

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet di Indonesia cukup cepat, memicu munculnya proses bisnis baru yaitu *e-commerce*. *E-commerce* adalah bisnis jual beli melalui internet, yang bisa diakses lewat website atau perangkat mobile. Teknologi digital saat ini menjadi kebutuhan penting bagi individu maupun organisasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis. Peralihan ke *e-commerce* didorong oleh alasan seperti pengurangan biaya pemasaran dan tenaga kerja, yang secara keseluruhan meningkatkan efisiensi bisnis. Selain itu, *e-commerce* juga meningkatkan efektivitas dengan memperluas dan mempercepat jangkauan konsumen melalui internet. Bisnis dapat membuka toko online yang memungkinkan pembelian dan menampilkan informasi produk secara online. Konsumen juga mendapatkan manfaat berupa penghematan biaya akomodasi dan kemudahan akses informasi detail tentang produk, didukung oleh tampilan grafis yang baik [1].

Peternakan ikan gurame merupakan bisnis yang berkembang pada bidang pengembangbiakan ikan. Para peternak gurame masih melakukan cara beternak secara konvensional, jaringan pemasaran masih terbatas, dimana selama ini para tengkulak yang datang ke lokasi, dan mereka belum memanfaatkan teknologi digital dalam memasarkan produknya, usaha bersifat perorangan belum memiliki wadah dalam bentuk badan usaha, belum memiliki administrasi keuangan yang baik. Para peternak ikan gurame termasuk kedalam kelompok usaha UMKM, dimana dalam menjalankan aktivitas usahanya diharapkan bisa terus bertumbuh. [2].

Para peternak dalam menjalankan aktivitas usaha seharusnya dapat membantu masyarakat dalam memproduksi bahan makanan yang berasal dari hewan. Mereka berkontribusi dalam memenuhi kebutuhan pangan masyarakat dengan menyediakan sumber protein hewani yang penting bagi gizi dan kesehatan manusia, dan juga peternak hewan yang seharusnya menyediakan

lapangan kerja bagi masyarakat lokal dan berkontribusi pada perekonomian melalui produksi, pemrosesan, dan pemasaran produk hewani. Namun karena masih sulitnya akses transaksi dan informasi yang di berikan dari peternakan mengakibatkan masyarakat tidak tahu bagaimana cara untuk menjangkau peternakan tersebut sehingga peternakan ikan ini tidak dapat membantu masyarakat secara optimal.

Salah satu permasalahan yang membuat peternakan ikan ini tidak dapat membantu secara optimal yaitu permasalahan dalam hal pemasaran dan penjualan. Berdasarkan wawancara dengan pengelola peternakan ikan, diketahui bahwa penjualan ikan gurami saat ini dilakukan dengan cara konvensional atau tradisional, yaitu menawarkan produk dari mulut ke mulut atau ke pasar terdekat kemudian tidak ada metode utama untuk mengiklankan dan mempromosikan produk dan pengelola hanya menarik pelanggan dari pasar atau dari mulut ke mulut. Pelanggan utama mereka adalah pengunjung pasar dan masyarakat umum. Proses pemesanan ikan gurami biasanya dilakukan dengan mendatangi peternakan atau melalui telepon, dan metode pembayaran yang biasa digunakan adalah uang tunai. Pengelola juga mengakui bahwa mereka menghadapi masalah dengan pembayaran atau proses transaksi, terutama untuk pembelian ikan dalam skala besar, karena lebih mudah jika pembayaran dilakukan secara digital. Cara ini dianggap memiliki kekurangan yang perlu diatasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, penting untuk memanfaatkan teknologi dalam bentuk Website. Penggunaan situs web ini diharapkan dapat menyajikan informasi kepada pengguna dan website juga dapat menyediakan sarana informasi yang melimpah, sehingga memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi. Dengan penerapan teknologi melalui website ini, diharapkan dapat mengatasi masalah pemasaran dan penjualan yang dihadapi. Teknologi ini memungkinkan penyebaran informasi yang lebih luas, menyediakan konten yang lebih lengkap, serta memperbarui informasi secara efisien, sehingga produk ikan gurami dapat lebih mudah dikenal dan diakses oleh masyarakat [3].

Dalam hal ini yang dapat mengoptimalkan transaksi dan penyampaian informasi dalam pemasaran produk yang ingin dijual yaitu dengan menggunakan *e-commerce*, karena *e-commerce* mencakup aktivitas pendukung transaksi seperti pemasaran, periklanan, keamanan, pembayaran, dan pengiriman. *E-commerce* dapat mengurangi biaya operasional dan merubah semua kegiatan pemasaran. *E-commerce* pertama kali muncul di tahun 1995, pada saat portal internet pertama yaitu, Netscape.com, menerima iklan dari perusahaan utama dan membuktikan web juga dapat digunakan sebagai suatu media untuk melakukan penyebaran informasi dan penjualan. Hal ini menghasilkan peningkatan penjualan yang signifikan, dari sebelumnya. Meskipun pada resesi tahun 2008-2009 pertumbuhan ekonomi melambat, *e-commerce* tetap berkembang dengan stabil dan menjadi satu-satunya bisnis ritel yang relatif stabil. Pada tahun 2012, *e-commerce* terus mengalami peningkatan, terbukti dengan peningkatan 5% dalam jumlah pembeli online dan peningkatan 7% dalam jumlah transaksi online [4].

