

Sistem Informasi Indeks Pemeliharaan dan Hasil Pemeliharaan Broiler

Fina Alfionita¹, Ramalia Noratama Putri²

^{1,2} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No.78-88,
Pekanbaru

e-mail: ¹fina.alfionita@student.pelitaindonesia.ac.id,
²ramalia.noratamaputri@lecturer.pelitaindonesia.ac.id

Abstrak

PT. Tunas Satwa Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang ayam pedaging (broiler). PT Tunas Satwa Mandiri juga melakukan kerjasama dengan masyarakat sekitar yang ingin bermitra dengan perusahaan dengan perjanjian kontrak sarana dan prasarana ditentukan oleh perusahaan sebagai inti dan peternak(mitra) sebagai plasma. Dalam hal pemeliharaan ayam pedaging (broiler) pihak inti dan plasma melakukan pengelolaan pemeliharaan untuk mendapatkan indeks pemeliharaan dan hasil pemeliharaan yang bagus, akan tetapi, konvensionalnya pengumpulan data dan informasi yang masih dilakukan perusahaan dan plasma sehingga sangat terbatas dan kurang efektif. Oleh karena itu, solusi yang diterapkan untuk mendapatkan data dan informasi secara realtime adalah membangun aplikasi berbasis mobile android dengan rancangan sistem analis dan desainnya menggunakan metode unified approach. Aplikasi dibangun dengan bahasa Kotlin, software Integrated Development Environment (IDE) Android Studio, Google Firebase sebagai server dan Cloud Firestore sebagai database untuk membangun sistem informasi pengelolaan hasil pemeliharaan plasma. Hasil dari penelitian ini adalah terintegrasinya informasi yang tersistem dalam pemeliharaan broiler secara cepat, tepat dan realtime.

Kata kunci: Plasma, Broiler, Aplikasi, Mobile, Cloud Firestore.

Abstract

Tunas Satwa Mandiri is a company engaged in broilers. Tunas Satwa Mandiri also collaborates with local communities who wish to partner with the company with a facility and infrastructure contract agreement determined by the company as the nucleus and the breeder (partner) as plasma. In terms of maintaining broilers, the nucleus and plasma perform maintenance management to obtain a good maintenance index and results, however, conventionally data and information collection is still carried out by companies and plasma so that it is very limited and less effective. Therefore, the solution applied to obtain data and information in real time is to build an android mobile based application with an analyst system design and design using the unified approach method. The application is built in the Kotlin language, the Integrated Development Environment (IDE) Android Studio software, Google Firebase as a server and Cloud Firestore as a database to build a plasma maintenance results management information system. The result of this research is the integration of systemized information in broiler maintenance in a fast, precise and realtime manner.

Keywords: Plasma, Broiler, Application, Mobile, Cloud Firestore.

1. Pendahuluan

Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya kesehatan dan pemenuhan gizi, maka kebutuhan akan makanan dan minuman yang mengandung banyak protein seperti telur, daging, dan susu juga semakin meningkat tajam[1]. Permasalahan yang sering dihadapi peternak ayam potong adalah tingginya permintaan konsumen terhadap jumlah serta kualitas ayam potong yang dijual[2]. Salah satu upaya memenuhi permintaan konsumen adalah kerjasama mitra. Pola kemitraan dalam usaha *broiler* meliputi perusahaan sebagai inti dan peternak sebagai plasma[3]. Dengan perjanjian kontrak sarana dan prasarana ditentukan oleh perusahaan.

Perusahaan bertindak sebagai inti yang memberikan bibit, pakan, vitamin dan obat-obatan, serta memberikan pelayanan teknik beternak ataupun kesehatan ternak kepada plasma, kewajiban mutlak bagi plasma adalah semua ayam yang dipelihara wajib dijual kepada perusahaan sebagai pihak inti[4]. Perusahaan dan plasma bekerjasama dalam pemeliharaan *broiler* untuk memenuhi permintaan konsumsi dan hasil laba pemeliharaan yang maksimal dalam kerjasama mitra.

Proses pencatatan yang dilakukan oleh staf pengawasan ternak merupakan salah satu kegiatan utama yang dilakukan, pengawasan ternak dimulai dari kegiatan pengawasan langsung ke lokasi kandang dan hasil catatan informasi yang setiap harinya diperoleh dari setiap lokasi kandang[5]. Data yang terkumpul akan diperoleh informasi antara lain Indeks Pemeliharaan (IP) dan Rekapitan Hasil Pemeliharaan Plasma (RHPP).

