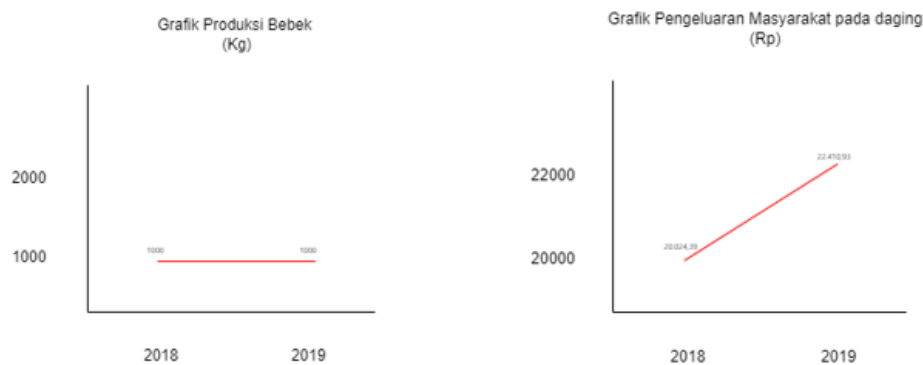


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Bebek merupakan salah satu sumber protein hewani yang memiliki nilai gizi tinggi dan disukai oleh banyak masyarakat. Bebek dapat menghasilkan daging, telur, dan bulu yang memiliki nilai jual dan manfaat yang beragam. Bebek juga memiliki peran penting dalam kebudayaan Madura, seperti dalam tradisi karapan sapi dan bebek songkem(Nustini et al., 2022). Bebek dan sate adalah salah satu komunitas kuliner yang besar yang ada di Bangkalan. Menurut Ardillah (2018), bebek pedaging adalah salah satu komoditas yang mempunyai pasar potensial di Kabupaten Bangkalan. Namun, para peternak bebek di Kabupaten Bangkalan masih menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan usahanya, seperti keterbatasan modal, pemasaran, dan informasi(Efisiensi et al., 2020).



Gambar I. 1 Grafik data BPS

Berdasarkan data BPS Kabupaten Bangkalan (2019), rata-rata pengeluaran per kapita sebulan untuk makanan pada tahun 2018 adalah Rp 397.818,43, sedangkan pada tahun 2019 meningkat menjadi Rp 418.907,11. Dari jumlah tersebut, rata-rata pengeluaran per kapita sebulan untuk daging pada tahun 2018 adalah Rp 20.024,39, sedangkan pada tahun 2019 meningkat menjadi Rp 22.410,93(Badan Pusat Statistik, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa konsumsi daging di Kabupaten Bangkalan mengalami peningkatan seiring dengan pertumbuhan pendapatan masyarakat. Namun, data produksi daging ternak di Kabupaten Bangkalan pada tahun 2018 menurut BPS Provinsi Jawa Timur (2019) hanya mencapai 1.000 ton untuk daging ayam broiler, 1.000 ton untuk daging

ayam buras, dan 17 ton untuk daging bebek (Badan Pusat Statistik, 2022). Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara permintaan dan penawaran bebek pedaging di Bangkalan yang harus diatasi dengan strategi pemasaran yang tepat.

Pada Kabupaten Bangkalan terdapat salah satu paguyuban peternak bebek yaitu Paguyuban Bebek Bangkalan yang beranggotakan 25 peternak bebek. Dari 20 anggota yang ada, mereka mengeluhkan kesulitan dalam menjual hasil panennya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya komunikasi dan koordinasi antara peternak dan pembeli serta banyak peternak yang tidak terdaftar atau tidak dikenal sehingga lokasi peternakan mereka tidak diketahui oleh pembeli. Ini menyulitkan pembeli untuk mencari, menghubungi, dan menawar bebek yang dijual oleh peternak dan juga kurangnya akses informasi pasar bagi peternak. Banyak peternak yang tidak tahu harga, kualitas, dan permintaan bebek pedaging di pasar lokal. Ini menyebabkan peternak sering rugi karena menjual bebek dengan harga yang tidak sesuai, bahkan untuk bebek yang tidak terjual bisa membuat kerugian yang lebih dikarenakan peternak harus memberikan pakan lebih serta kematian bebek pada usia panen (Nustini et al., 2022).

Dari permasalahan yang ada, berdasarkan hasil wawancara dengan para peternak yang terdapat pada Paguyuban Bebek Bangkalan dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat meluaskan pemasaran hasil panen para peternak sehingga dapat membantu peternak untuk bisa memasarkan serta menjual hasil panennya lebih luas. Aplikasi yang disarankan berupa *marketplace* berbasis web yang dilengkapi dengan pengarah forum grup WA dengan sesama para peternak agar bisa saling diskusi terkait peternakan bebek yang mereka punya (Nustini et al., 2022).

Marketplace yang akan dikembangkan mempunyai tujuan memudahkan para peternak dari segi proses pemasaran serta penjualan dikarenakan para peternak bisa mengerti harga pasar satu dengan yang lain serta bisa mempermudah *customer* untuk mencari bebek dengan jenis dan harga yang disesuaikan dengan banyak pilihan dari para peternak yang telah memasukkan hasil panen mereka di dalam aplikasi *marketplace* (Mangisah et al., 2020).

Sebagai media transaksi online, *marketplace* memiliki prospek dan keuntungan yang besar untuk dikembangkan di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Agnu, dan Putri pada tahun 2020, perdagangan online di Indonesia memiliki potensi yang sangat baik, salah satu manfaat yang dapat diperoleh adalah peningkatan pertumbuhan ekonomi yang akan berdampak pada produktivitas negara Indonesia(Pudrianisa et al., 2023).

Marketplace yang disarankan akan dikembangkan menggunakan metode *extreme programming*. Metode ini dipilih karena dapat meningkatkan kepuasan pengguna melalui penggunaan siklus pengembangan yang pendek dan lebih komunikatif kepada pengguna sehingga dapat mengurangi kesalahpahaman dalam pembangunan dan juga dapat memberikan pengetahuan tambahan dan edukasi untuk pengguna(Mangisah et al., 2020). Selain itu metode ini memiliki tahapan yang lebih singkat yaitu tahapan *planning* untuk menganalisa segala kebutuhan aplikasi, *designing* untuk merancang desain arsitektur dan desain *interface* yang mudah dimengerti bagi pengguna dari aplikasi, *coding* sebagai tahap pembangunan aplikasi, kemudian *testing* sebagai tahap pengujian dari aplikasi yang telah dibuat(Sarasvananda et al., 2021).

Oleh karena itu, dari permasalahan diatas penelitian ini mengembangkan aplikasi *marketplace* menggunakan metode *extreme programming*. Penelitian ini dapat membantu para peternak bebek untuk meluaskan pemasarannya serta membantu para konsumen daging bebek agar lebih mudah menemukan apa yang diinginkan. Selain itu penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam merancang dan membangun *marketplace* serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam menerapkan metode *extreme programming*.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang terdapat rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh para peternak bebek di Paguyuban Peternak Bebek Bangkalan dalam memasarkan hasil panen mereka?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi e-marketplace bebek menggunakan metode extreme programming.

I.4 Batasan Penelitian

Dalam pengembangan penelitian ini perlu adanya batasan masalah untuk membuat penelitian ini lebih fokus kepada permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut :

1. Studi kasus yang diambil hanya pada 1 paguyuban bebek bangkalan yang ada di Kabupaten Bangkalan
2. Pengembangan aplikasi marketplace hanya berbasis web
3. Pengembangan aplikasi marketplace hanya untuk bidang peternakan dengan produk hasil peternakan bebek
4. Pengujian aplikasi marketplace yang dikembangkan menggunakan metode *blackbox testing* dan *user acceptance testing*

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Bagi para peternak bebek, penelitian ini dapat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan pemasaran dan penjualan hasil panen melalui pemasaran yang lebih luas, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengelola usaha peternakan bebek.
2. Bagi para pembeli bebek pedaging, penelitian ini dapat memberikan kemudahan dan keuntungan dalam mencari dan membeli bebek pedaging yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, serta mendapatkan jaminan kualitas dan keamanan produk.
3. Bagi pihak pemerintah dan swasta, penelitian ini dapat memberikan masukan dan rekomendasi untuk mendukung dan memfasilitasi pengembangan usaha peternakan bebek di Kabupaten Bangkalan, serta meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memberikan referensi dan inspirasi untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan aplikasi *marketplace* ataupun peternakan bebek.