

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

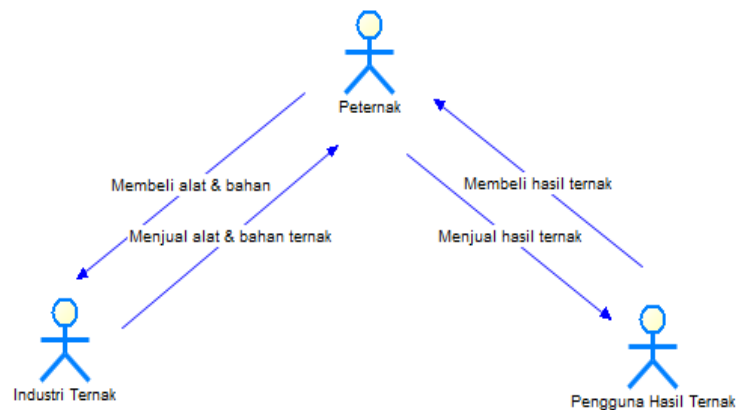
Menurut Undang-Undang Pokok Kehewan, Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1967, tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Peternakan dan Kesehatan Hewan, pada Bab I Pasal 1, peternakan adalah perusahaan/pembudidayaan/pemeliharaan ternak dengan segala fasilitas penunjang bagi kehidupan ternak. Agar peternakan di Indonesia mampu bertahan dan bersaing, maka di Indonesia terdapat sepuluh dasar peternakan yang dinamakan Dasasila Peternakan. Sila pertama yaitu Interaksi Pelaku Peternakan yang Harmonis. Sebagai konsekuensi sila pertama maka ada sila sembilan yaitu pemasaran terpadu. Menurut undang-undang, pelaku peternakan terdiri dari pemerintah (Departemen Pertanian sub peternakan beserta jajarannya, Direktorat Jenderal Peternakan, Dinas-dinas Peternakan), Asosiasi-asosiasi Peternakan, Bank, Pengusaha, Peternak, Perguruan Tinggi dan lain sebagainya yang terkait dengan dunia usaha peternakan.

Interaksi pelaku peternakan dikatakan harmonis apabila satu dengan yang lainnya tidak bersifat dominan. Untuk mencapai hal tersebut maka pelaku peternakan harus sejajar. Idealnya dalam proses kegiatan pemasaran tidak ada satu pihakpun yang dirugikan kepentingannya. Pada kenyataannya pemasaran lebih banyak dikuasai individu atau lembaga tertentu. Bahkan sering terjadi mafia perdagangan. Hal ini menyebabkan peternak kecil dalam posisi tawar yang rendah¹.

Sebagai solusi dari masalah tersebut maka peneliti akan merancang *e-commerce* berbasis *website* yang memadukan interaksi pelaku peternakan. Pelaku peternakan pada *e-commerce* yang akan dirancang adalah peternak, pengguna hasil ternak dan industri ternak. Peternak adalah orang atau badan hukum dan atau buruh peternakan yang mata pencahariannya sebagian atau seluruhnya bersumber pada peternakan [16]. Pengguna hasil ternak adalah orang atau perusahaan yang membutuhkan hasil ternak, misalnya ibu rumah tangga dan industri yang mengolah bahan hasil ternak

¹ Forum Seminar Nasional. 17 Mei, 2004. Dasasila Peternakan. Bengkulu

(nugget, fried chicken). Industri ternak adalah orang atau perusahaan yang menjual alat dan bahan ternak. Interaksi antar pelaku peternakan (Gambar I.1) yaitu industri ternak menjual alat dan bahan ternak untuk peternak, peternak dapat membeli alat dan bahan ternak dari industri ternak, dan pengguna hasil ternak dapat membeli hasil ternak dari peternak.



