

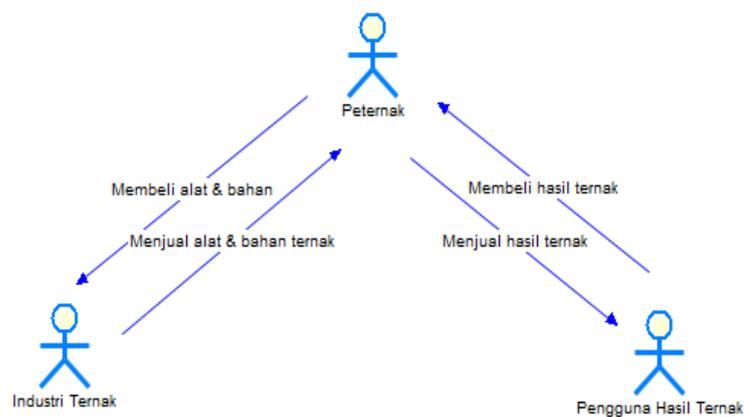
BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Peternakan adalah pengusahaan/pembudiyaaan/pemeliharaan ternak dengan segala fasilitas penunjang bagi kehidupan ternak menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1967 Tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Peternakan dan Kesehatan Hewan Bab I Pasal 1. Terdapat 6 pelaku peternakan menurut undang-undang tersebut yaitu pemerintah(Departemen Pertanian sub peternakan beserta jajaranya, Direktorat Jendral Peternakan, Dinas Peternakan), Asosiasi Peternakan, Bank, Pengusaha, Peternak, Perguruan Tinggi dan lain sebagainya yang terkait dengan dunia usaha peternakan. Pelaku peternakan yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah peternak, industri ternak(penjual alat dan bahan peternakan) dan pengguna hasil ternak.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1967 peternak adalah individu atau kelompok yang mengurus dan mengelola hewan ternak sebagai penghasilan mereka. Industri ternak adalah orang atau perusahaan yang menjual keperluan untuk peternakan seperti pakan ternak, obat-obatan ternak, sangkar, perlengkapan ternak dan sebagainya. Pengguna hasil ternak adalah orang atau perusahaan yang membutuhkan hasil ternak untuk diolah menjadi makanan. Interaksi antar pelaku peternakan digambarkan pada ilustrasi dibawah ini.



Gambar I. 1 Interaksi antar pelaku peternakan

Namun pada kenyataannya masih terdapat kendala dalam praktik peternakan. Kendala tersebut terdapat dalam konsep dasasasila peternakan yang dideklarasikan pada tanggal 17 Mei 2014 bahwa interaksi pelaku peternakan harus harmonis dan memiliki pemasaran yang terpadu. Interaksi antar pelaku peternakan dapat dikatakan harmonis jika terdapat kesejajaran informasi antar pelaku peternakan. Sedangkan pemasaran yang terpadu adalah pemasaran yang tidak ada satu pihakpun dirugikan kepentingannya.

Selain itu, kehadiran tengkulak dalam aktivitas penjualan produk peternakan menambah buruk kondisi para peternak. Berdasarkan KBBI(Kamus Besar Bahasa Indonesia) tengkulak adalah perantara perdagangan yang membeli produk hasil dari peternakan atau pertanian dengan harga rendah kemudian dijual kembali dengan harga tinggi. Hal ini membuat para peternak rugi, karena mereka mendapatkan keuntungan yang kecil dibandingkan dengan tengkulak. Tengkulak biasanya berada dipedesaan yang masyarakatnya masih minim teknologi informasi. Akibatnya, mereka tidak mengetahui harga jual produk peternakan yang sebenarnya.

Sebagai solusi untuk permasalahan di atas maka peneliti akan merancang sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis *website* yang memadukan interaksi dan transaksi antar pelaku peternakan. *E-commerce* ini akan memungkinkan para peternak melakukan tanpa perantara seperti tengkulak. Sehingga peternak dan industri ternak dapat memantau hasil penjualan hewan ternaknya dan mendapatkan pendapatan yang seharusnya dibandingkan melalui tengkulak. Selain itu, peternak dan industri ternak dapat melihat harga pesaingnya sehingga mereka tidak akan lagi tertipu oleh tengkulak. *E-commerce* ini akan menerapkan tipe penjualan *marketplace*, sehingga penjual harus melakukan registrasi terlebih dahulu kemudian akan mendapatkan notifikasi jika ada yang membeli produknya.

