksi yang mempunyai hubungan relasi (*One to One*).
- Tabel data latih berelasi dengan tabel hasil prediksi yang mempunyai hubungan relasi (*One to One*).
- Tabel user berelasi dengan tabel hasil prediksi yang mempunyai hubungan relasi (*One to One*).
- Tabel hasil prediksi berelasi dengan semua tabel yaitu tabel Pembudidaya, tabel user dan tabel data latih yang mempunyai hubungan (*one to many*).

3.4.5 Perancangan *Interface*

Interface atau antarmuka adalah bentuk tampilan grafis yang menghubungkan antara pengguna dengan sistem. Sistem ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

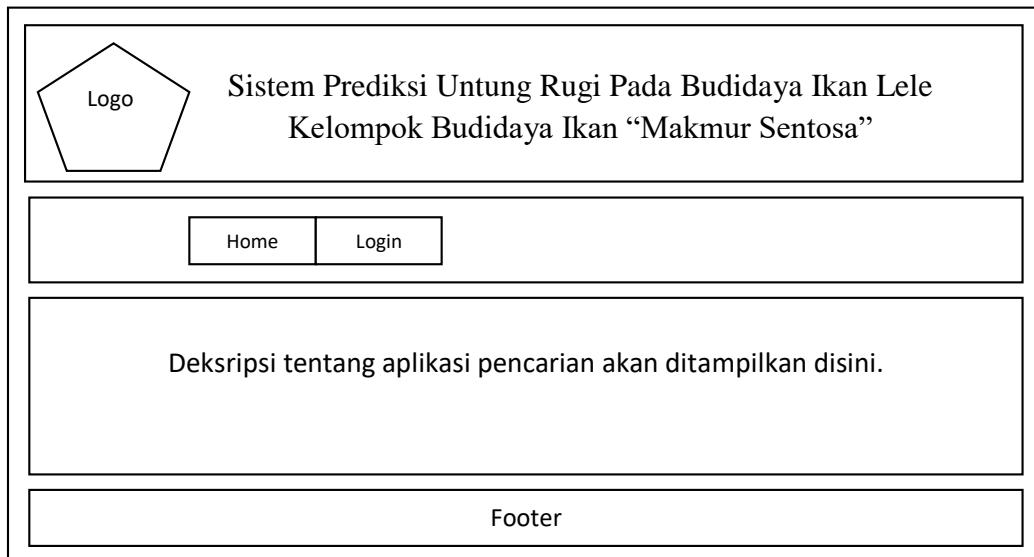
a. Halaman Login

Halaman login seperti pada gambar 3.13 bertujuan memberi hak akses user untuk membedakan peran serta fungsi yang dimiliki oleh user tersebut. Untuk pembudidaya menu yang disediakan adalah menu home, profil, input data budidaya, dan logout. Sedangkan untuk Ketua Kelompok Budidaya menu yang ditampilkan adalah menu home, profil, data pembudidaya, laporan, dan logout.

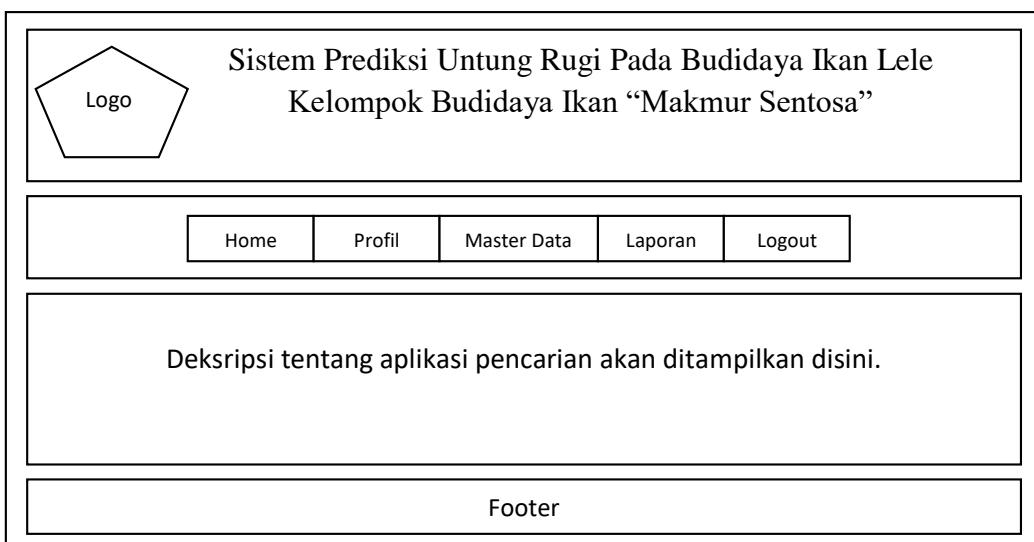


b. Halaman Awal (Home)

Halaman awal seperti pada gambar 3.13 di bawah merupakan halaman awal ketika sistem dijalankan dan sebelum proses login dilakukan sedangkan pada gambar 3.13 merupakan halaman awal setelah proses login dilakukan. Halaman ini berisi mengenai penjelasan dari sistem tersebut.



Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Home Sebelum Proses Login



Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Home Sesudah Proses Login

c. Halaman Profil

Halaman profil seperti pada gambar 3.15 di bawah ini merupakan halaman untuk mengatur profil login ke sistem. User dapat mengubah *username* dan *password*. Ketika mengubah *username* atau *password*, maka admin otomatis keluar (*logout*) dari sistem dan harus login lagi.

Logo

Sistem Prediksi Untung Rugi Pada Budidaya Ikan Lele
Kelompok Budidaya Ikan “Makmur Sentosa”

Home Profil Master Data Laporan Logout

Nama : Admin

Username : Admin

Password : *****

Footer

Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Profil

d. Halaman Master Data Uji

Halaman master data Uji seperti pada gambar 3.16 di bawah berfungsi untuk mengolah data latih yang akan digunakan dalam perhitungan prediksi untung rugi. Ketua Pokdakan dapat menambah, mengedit, dan menghapus data yang tersimpan di database.

Logo

Sistem Prediksi Untung Rugi Pada Budidaya Ikan Lele
Kelompok Budidaya Ikan “Makmur Sentosa”

Home Profil Master Data Logout

Tambah Data

No	Nama	Musim	Bibit	Pakan	Obat	Harga	Aksi
1	x	x	x	x	x	x	Edit Hapus

Footer

e. Halaman Master Data Pembudiaya

Halaman master data Pembudidaya seperti pada gambar 3.17 di bawah ini berfungsi untuk mengolah data Pembudidaya baru yang akan diprediksi keterangan untung ruginya. User dapat menambah, mengedit, dan menghapus data uji yang tersimpan di database.

No	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	Kota	Aksi
1	x	x	x	x	Edit Hapus

Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Master Data Pembudidaya

f. Halaman Input Prediksi

Musim :	Kemarau	Hujan	
Bibit :	Dumbo	Sangkuriang	
Pakan :	Megaseed	LP	Cargil
Obat :	Boster	SOC	
Harga :		

Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Input Prediksi

Halaman input kuesioner seperti pada gambar 3.18 di atas terdapat form pengisian data kuesioner oleh pembudidaya. Data tersebut akan digunakan sebagai data uji dan diproses menggunakan algoritma Fuzzy Tsukamoto. Terdapat lima pertanyaan yang digunakan sebagai fitur untuk memprediksi keterangan untung rugi.

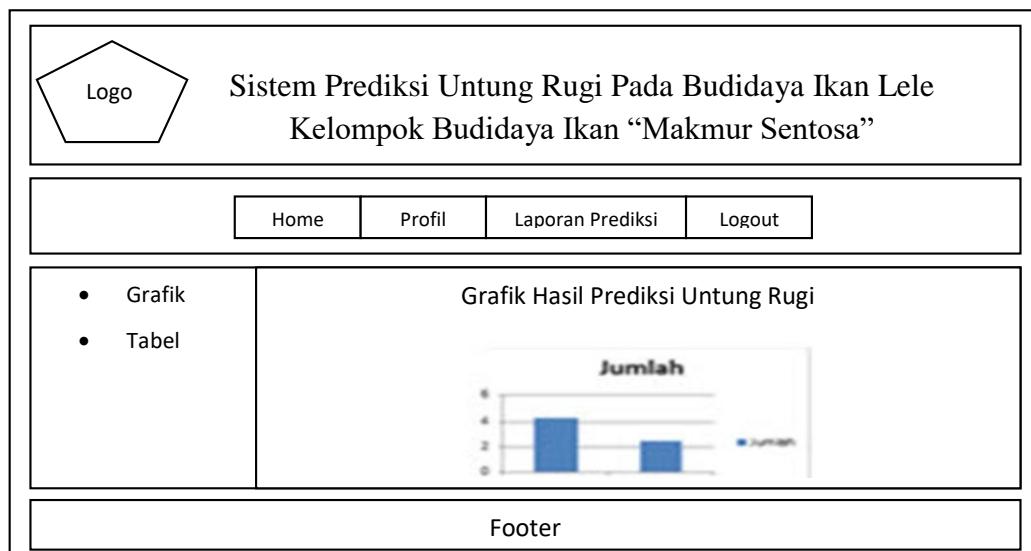
g. Halaman Hasil Prediksi Untung Rugi

Halaman hasil prediksi untung rugi seperti pada gambar 3.19 di bawah ini berfungsi untuk menampilkan hasil prediksi untung rugi setelah pembudidaya menginputkan kuesioner yang digunakan sebagai data uji. Halaman ini merupakan tampilan hasil prediksi untung rugi bagi pembudidaya.