Masih konvensionalnya pengumpulan data dan manualnya informasi yang didapat, sehingga menghambat operasional pemeliharaan *broiler* antara inti dan plasma. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, suatu perusahaan atau organisasi dituntut untuk dapat saling meningkatkan mutu dan kualitas sistem informasinya, agar bisa bersaing dalam persaingan di era globalisasi. Dengan adanya penggunaan teknologi informasi secara optimal maka jelas sekali akan menunjang dalam peningkatan kualitas sistem informasi yang ada dalam perusahaan[6]. Sistem informasi yang terintegrasi pada perusahaan dapat dijadikan solusi dalam pengumpulan data informasi sehingga informasi yang didapat cepat, tepat, dan *realtime* pada proses pemeliharaan *broiler*.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya sudah ada yang mengangkat sistem pengelolaan ayam seperti pada penelitian yang dilakukan Niswatin dkk dengan judul “Analisis Finansial Pendapatan Peternak Plasma Broiler *Open House System*”, dalam penelitian tersebut menganalisa kelayakan usaha ditinjau dari aspek finansial meliputi biaya pemeliharaan, pendapatan pemeliharaan dan penerimaan hasil laba bagi plasma berdasarkan kontrak kerjasama, namun penelitian tersebut melakukan analisa pemeliharaan broiler dalam penganalisaan dan laporan masih secara konvensional seperti masih menggunakan Microsoft Excel dalam proses data informasi dan masih ada proses pengumpulan data secara manual dari pengumpulan data hingga informasi laporannya. Akibatnya kendala yang sering dijumpai adalah tidak *realtime* nya data yang diperoleh sehingga menghambat proses produksi pemeliharaan broiler.

Salah satu alternatif dari permasalahan tersebut adalah merancang aplikasi sistem informasi *broiler* berupa perangkat lunak aplikasi mobile android menggunakan bahasa program kotlin, Android adalah system operasi untuk telepon seluler berbasis Linux sebagai kernelnya[7]. yang akan digunakan oleh pihak perusahaan dan plasma dalam pemeliharaan *broiler* untuk *input* data dan sistem menggunakan Firebase sebagai database dan Cloud Firestore sebagai server. Pengembangan sistem yang dirancang menggunakan pendekatan metode *Unified Approach*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, maka pada penelitian ini akan dibangun program aplikasi sistem informasi yang menunjang proses sistem informasi indeks pemeliharaan dan rekapitan hasil pemeliharaan. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses produksi pemeliharaan dalam hal pengumpulan data, dan pengambilan keputusan yang tepat, cepat dan tepat dalam hal produktivitas pemeliharaan *broiler*.

2. Metode Penelitian

Metode dalam pengembangan sistem merupakan proses standar yang digunakan untuk menghubungkan semua langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, dan

mengimplementasikan sistem. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Unified Approach*.

2.1 Pengumpulan dan Sumber Data

Lokasi Penelitian usaha peternakan ayam *broiler* di PT. Tunas Satwa Mandiri di Jalan Harapan Raya, Pekanbaru. Penelitian dilakukan selama satu bulan yaitu bulan Januari 2021. Berikut kontrak perjanjian perusahaan PT. Tunas Satwa Mandiri yang harus disetujui plasma agar proses kerjasama produksi dapat dimulai.

1. Biaya Sarana Dan Prasarana Produksi.
 - a. Bibit ayam : Rp. 6,500 / ekor.
 - b. Pakan
 - i. Starter : Rp. 7,600 / ekor.
 - ii. Finisher : Rp. 7,500 / ekor.
 - c. Obat Vaksin Kimia : Price List discount 10% (dari harga sales pekanbaru untuk plasma)
2. Rumus Indeks Pemeliharaan (Tunas Satwa Mandiri, 2021)

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan usaha ayam broiler yaitu: pakan (*feed*), pembibitan (*breeding*), tata laksana (manajemen) dan kandang[8]. Indeks Pemeliharaan bermanfaat sebagai alat ukur untuk mengevaluasi proses pemeliharaan *broiler* tiap periode.

$$IP = \frac{Live\ Rate(\%) \times ABW \times 1000}{FCR \times UMUR\ Rata-Rata} \quad (1)$$

Keterangan:

IP : Indeks Pemeliharaan

Live : Daya Hidup

ABW : *Average Body Weight* (Bobot rata-rata)

