

BAB

1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan produktivitas, baik dalam memperoleh informasi, mengolah maupun menggunakan informasi tersebut. Selain itu, dengan semakin berkembangnya teknologi memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek kehidupan bermasyarakat. Tak terkecuali di bidang pertanian dan di bidang industri perdagangan .

Berdasarkan data yang diperoleh dari Lumbung Data Kabupaten Solok luas lahan pertanian secara keseluruhan adalah 11.039 ha dari 295,50 ha luas wilayah Kecamatan X Koto Singkarak secara keseluruhan. Kurang lebih 20% penduduknya menggantungkan penghasilannya sebagai petani [1]. Dari hasil wawancara dengan narasumber dapat disimpulkan bahwa setelah panen, para petani menjual hasil garapannya kepada agen atau tengkulak. Hal itu terjadi karena tidak adanya media untuk memasarkan hasil pertanian selain hanya kepada pihak ketiga atau tengkulak. Hal ini cenderung berdampak negatif dengan tidak menentunya nilai jual hasil pertanian. Setelah melakukan wawancara dengan narasumber, dilakukan pula *survey* dalam bentuk kuisisioner kepada konsumen. Dari hasil *survey* yang diikuti oleh 39 orang, didapati hasil sebanyak 92,3% *responden* setuju dengan adanya aplikasi jual beli hasil pertanian.

Dengan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi penjualan hasil tani. Aplikasi ini adalah buah dari kerja sama dengan kelompok tani di Nagari Sumani. Aplikasi ini ditujukan kepada kelompok petani kecamatan X Koto Singkarak dan masyarakat sebagai *customer*. Trobosan aplikasi ini juga bertujuan agar petani bisa menemukan pasar yang tepat dalam memasarkan hasil garapannya. Petani juga dapat mengetahui harga hasil pertanian terkini.

Dengan demikian, tidak ada lagi kesenjangan harga di pasar. Aplikasi ini juga diharapkan untuk memudahkan konsumen mencari dan membeli kebutuhan pokok seperti beras, cabe, bawang dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi petani dalam memperluas wadah petani dalam memasarkan hasil tani?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian sistem pemasaran hasil pertanian berbasis web ini bertujuan untuk:

1. Memfasilitasi petani dalam memperluas wadah dalam memasarkan produk hasil tani.

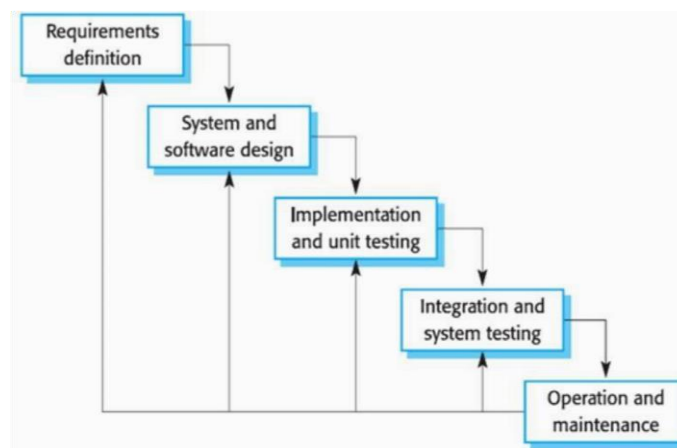
1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari aplikasi penjualan hasil tani berbasis *web* adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi LadoHub ini nantinya akan dikelola oleh operator di kelompok tani Nagari Sumani.
2. Data yang didapat diambil dari Lumbung Data Kabupaten Solok, hasil wawancara dengan kelompok tani di Nagari Sumani, Kecamatan X Koto Singkarak. Serta berdasarkan hasil *survey* kepada masyarakat.
3. Metode pembayaran pada saat transaksi hanya menggunakan VIA transfers.
4. Aplikasi yang dibangun hanya berbasis *web*.

1.5 Metode Pengerjaan

Model pengerjaan dari aplikasi ini adalah menggunakan model *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan, dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna. Tahapan model *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1-1 di bawah ini .



Gambar 1 1 Tahapan Waterfall[1] Adapun tahapan-tahapan yang dilalui:

a. Requirement Defenition

Pada tahap ini mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Tahap ini penulis menyebarkan kuesioner mengenai *aplikasi penjualan hasil pertanian* kepada masyarakat Kecamatan X Koto Singkarak untuk mendapatkan kebutuhan pangan.

b. System and Software Design

Tahap ini merupakan dalam tahap pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga

algoritma yang *detail*. Tahap ini, penulis melakukan perancangan proses bisnis, UML, *UseCase*, ERD dan *Mockup*.

c. Implementation and Unit Testing

Tahap dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode program. Tahap ini penulis melakukan pengkodean dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. *Framework* yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Code Igniter (CI)* serta menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, *Java Script* dan PHP dan *Database* yang digunakan adalah MySQL.

d. Integration and System Testing

Tahap selanjutnya selanjutnya, penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak. Pengujian ini menggunakan *black box testing*.

e. Operation and Maintenance

Tahap ini tidak dilakukan karena pembangunan aplikasi hanya sampai pada tahap *Integration and System Testing* tidak sampai tahap *Operation and Maintenance*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

NO.	BAB dan Sub BAB	Tgl. Target Selesai	Paraf Dosen
1	BAB I	11-Okt	
	a. Latar Belakang		
	b. Rumusan Masalah		
	c. Tujuan		

	d. Batasan Masalah		
	f. Metode Pengerjaan		
	g. Jadwal Pelaksanaan		
2	BAB II	25-Okt	
	a. Sesuai Topik		
	b. Tools Pemodelan yang Digunakan		
	c. Tools Pembangunan Aplikasi		
	d. Pengujian		
3	BAB III	8-Nov	
	a. Analisis		
	b. Perancangan		
4	BAB IV	22-Nov	
	a. Implementasi		
	b. Penguji		