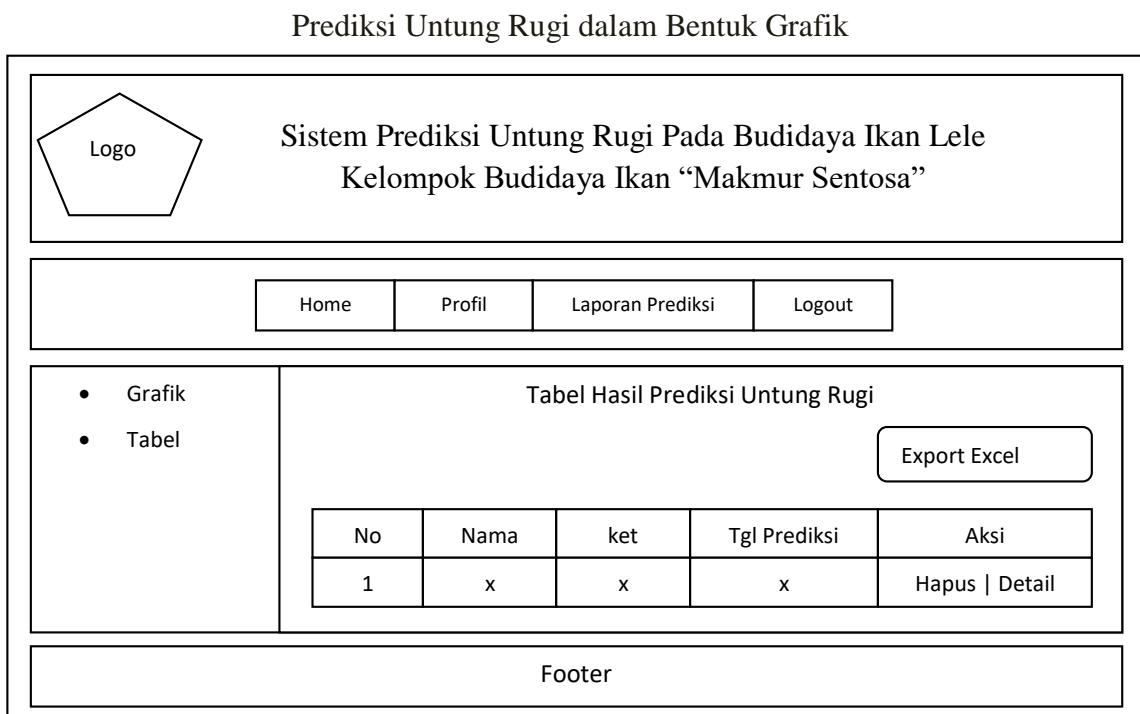
Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Hasil Prediksi Untung Rugi

h. Halaman Hasil Prediksi Untung Rugi

Halaman laporan prediksi untung rugi pada gambar 3.15 di bawah ini berfungsi untuk menampilkan semua hasil prediksi keterangan untung rugi yang telah dilakukan oleh pembudidaya. Halaman ini merupakan tampilan hasil prediksi keterangan untung rugi bagi Ketua Kelompok. Laporan hasil prediksi untung rugi akan ditampilkan dalam bentuk grafik dan tabel. Selain itu halaman ini dilengkapi fitur untuk konversi laporan dalam bentuk excel.



Gambar 3.20 Antarmuka Halaman Laporan Prediksi Untung Rugi dalam Bentuk Grafik



Gambar 3.21 Halaman antarmuka laporan prediksi untung rugi dalam bentuk tabel

Halaman laporan prediksi untung rugi berfungsi untuk menampilkan semua hasil prediksi untung rugi yang telah dilakukan oleh pembudidaya.

Halaman ini merupakan tampilan hasil prediksi untung rugi bagi pembudidaya. Laporan hasil prediksi untung rugikan ditampilkan dalam bentuk grafik dan tabel. Selain itu halaman ini dilengkapi fitur untuk konversi laporan dalam bentuk excel.

3.5 Skenario Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan memasukkan 6 Atribut yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu Musim, Luas Kolam, Populasi, Bibit, Obat, & Pakan. Kemudian dari data tersebut dihitung menggunakan algoritma Fuzzy Tsukamoto yang mana hasil dari perhitungan Fuzzy Tsukamoto tersebut berupa kelas untung & Rugi. Pengujian sistem ini dilakukan sebanyak 3 kali. Sistem ini juga akan mencari nilai *Mean Absolute Percentage Error* (MAPE), karena dengan melakukan perhitungan MAPE maka dapat diketahui tingkat akurasi dari prediksi tersebut.

3.6 Analisa Kebutuhan Pembuatan Sistem

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras adalah alat yang digunakan untuk menunjang dalam pembuatan sistem. Dalam pembuatan sistem ini perangkat keras yang digunakan yaitu laptop dengan spesifikasi :

- a. Processor Intel Dual Core
- b. RAM 2 GB
- c. HDD 250 GB
- d. Monitor 14”
- e. Mouse

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program atau aplikasi yang digunakan untuk membangun sistem. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini adalah :

- a. Windows 7
- b. Web Server : Apache
- c. Database Server : MySQL
- d. Bahasa Pemrograman : PHP
- e. Adobe Dreamweaver CS 5
- f. Browser Internet (HTML 5)
- g. SQLyog Enterprise