FCR : *Feed Conversion Ratio*(Konversi pakan terhadap bobot)

Untuk menghitung indeks pemeliharaan maka harus diketahui dahulu *Live*, FCR, ABW dan Umur Rata-rata pemeliharaan. Berikut rumus *Live*, ABW, FCR, dan Umur Rata-rata.

$$Live = \frac{Jumlah\ Ekor\ Panen \times 100\%}{Populasi\ Awal} \quad (2)$$

$$FCR = \frac{Jumlah\ Pakan\ (Kg)}{Jumlah\ bobot\ panen(Kg)} \quad (3)$$

$$ABW = \frac{Jumlah\ bobot\ panen(Kg)}{Jumlah\ Ekor\ Panen} \quad (4)$$

$$Umur\ Rata - rata = \frac{(Umur\ panen \times Populasi\ per\ panen) \dots n}{Jumlah\ Populasi\ Panen} \quad (5)$$

3. Pendapatan Pemeliharaan Plasma

Pendapatan plasma didapat dari Harga Garansi panen dan Bonus Indeks Pemeliharaan. Dimana harga untuk sarana produksi ternak ditentukan oleh perusahaan. Saat mendapatkan kualitas sapronak berkualitas, hasil produksi cenderung tinggi dan berdampak positif pada pendapatan peternak, demikian juga sebaliknya[9].

Tabel 1. Garansi Ayam

Ukuran	Rp / ekor
<0.50	-
0.50	19,300
0.90	18,800
1.00	18,400
1.10	18,050

1.20	17,850
1.30	17,650
1.40	17,450
1.50	17,250
1.60	17,050
1.70	16,800
1.80	16,650
1.90	16,550
2.00	16,500
2.10	16,450

Harga Garansi panen dan indeks pemeliharaan ditetapkan oleh perusahaan inti melalui harga garansi kontrak yang disetujui plasma sebelum proses produksi dimulai. Harga garansi dan bonus indeks pemeliharaan pada saat penelitian dilakukan pada PT. Tunas Satwa Mandiri, pada PT Tunas satwa mandiri memiliki kebijakan Bonus Operasional Plasma (BOP), Hitungan BOP tergantung pada kapasitas kandang plasma (@400/ekor).

Tabel 2. Bonus Indeks Pemeliharaan

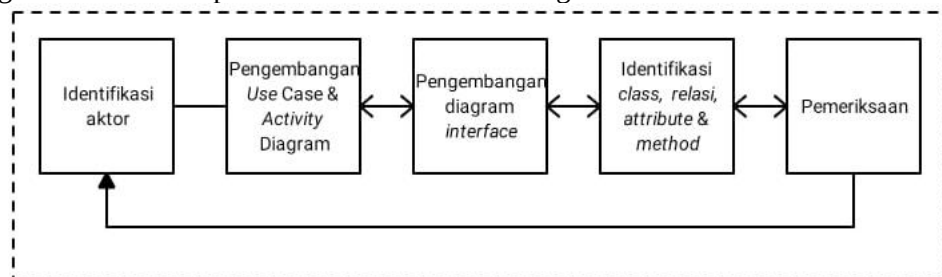
IP	Rp / ekor
0	0
251	700
261	750
271	800
281	850
291	900
301	950
311	1,050
321	1,150
331	1,200
346	1,250

2.2 Unified Approach

Pada Penelitian kali ini akan menggunakan Metode *Unified Approach (UA)* dengan 2 tahapan utama yaitu *Object Oriented Analysis (OOA)* dan *Object Oriented Design (OOD)*. UA adalah suatu metodologi pengembangan sistem berbasis object yang menggabungkan proses dan metodologi yang telah ada sebelumnya dan menggunakan UML sebagai standar pemodelannya.

2.2.1 Object Oriented Analysis (OOA)

Tahap analisis dilakukan untuk memahami inti permasalahan dan tanggung jawab sistem dengan memahami pekerjaan apa yang dilakukan oleh sistem melalui beberapa pemodelan. Hasil akhir yang ingin dicapai adalah menghasilkan class-class yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap analisis yang harus dilakukan pada metode UA adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Tahap Analisi *Unified Approach (UA)*

1. Identifikasi aktor

Identifikasi aktor adalah tahap pertama dalam tahap analisis. Istilah actor mempresentasikan peran dari seorang aktor terhadap sistem. Kandidat aktor dapat ditemukan dengan mencari tahu

siapa yang akan menggunakan sistem. Aktor yang terdapat pada system adalah : Plasma, *Technical Service*, Administrasi dan Pimpinan.