Gambar I. 1 Interaksi pelaku peternakan

Saat ini, permasalahan yang ada pada *e-commerce* adalah masalah kepercayaan. Pada transaksi yang dilakukan secara *offline*, pembeli dapat melihat barang secara langsung. Berbeda dengan transaksi secara *online*, pembeli memiliki rasa khawatir jika terjadi penipuan. Hal tersebut harus diperhatikan karena kepercayaan pengguna *e-commerce* itu penting. Tetapi situs peternakan yang sudah ada saat ini belum memperhatikan hal tersebut. Berikut adalah tabel perbandingan fitur beberapa situs peternakan (Tabel I.1):

Tabel I. 1 Perbandingan Fitur Situs Peternakan

Fitur	Agromaret.com	Alatternakunggas.com	Jualansapi.com
Konfirmasi Pembayaran	x	√	x
Saldo	x	x	x
Keluhan	x	x	x
Transaksi	x	√	x

Oleh karena itu, peneliti akan merancang pengelolaan pembayaran dan keluhan pada *e-commerce*. Pengelolaan pembayaran pada *e-commerce* bertujuan untuk meminimalisir terjadinya penipuan dan kecurangan. Pembayaran pada *e-commerce* ini akan menggunakan rekening bersama. Pengelolaan keluhan bertujuan untuk menyediakan layanan pengguna *e-commerce*. Kedua hal tersebut merupakan cara untuk mendapatkan kepercayaan dari pengguna *e-commerce*.

E-commerce ini dinamakan Angon yang artinya menggembala dalam bahasa Jawa. Angon akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*. Angon akan menerapkan jenis *e-commerce* C2C (*Customer to Customer*) karena fokus dari penelitian ini adalah untuk membantu para pelaku peternakan yang masih merintis usaha, yang rata-rata belum memiliki CV.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah yang ingin diselesaikan yaitu :

1. Bagaimana memadukan interaksi peternak, pengguna hasil ternak dan industri ternak dalam satu situs?
2. Bagaimana meningkatkan kepercayaan peternak, pengguna hasil ternak dan industri ternak dalam menggunakan *e-commerce* Angon?

I.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem *e-commerce* Angon untuk menghubungkan antara peternak, pengguna hasil ternak dan industri ternak.
2. Merancang pengelolaan pembayaran dan keluhan pada *e-commerce* Angon untuk meningkatkan kepercayaan pengguna.

I.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan penelitian *Perancangan E-commerce Angon Untuk Pelaku Peternakan Berbasis Marketplace Untuk Meningkatkan Kepercayaan Pengguna (Modul Pengelolaan Pembayaran dan Keluhan)* :

1. Data yang digunakan adalah data *dummy*.
2. Penelitian ini hanya membahas pengelolaan pembayaran dan keluhan di Angon.
3. Penelitian ini tidak akan membahas administrasi yang berhubungan dengan kebijakan pemerintah yang berlaku.
4. Jika terdapat pengiriman barang maka pengiriman tersebut akan dilakukan oleh pihak ketiga.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan ditimbulkan dari penelitian ini adalah :

1. Kolaborasi tiga pengguna, yaitu peternak, pengguna hasil ternak dan industri ternak.
2. Membantu masyarakat khususnya peternak.
3. Menerapkan pengelolaan pembayaran untuk mengurangi kecurangan dalam transaksi *e-commerce*.
4. Memudahkan pengguna dalam menyampaikan keluhan.

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini akan menjelaskan literatur dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Teori-teori yang ada pada bab ini akan mendukung penelitian yang dilakukan.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini akan menjelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci. Langkah-langkahnya meliputi tahap merumuskan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen dan merancang analisis pengolahan data.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menjelaskan perancangan penelitian yang meliputi *usecase*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *entity relationship diagram*.

Bab V Implementasi dan Testing

Bab ini akan menjelaskan bagaimana proses pembuatan aplikasi sampai dengan proses pengecekan *error* yang terjadi pada aplikasi dan bagaimana *feedback* dari pengguna.

Bab VI Penutup

Kesimpulan dan saran akan dijabarkan pada bab ini.