

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini terjadi begitu cepat dan pesat, salah satu teknologi yang berkembang cepat dan pesat adalah teknologi internet. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet juga mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Salah satu contohnya adalah penggunaan sistem informasi dalam bidang penjualan *e-commerce* atau toko online. Rerung, R.R (2018, hlm. 19) menyatakan bahwa "*E-Commerce* dapat didefinisikan sebagai arena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual dan pembeli di dunia maya". Pada penelitian kali ini, penulis ingin mengimplementasikan *e-commerce* kedalam kegiatan jual-beli hasil peternakan.

Alasan penulis melakukan penelitian ini adalah karena saat ini penulis mendapati bahwa kegiatan jual-beli hasil peternakan masih menggunakan cara tradisional, cara tradisional yang dimaksud adalah penjual dan pembeli diharuskan bertemu secara langsung agar dapat melakukan transaksi jual-beli. Penulis menduga bahwa kegiatan jual-beli hasil peternakan jika menggunakan cara tradisional masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan baik bagi penjual maupun pembeli, terlebih didalam situasi pandemi ini. Kekurangan dan kelemahan yang dimaksud penulis adalah dari pihak penjual, mereka diharuskan mengeluarkan biaya operasional lebih untuk menyewa toko fisik untuk tempat mereka menjual produk-produk mereka, penulis beranggapan itu sangat membebani keuangan para penjual, bukan hanya itu, penulis juga beranggapan penghasilan para penjual dari hasil penjualan produk ternak tidak akan maksimal karena pangsa pasar yang terbatas dan mungkin hanya masyarakat sekitar yang dapat membeli produk hasil peternakan mereka, terlebih sekarang ini, penghasilan mereka turun drastis karena banyak pelanggan yang enggan datang langsung ke pasar karena takut terpapar virus dimasa pandemi ini. Pihak pembeli juga mengalami kesulitan jika menggunakan cara tradisional, mereka diharuskan mengeluarkan tenaga lebih untuk datang langsung ke lokasi penjualan agar mendapat produk yang mereka mau, mereka diharuskan untuk mengantri, bahkan berdesak-desakan untuk mendapat produk peternakan yang mereka butuhkan, sungguh sangat merepotkan.

Dugaan penulis ternyata dirasakan juga oleh para penjual dan pembeli, mereka merasakan bahwa banyak kekurangan dan kelemahan yang dialami jika

menggunakan cara tradisional untuk kegiatan jual-beli hasil peternakan, mereka mengatakan bahwa kekurangan dan kelemahan tersebut makin terasa karena pandemi yang sedang terjadi, maka dari permasalahan tersebut penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang diharapkan penelitian ini dapat menciptakan dan menghasilkan suatu website *e-commerce* yang berguna untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan jual-beli hasil peternakan, dengan website *e-commerce* ini, maka diharapkan segala kekurangan dan kelemahan dari jual-beli cara tradisional yang dirasakan penjual dan pembeli dapat teratasi. Website *e-commerce* ini nantinya dapat membuat kegiatan jual-beli dapat tetap terlaksana walaupun penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung, bagi para penjual, mereka tidak perlu lagi menyewa toko fisik, karena dengan website ini mereka hanya perlu memfoto produk mereka dan menjualnya di website *e-commerce*, pangsa pasar mereka pun akan semakin luas karena pelanggan mereka bukan hanya dari masyarakat sekitar, tetapi semua orang dapat melihat dan membeli produk mereka, itu mengakibatkan pemasukan mereka dari hasil penjualan akan berpotensi semakin meningkat. Pihak pembeli juga akan merasakan kemudahan yang sama, mereka tidak perlu lagi mengeluarkan tenaga lebih untuk datang langsung ke lokasi penjualan, mereka tidak perlu lagi mengantri, dan mereka tidak perlu lagi takut terpapar virus jika ingin mendapatkan produk peternakan yang mereka butuhkan, karena mereka hanya perlu membeli produk peternakan yang mereka mau dari rumah masing-masing dengan menggunakan *gadget* mereka. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul **“Perancangan Aplikasi Jual-beli Hasil Peternakan Berbasis Website”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis website?.
2. Bagaimana sistem pembayaran dalam aplikasi jual beli hasil peternakan berbasis website?.