2. Pengembangan *Use Case* dan *Activity Diagram*

Pada tahap ini akan digambarkan model aktifitas bisnis menggunakan diagram aktifitas UML untuk menggambarkan kinerja sistem. Dalam *use case* akan menggambarkan interaksi actor terhadap sistem. Dengan interaksi aktor terhadap sistem yang ada, dapat dilakukan pemodelan activity diagram yang akan digambarkan dengan alur kerja dari sistem.

3. Pengembangan Diagram Interaksi

Salah satu diagram intraksi adalah sequence diagram. Sequence diagram adalah suatu model untuk menggambarkan interaksi antar object dalam sistem. Interaksi yang dilakukan oleh object-object tersebut dilakukan dengan cara satu object mengirimkan pesan kepada object lain. Objek-objek yang teridentifikasi dari sequence diagram ini akan dijadikan referensi untuk *class* dan *method*.

4. Identifikasi *Class*, Relasi, Atribut, *Method*

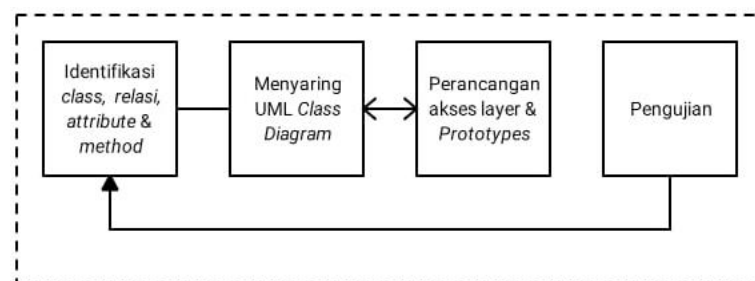
Dari sequence diagram akan terlihat objek-objek apa saja yang ada dalam sistem. Dari objek-objek tersebut dilakukan identifikasi class, relasi, atribut dan method yang akan digunakan pada setiap *class*.

5. Penyaringan

Dalam tahap ini akan diperiksa kebenaran dari hasil analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya.

2.2.2 *Object Oriented Design (OOD)*

Hasil dari tahap analisis sebelumnya digunakan untuk merancang sebuah sistem. Tujuannya agar memberikan gambaran yang jelas untuk memudahkan programmer dalam proses pembuatan perangkat lunak atau sistem informasi[10]. Pada tahapan ini lebih fokus pada bagaimana cara untuk menyajikan informasi kepada actor serta merancang *interface* sehingga actor dapat berinteraksi dengan sistem, dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Tahap Design Unified Approach (UA)

1. Identifikasi *Class*, Atribut, *Method*

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pemeriksaan atribut, *method* dan asosiasi, terhadap *class-class* yang telah teridentifikasi. Di tahap ini apabila ada *class*, atribut, method dan asosiasi yang sekiranya perlu ada maka dilakukan penambahan.

2. Menyaring UML *Class Diagram*

Membangun *class diagram* mulai dari nama *class*, asosiasi, atribut serta *methodnya*. Tahap ini difokuskan pada pengembangan *method* yang telah teridentifikasi.

3. Desain Akses Layer dan *Prototypes*

Proses merancang layer akses berdasarkan pada class diagram yang telah dirancang sebelumnya. Layer akses akan menjadi media penerjemah kebutuhan user terhadap sistem dan respon sistem terhadap kebutuhan user, sedangkan *prototypes* akan membantu user dalam berkomunikasi terhadap sistem

4. Pengujian

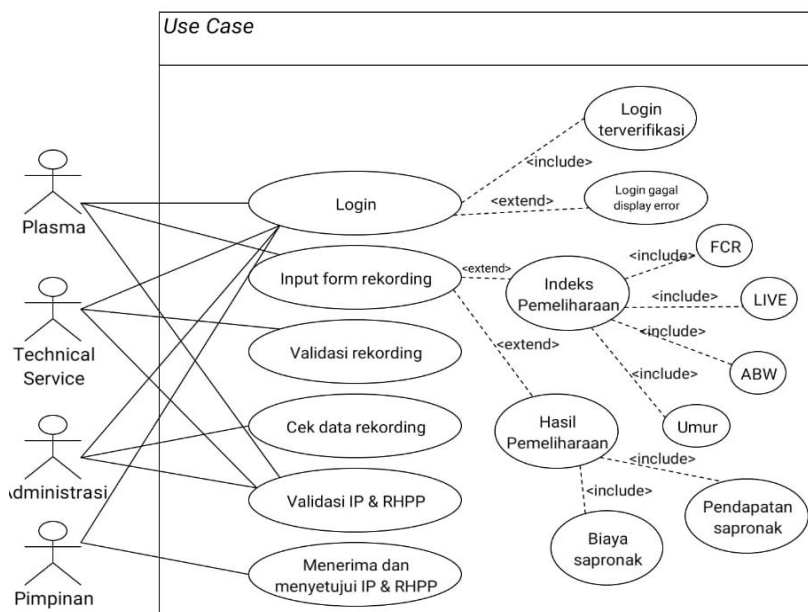
Proses terakhir melakukan pengujian terhadap sistem. Apakah telah memenuhi kebutuhan atau masih terdapat kekurangan. Bila masih ada kekurangan maka dilakukan perbaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi dan penelitian yang diperoleh dari perusahaan dan plasma yang melakukan proses produksi *broiler* di PT Tunas Satwa Mandiri dalam hal manajemen produksi dan pengumpulan datanya diperlukan adanya sistem informasi yang cepat, tepat, dan *realtime* yang terintegrasi untuk pengambilan keputusan yang tepat dalam produksi pemeliharaan *broiler*. Aplikasi yang dibuat akan dikhususkan untuk berjalan pada sistem operasi berbasis android.

3.1 Rancangan Sistem Informasi Baru

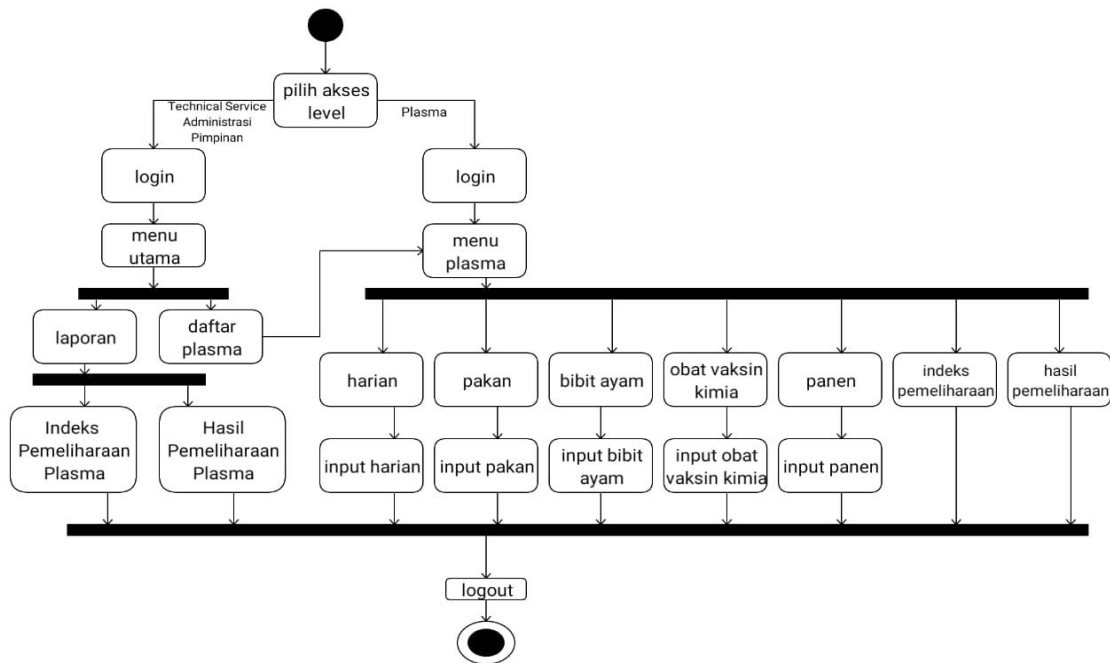
3.1.1 Use Case Diagram Baru



Gambar 3. Use Case Diagram Baru

Pada rancangan sistem baru ini, User terutama Plasma dan *Technical service* tak perlu lagi melakukan pengumpulan data secara manual, user hanya perlu *login* dan data akan tersimpan di firebase, User terutama Administrasi dan Pimpinan dapat menerima data secara *realtime* dan *update*. Sistem juga dapat mengolah data dan menghasilkan informasi yang di perlukan seperti informasi laporan Indeks Pemeliharaan dengan melakukan perhitungan FCR, *Live*, ABW, dan Umur ayam panen secara otomatis. Informasi laporan Rekapitan Hasil Pemeliharaan Plasma adalah laporan selisih antara pendapatan selama produksi dan biaya yang digunakan selama satu periode pemeliharaan ayam broiler.