Perancangan *e-commerce* ini akan menerapkan beberapa keunggulan dari situs yang sudah ada sebelumnya. Berikut adalah tabel referensi mengenai beberapa *e-commerce* dengan fitur untuk penjualnya:

Tabel 1.2 Tabel Perbandingan E-commerce

Fitur	Alatternak unggas.com	Agromaret.com	Jualansapi.com
Menjual barang toko lain	x	√	x
Foto produk	√	X	√
Stok	√	√	X
Saldo awal boleh kosong	√	√	√
Mendapatkan review	√	√	X

Dari data diatas peneliti akan merancang *e-commerce* yang akan memiliki fitur yaitu mengunggah foto produk. Penjual dapat mengunggah foto produk yang ingin dijual. Kemudian terdapat fitur untuk menambah stok dari produk. Lalu, penjual juga tidak akan memasukkan saldo awal saat registrasi. Tak hanya itu, transaksi dilakukan langsung pada website dan penjual akan mendapatkan review dari pembeli sehingga penjual dapat mengetahui hal apa saja yang harus diperbaiki dan dipertahankan dari review tersebut.

Aplikasi yang dibangun dinamakan Angon yang berarti menggembala dalam bahasa jawa. Angon akan dibangun menggunakan bahasa pemograman PHP. Angon akan dibangun menggunakan *framework codeigniter* dan metode pengembangan sistem yaitu *iterative incremental*. Aplikasi ini dapat memberikan informasi yang sejajar antar pelaku peternakan. Angon akan menerapkan jenis *e-commerce C2C(customer to customer)*, karena fokus peneliti adalah untuk membantu para pelaku peternakan yang rata-rata belum memiliki cv. Harapannya, Angon dapat menjadi wadah transaksi antar pelaku peternakan yang berada dipedesaan.

I.2 Perumusan Masalah

Berikut ini adalah uraian rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas :

1. Bagaimana cara menyetarakan informasi antar pelaku peternakan dalam satu aplikasi ?
2. Bagaimana meningkatkan pendapatan bagi pelaku peternakan khususnya peternak dan industri ternak ?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka terbentuk tujuan penelitian, seperti :

1. Penelitian ini akan menghasilkan aplikasi *e-commerce* Angon yang dapat menghubungkan interaksi antar pelaku peternakan.
2. Penelitian ini akan menghasilkan *e-commerce* Angon yang memungkinkan peternak dan industri ternak mendapatkan pembeli dari seluruh Indonesia sehingga mereka akan meningkatkan pendapatan.

I.4 Batasan Penelitian

Berikut ini adalah batasan penelitian *Perancangan E-commerce Angon Menggunakan Metode Iterative Incremental (Modul Penjualan)*:

1. Penelitian ini tidak akan membahas administrasi yang berhubungan dengan kebijakan pemerintah yang berlaku.
2. Jika terdapat pengiriman barang maka pengiriman tersebut akan dilakukan oleh pihak ketiga.
3. Data pengguna dan data rating yang digunakan adalah data *dummy*.
4. Penelitian ini hanya mengelola dana pada *e-commerce* Angon.
5. Pihak penjual harus melakukan update untuk stok produknya agar tidak terjadi penolakan pemesanan.
6. Penelitian ini mengasumsikan bahwa jasa pengiriman dapat mengirim semua produk peternakan.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang akan ditimbulkan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dapat mengintegrasikan komunikasi antar pelaku peternakan agar mendapatkan informasi yang sejajar mengenai jalur pendistribusian jual beli aktivitas peternakan.
2. Penelitian ini akan membantu pelaku peternakan khususnya peternak dan industri ternak untuk menjual produk peternakannya dengan memperluas pangsa pasar dan memperhatikan harga pesaing sehingga meningkatkan pendapatan.

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

Langkah-langkah penelitian akan dijelaskan secara rinci pada bab ini. 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*, *class 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.

Bab VI Penutup

Pada bagian ini peneliti akan menjabarkan kesimpulan yang merupakan jawaban dari tujuan penelitian ini. Kesimpulan akan menjawab apakah tujuan dari penelitian ini berhasil dicapai.

Kemudian pada bagian ini akan dijabarkan saran dari hasil pengujian yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang.