

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

COVID-19 merupakan pandemi global yang menimbulkan kekhawatiran dari berbagai kalangan, salah satunya pedagang. Hal ini disebabkan dari beberapa daerah yang mulai membatasi ruang gerak masyarakat di tempat-tempat ramai atau pusat perbelanjaan. Adapun platform yang mampu melakukan jual beli barang namun belum bisa mendukung kearifan lokal seperti pasar tradisional dan tidak menjamin kesegaran bahan dapur atau sayuran lainnya seperti di pasar tradisional [1].

Selama pandemi diprediksi akan memberikan dampak yang luar biasa pada sektor-sektor seperti perdagangan, nilai tukar dan pembeli mengalami penurunan. Dampak pandemi menyebabkan kurangnya pasokan barang, berkurangnya penghasilan, mengurangi biaya melakukan bisnis di setiap sektor termasuk gangguan jaringan produksi, pengurangan konsumsi karena pergeseran preferensi konsumsi atas setiap barang. Pembatasan yang diberlakukan oleh pemerintah menyebabkan seluruh masyarakat terdampak, terutama golongan pendapatan menengah ke bawah termasuk pedagang pasar yang mengandalkan upah harian dari jual beli barang kebutuhan sehari-hari dan menentukan harga yang sesuai. Hal ini ikut menyebabkan keterbatasan ketersediaan sayuran dan bahan kebutuhan sehari-hari. Akibatnya pedagang pasar dan pelanggan kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli. Hal ini ikut menyebabkan keterbatasan ketersediaan sayuran dan barang untuk para pedagang [2].

Oleh karena itu, Untuk membantu masyarakat menjual dagangan dan barang mereka maka dibuat "Aplikasi Pasar Tradisional Berbasis Web ". Aplikasi yang dibuat harapannya dapat membantu masyarakat sebagai sarana penjualan dan menampung detail informasi ketersediaan barang untuk konsumen. Beberapa fungsi aplikasi yang diharapkan dapat memecahkan masalah tersebut adalah membantu konsumen mencari sayuran dan bahan dapur, kebutuhan sayuran juga bahan pangan yang diminati masyarakat, memperkirakan jumlah dan jenis permintaan konsumen, dan memungkinkan komunikasi antar pihak rantai distribusi. Dengan ini dibuatkan aplikasi pasar tradisional basis web untuk Pedagang pasar dapat menjual atau

menawarkan produk melalui website pasar online, maka akan dirancang atau dibuatkan sebuah sistem pasar tradisional online [3].

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana memfasilitasi pedagang untuk memberikan informasi penjualan berupa bahan dapur, sayuran, daging dan harga jual kekonsumen?
2. Bagaimana memfasilitasi pedagang dengan aplikasi website yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi penjualan secara online?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari dalam pembuatan Aplikasi Pasar Tradisional Berbasis Web ini sebagai berikut:

1. Pedagang dapat memasarkan produknya melalui aplikasi dan menerima pesanan secara online
2. Membuat fitur transaksi penjualan secara online.

Dengan aplikasi pasar tradisional yang dapat memberikan kemudahan bagi pedagang untuk melakukan penjualan dan menerima pesanan

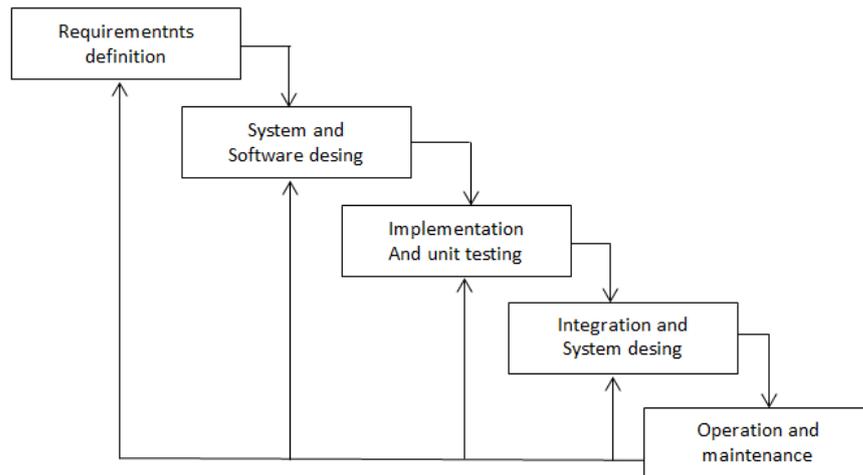
1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam membangun aplikasi ini:

1. Dalam *website* ini tidak menangani tipe user selain pedagang, pembeli, dan admin
2. Aplikasi ini menggunakan teknologi jaringan internet
3. Aplikasi ini tidak dirancang atau pun di bangun selain untuk produk pasar tradisional di satu wilayah kabupaten/kota.
4. Aplikasi yang di bangun tidak melibatkan fitur promo
5. Aplikasi ini tidak menawarkan fitur investasi
6. Aplikasi ini tidak menawarkan barang atau produk selain kebutuhan sehari hari (Sayuran dan bahan dapur)

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk aplikasi ini menggunakan *software development life cycle (SDLC)* dengan model *waterfall* karena pada pembuatan aplikasi ini mengutamakan sebuah tahap harus diselesaikan terlebih dahulu berikut adalah metode pengerjaan[4].



Gambar 1- 1 Waterfall [5]

Tahapan ini terdiri dari proses requirement definition, system and software design, implementation and unit, operation, and maintenance.

- a. Tahapan *requirement* meliputi memahami software yang dibutuhkan pengguna.
- b. *System and software design* dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum di buatnya proses pengkodean (*coding*) [5].

1. Implementasi

Sistem informasi para distributor dibuat menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dengan framework CodeIgniter untuk mempercepat dan merapikan pemrograman, baik segi kode maupun file-nya [6].

2. Desain

Perancangan sistem dilakukan dengan Entity Relationship Diagram (ERD) untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi. Tahap ini bisa dilakukan dengan Use Case atau diagram Sequence untuk memodelkan logika dari metode operasi [6].

3. Persyaratan dan Dokumen (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan berbagai analisis terhadap persyaratan seperti melakukan wawancara kepada tiap stakeholder's distributor. Data-data mengenai total distributor, status aktif/tidak aktifnya distributor, alamat distributor, dan beberapa hal pokok lain [6].

4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui aspek-aspek fungsi dari aplikasi. Hal ini dilakukan oleh ahli sistem informasi, petugas administrasi, dan para target aplikasi atau dalam hal ini para distributor

5. Maintenance

Tahap ini merupakan pemeliharaan jika dalam proses penggunaannya terdapat fitur yang perlu diperbaiki. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan saat sistem aplikasi digunakan oleh target atau user [6].

Secara umum, metode Waterfall memang cukup ringkas karena diproses secara bertahap. Demikian pula saat pengembangannya juga dilakukan secara bertahap. Meski tetap saja, proses maintenance baru bisa dilakukan di akhir pengembangan karena tiap tahap pemodelan dilakukan satu demi satu. Bagaimana pun metode ringkas ini tetap memakan waktu lama karena tiap tahapan diharapkan diselesaikan secara sempurna [6].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan yang direncanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Agustus 2022				September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Perancangan Desain Aplikasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Implementasi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Integrasi dan testing									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■