3.1.2 Activity Diagram



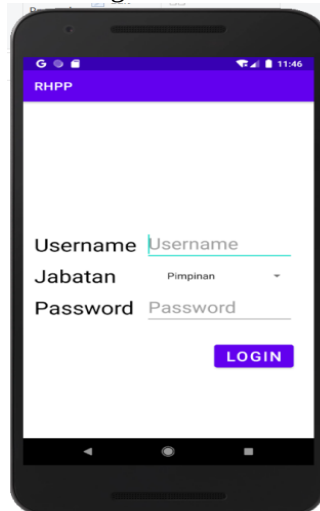
Gambar 4. Activity Diagram

Pada gambar 4 menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem. Aktifitas sistem diawali dengan *user login* dan jika *user status Plasma* maka sistem akan menampilkan menu utama plasma, tampilan nya berupa 5 button untuk menginput data berupa data harian, pakan, DOC(bibit), obat vaksin kimia(OVK) dan panen ayam, 2 button untuk menampilkan data informasi berupa indeks pemeliharaan dan rekapan hasil pemeliharaan plasma. Jika *user status login nya Internal Perusahaan* maka sistem akan menampilkan menu utama yang terdiri dari button daftar plasma dan laporan. Jika *user klik button daftar plasma* maka sistem akan menampilkan daftar plasma yang bekerjasama dengan perusahaan dan dapat memilih plasma untuk menuju data detail plasma selama berproduksi. Pada button laporan sistem akan menampilkan daftar list plasma dan dapat mengakses laporan Indeks pemeliharaan dan rekapan hasil pemeliharaan. Kemudian sistem diakhiri dengan *logout*.

3.2 Modul Program

3.2.1 Tampilan Login

Tampilan ini adalah tampilan form paling awal pada saat membuka aplikasi. *User* memasukkan *username*, jabatan, serta *password* agar masuk ke dalam sistem aplikasi.



Gambar 5. Login

Berdasarkan hasil *login* dengan parameter jabatan maka aplikasi akan menuju tampilan menu plasma (Gambar 6) jika jabatan plasma dan jika jabatan pimpinan, Administrasi dan *Technical Service* maka aplikasi akan menuju tampilan menu daftar plasma (Gambar 7).



Gambar 6. Menu Plasma



Gambar 7. Menu Internal

3.2.2 Tampilan DOC (bibit ayam)

Tampilan ini adalah tampilan form pada saat *user* ingin mengisi data DOC atau bibit ayam ke dalam aplikasi. Di form ini *user* memasukkan data sesuai dengan keadaan dan data bibit ayam diterima atau masuk ke kandang di lapangan peternak ke aplikasi, Data yang di input berupa tanggal bibit ayam masuk, jenis bibit ayam, jumlah bibit ayam diterima, dan berat awal bibit ayam (rata-rata) dan check apakah bibit ayam telah diterima semua di lapangan.



Gambar 8. Tampilan DOC

3.2.3 Tampilan Harian

Tampilan ini adalah tampilan form pada saat *user* ingin mengisi data harian sesuai keadaan ayam perhari ke dalam aplikasi. Di form ini *user* memasukkan data sesuai dengan keadaan dan data ayam mati, afkir(sakit/cacat) dan data konsumsi pakan perhari yang ada lapangan peternak ke

dalam aplikasi. Data yang di *input* berupa tanggal hari, jumlah ayam mati, afkir, dan konsumsi pakan perhari.

The image shows two smartphone screens displaying the RHPP application interface. The left screen shows a form for entering daily data with fields for Tanggal, Mati, Afkir, and Konsumsi, and a LIST HARIAN button. The right screen shows a table of daily data with columns for Tanggal, Afkir, Mati, Feed, E, D, and a total summary section.