1.3. Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini disertakan pembatasan masalah agar kajian proyek akhir ini tidak terlalu luas dan melebar. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya dapat melakukan aktivitas jual-beli hasil peternakan unggas, ikan, sapi, dan kambing.
2. Aplikasi ini hanya memiliki pengaturan data produk seperti, data kategori, detail produk, harga produk, dan gambar produk.

3. Sistem pembayaran hanya menggunakan transfer bank, *virtual wallet*, dan counter.
4. Penelitian ini mengambil studi kasus pada pasar saraswati ciledug, Tangerang.
5. Menggunakan metode SDLC *waterfall* model dari tahap satu sampai tahap empat.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan *e-commerce* ke dalam kegiatan jual-beli hasil peternakan.
2. Merancang aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel dan Vue.js yang di desain dengan menarik dan bisa memudahkan para peternak atau pedagang hasil ternak di kota maupun di desa agar lebih mudah memasarkan hasil ternak nya kepada konsumen.
3. Menerapkan sistem pembayaran yang mudah dan efisien pada aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis website.

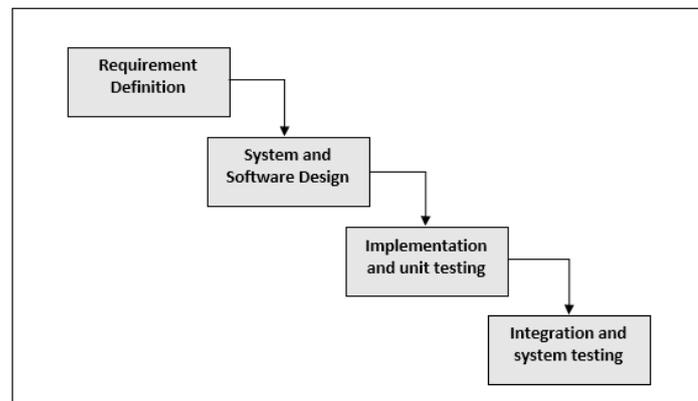
1.5. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan para peternak atau pedagang hasil ternak di kota maupun di desa agar lebih mudah dalam memperluas pemasaran hasil ternak mereka untuk meningkatkan omset penjualan.
2. Memberikan kemudahan untuk para konsumen dalam mencari produk hasil peternakan yang beraneka ragam tanpa harus datang langsung ke peternakan atau pasar.
3. Membuat aktivitas jual-beli menjadi lebih efisien antara penjual dan pembeli tanpa harus bertemu secara langsung.

1.6. Metodologi Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam Perancangan Aplikasi Jual-beli Hasil Peternakan Berbasis Website :



Gambar 1.1 Model Penelitian Aplikasi-SDLC

Sumber: Ian Sommerville Person Education, 2004, 7th edition

1. Requirement Definition

Pada tahap ini, *System analyst* melakukan pencarian data informasi yang terkait dengan perancangan aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis website. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui kegiatan observasi seperti wawancara, diskusi, survei langsung, dan studi literatur. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. System and Software Design

Pada tahap ini, *system analyst* mentransformasikan data dari *requirement definition* kedalam pemodelan. Dalam proses ini biasanya akan dipermudah dengan penggunaan *software* untuk pemodelan sistem seperti menggunakan teknik pemodelan dengan *Unified Modling Language (UML)*. UML merupakan salah satu pendekatan untuk merancang dan menganalisis dengan pendekatan berorientasi objek.

3. Implementation and Unit Testing

Pada tahap ini, programmer mentransformasikan hasil dari perancangan yang dibuat *system analyst* ke dalam bahasa pemrograman dan *framework* yang sudah ditentukan sebelumnya.

4. Integration and System Testing

Pada tahap sebelumnya, programmer hanya melakukan proses pembuatan program (coding) sesuai dengan desain website yang sudah ditentukan. Dalam tahap ini, program yang sudah dibuat harus diuji dengan teknik pengujian yang telah ditentukan untuk mengetahui setiap kegagalan ataupun kesalahan dari program tersebut, tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah program tersebut dapat berjalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung proyek akhir, yaitu tentang *e-commerce*, *website*, bahasa pemrograman web, *framework* yang digunakan, dan tentang UML atau *Unified Modeling Language*.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Dalam bab ini penulis membahas perancangan aplikasi berdasarkan sistem yang telah ditentukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN APLIKASI

Dalam bab ini penulis menerangkan bagian pengujian dari aplikasi website serta menganalisa sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan refrensi yang telah digunakan penulis dalam proses pembuatan proyek akhir