Tanggal	Afkir	Mati	Feed	E	D	ok
12-14-2020	2	8	50			
12-15-2020	3	3	50			
12-16-2020	2	3	100			
12-17-2020	6	2	100			
12-18-2020	21	4	125			
Total Konsumsi (Kg):			11850			
Total Mati (Ekor) :			187			
Total Afkir(Ekor) :			34			

Gambar 9. Tampilan Harian

3.2.4 Tampilan Penjualan ayam

Tampilan ini adalah tampilan form pada saat *user* ingin mengisi data *sales* ke dalam aplikasi. Di form ini *user* memasukkan data sesuai dengan data saat terjadi transaksi penjualan di lapangan, Data yang di input berupa tanggal transaksi, nomor *invoice*, nama pembeli, jumlah ekor terjual, jumlah berat terjual.

The image shows two smartphone screens displaying the RHPP application interface. The left screen shows a form for entering sales data with fields for Tanggal, Invoice, Pembeli, Ekor, Kg, and Total (Rp). The right screen shows a table of sales data with columns for Tgl, Invoice, Ekor, Kg, Penjualan(Rp), E, and D, and a total summary section.

Tgl	Invoice	Ekor	Kg	Penjualan(Rp)	E	D
01-10-2021	S01	460	630	11119500		
01-12-2021	S05	937	1729.2	28791180		
01-14-2021	S06	120	257	4227650		
01-14-2021	S07	768	1540.6	25419900		
01-16-2021	S10	459	925.6	15272400		
Total (Ekor)				3739		
Total (Kg)				7216.5		
Total (Rp)				119938220		

Gambar 10. Tampilan Penjualan

3.2.5 Tampilan Pakan

Tampilan ini adalah tampilan form pada saat *user* ingin mengisi data pakan yang diterima dari kantor ke kandang peternak ke dalam aplikasi. Di form ini *user* memasukkan data sesuai dengan data saat terjadi transaksi pakan di lapangan. Data yang di input berupa tanggal transaksi, nomor *invoice*, nama pakan, jenis pakan, dan jumlah pakan yang diterima.

Left Screen (Form):

Silahkan isi data pakan dengan benar

Invoice: Masukkan no. Invoice

Tanggal: 01-01-2021

Pakan: Nama pakan

Jenis Harga: starter 7600

Jumlah Pakan: Jumlah pakan dalam Kg

Total: Total (Rp)

Buttons: LIST FEED, +

Right Screen (List):

Tgl	Inv	J	JMLH(Kg)	Total	E	D
12-11-2020	P02	8201	750	5700000	/	
12-11-2020	P03	8202	1000	7600000	/	
12-27-2020	P10	511	1000	7600000	/	
12-27-2020	P13	512B	500	3750000	/	
01-03-2021	P16	512B	2500	18750000	/	

Total Pakan (Kg): 11850

Total Pakan (Rp): 89350000

Buttons: +, -

Gambar 11. Tampilan Pakan

3.2.6 Tampilan obat vaksin kimia (OVK)

Tampilan ini adalah tampilan form pada saat *user* ingin mengisi data OVK yang diterima dari kantor ke kandang peternak ke dalam aplikasi. Di form ini *user* memasukkan data sesuai dengan data saat terjadi transaksi pakan di lapangan, Data yang di input berupa tanggal transaksi, nomor *invoice*, nama OVK dan jumlah OVK yang diterima.

Left Screen (Form):

Silahkan isi data OVK dengan benar

Invoice: Masukkan no. Invoice

Tanggal: 01-01-2021

(obat OVK(vaksin kimia)) anovid 24000

Jumlah: Jumlah OVK

Total (Rp): Total (Rp)

Buttons: LIST OVK, +

Right Screen (List):

Tgl	Inv	Ovk	Harga	Qty	Total Rp	E	D
12-06-2020	ovk01	anovid	24000	30	720000	/	
12-11-2020	ovk04	frmln	3200	53	169600	/	
12-11-2020	ovk05	toltra	15300	62	948600	/	
12-13-2020	ovk06	vit b	8900	40	356000	/	

Total OVK (Rp): 2194200

Buttons: +, -

Gambar 12. Tampilan OVK

3.2.7 Tampilan Indeks Pemeliharaan

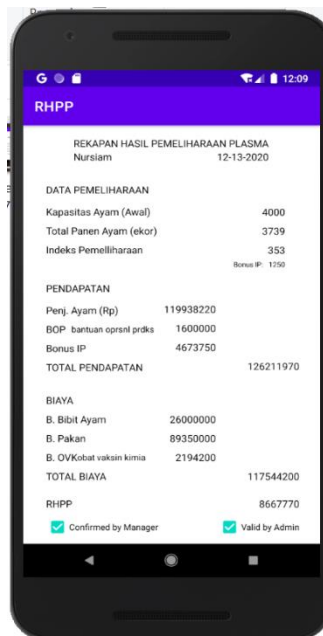
Laporan IP adalah laporan yang menampilkan informasi IP plasma yang sudah diinputkan ke sistem oleh *user* plasma sebelumnya, yang di validasi oleh Administrasi. Pada form tampilan output menampilkan IP plasma dari hari kinerja pemeliharaan yang telah dilakukan oleh plasma di lapangan



Gambar 13. Tampilan IP

3.2.8 Tampilan Rekap Hasil Pemeliharaan Plasma

Laporan Rekap Hasil Pemeliharaan Plasma adalah laporan yang menampilkan informasi RHPP yang sudah diinputkan ke sistem oleh *user* plasma sebelumnya, yang di validasi oleh Administrasi dan dikonfirmasi oleh manajer. Pada form tampilan output menampilkan RHPP yang telah dilakukan oleh plasma di lapangan berupa hasil dari selisih pendapatan dan beban yang diperoleh oleh plasma.



Gambar 14. Tampilan RHPP

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dapat disimpulkan sistem ini dapat mengefisiensi dan mengefektifitas pekerjaan *user*, dalam hal memberikan dan mendapatkan informasi dari data harian, pakan, obat vaksin kimia (ovk), penjualan, indeks pemeliharaan dan rekap hasil pemeliharaan plasma di lapangan secara *realtime* dalam hal pengumpulan data yang cepat

menggunakan mobile sehingga dapat mengambil keputusan yang cepat dan tepat sehingga meningkatkan kinerja pemeliharaan ayam broiler guna dalam hal memenuhi permintaan *broiler*. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya adalah menambahkan fitur *live streaming* atau *realtime* monitoring suhu kandang pada pemeliharaan *broiler* dan diharapkan penerapan tidak hanya pada aplikasi android saja tetapi juga platform lain dengan tampilan yang lebih menarik.

Daftar Pustaka

- [1] H. Solehah. “Analisis Perhitungan Harga Pokok Produksi Ayam Potong (Broiler) Dengan Metode Full Costing Pada Peternakan Abshar Selaku Mitra Usaha Cv. Mutiara Sinar Abadi Samarinda”. *eJournal Ilmu Adm. Bisnis*. 2016; vol(4): 1-14.
- [2] R. N. Putri and D. Setiawan. “Prototipe Pakan Ayamotomatis Menggunakan Metode Backpropagation Berbasis Jaringan Syaraf Tiruan”. *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng*. 2018; vol(2): 45-50.
- [3] N. Hasanah, Z. Fanani, and H. Utami. “Analisis Finansial Pendapatan Peternak Plasma Broiler Open House System”. *J. Ilmu Peternak. Terapan*. 2018; vol(1): 70-76.
- [4] E. P. S. Murti, Ariani Trisna. “Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Usaha Peternakan Broiler Pola Kemitraan Di Kabupaten Blitar” *J. OPTIMA*. 2017; vol(1): 12-22.
- [5] F. Faraj, A. F. Rochim, and R. Kridalukmana. “Pengembangan dan Implementasi Aplikasi Pengawasan Ternak Berbasis Android di Peternakan Bukit Aren Farm Majalengka”. *J. Teknol. dan Sist. Komput*. 2015; vol(3): 544-551.
- [6] R. N. Putri. “Sistem Informasi Pengadaan Barang pada Rumah Sakit Umum Daerah Sawahlunto dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Java Didukung oleh Database MySQL”. *J. Edik Inform*. 2017; vol(2): 63–78.
- [7] G. R. Paraya and R. Tanone. “Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android”. *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf*. 2018; vol(4): 397–406.
- [8] I. W. S. dan I. P. A. A. Maharatih, N. M. D. “Analisis Performance Usaha Ternak Ayam Broiler Pada Model Kemitraan Dengan Sistem Open House”. *J. Trop. Anim. Sci*. 2017; vol(5):407–416.
- [9] R. Suryanti. “Keberlanjutan Usaha Peternakan Ayam Ras Pedaging Pada Pola Kemitraan Sustainability Of Broiler Farming On Partnership Pattern”. *J. Pangan*. 2019; vol(28).
- [10] D. Hariyanto and F. Prasetyo. “Penerapan Metode Unified Approach Pada Sistem Informasi Akademik Berbasis Website”. *J. Khatulistiwa Inform*. 2019; vol(7): 22–28.