Berlandaskan hal tersebut, penulis akan membuat sebuah website *e-commerce* untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan judul “Implementasi *e-commerce* menggunakan Metode *Rapid Application Development* Berbasis Website Studi Kasus: Peternakan Ikan Desa Ratawangi”. Mengembangkan *e-commerce* sendiri meskipun terdapat *platform* besar seperti Tokopedia memberikan keuntungan berupa kustomisasi lebih tinggi sesuai kebutuhan bisnis, kontrol penuh terhadap data dan sistem, fleksibilitas dalam penambahan fitur dan pembaruan, sehingga produk bisa lebih fokus dan personal. Selain itu, memiliki *e-commerce* sendiri membantu membangun loyalitas pelanggan, mengurangi biaya komisi dan transaksi jangka panjang, serta memungkinkan integrasi yang lebih mudah dengan sistem internal bisnis, sehingga bisnis dapat lebih efektif menargetkan pasar tertentu dan menawarkan solusi yang lebih tepat bagi pelanggan. Dengan hadirnya website ini, semoga dapat mempermudah pembeli dan juga sebagai sarana media promosi dan informasi.

Pembuatan website *e-commerce* ini menggunakan metode *Rapid application development*. Metode ini merupakan cara pengembangan sistem yang mengutamakan kecepatan melalui partisipasi pengguna dan beberapa rangkaian *prototype* yang dapat dikembangkan menjadi sebuah sistem versi final atau spesifik. RAD dipilih karena metode ini cocok untuk proyek dengan waktu pengembangannya singkat dan melibatkan pengguna dalam proses pengembangan, sehingga dianggap cocok untuk pembangunan sistem ini [5].

Setelah pembuatan website, terdapat tahap *testing* atau pengujian yang dilakukan menggunakan metode pengujian *System usability scale* (SUS). Tahap *testing* pada penelitian ini menggunakan metode pengujian *usability* untuk mengetahui tingkat kebergunaan dari *website* ini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi, adalah evaluasi kegunaan. Evaluasi website dilakukan untuk mengukur seberapa jauh tingkat kegunaannya bagi pengguna. Peneliti melakukan evaluasi terhadap *website e-commerce* dengan tujuan untuk melihat tingkat kemudahan, tingkat kesalahan dan kepuasan pengguna terhadap situs web ini [6].

Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti memilih judul "Implementasi Metode *Rapid Application Development* pada website *e-commerce*" yang menghasilkan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pengelola.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, diketahui permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Proses penjualan ikan gurami dengan cara yang konvensional atau tradisional yaitu menawarkan produk dari mulut ke mulut atau ke pasar terdekat, tidak ada strategi utama untuk mengiklankan dan mempromosikan produk.

2. Proses pemesanan ikan gurami harus dilakukan dengan mendatangi peternakan atau melalui telepon, yang tidak efisien.
3. Pengelola menghadapi kesulitan dengan pembayaran atau proses transaksi, terutama untuk pembelian ikan dalam skala besar, karena kurangnya penggunaan pembayaran digital yang lebih mudah dan efisien.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pembuatan sebuah website *e-commerce* yang dapat membantu peternak dalam proses penjualan dan promosi secara luas?
2. Bagaimana penerapan metode *Rapid application development* dalam pengembangan website *e-commerce*?
3. Bagaimana menguji kepuasan pengguna terhadap website *e-commerce* yang dibuat menggunakan *System usability scale*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah yang ada dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka untuk melaksanakan penelitian agar sesuai dengan masalah yang ada maka diperoleh batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada bagaimana website ini dibuat agar dapat melakukan penjualan dan promosi secara luas.
2. Pembuatan website menggunakan metode *Rapid application development*.
3. Pengujian kepuasan pengguna menggunakan metode *System usability scale*.
4. Iterasi pada prototyping hanya dilakukan sebanyak dua kali.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat website e-commerce yang dapat membantu mengatasi masalah penjualan konvensional dengan menyediakan platform yang lebih efisien untuk promosi dan transaksi ikan gurami, serta mendukung peternakan ikan gurami dalam memperkenalkan produk mereka ke pasar lebih luas.
2. Menerapkan metode *Rapid application development* pada pengembangan sistem.
3. Melakukan pengujian website menggunakan metode *System usability scale* untuk mengukur nilai kelayakan website.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka diketahui manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Penulis, dapat menambah pengetahuan mengenai mekanisme dan pembuatan website menggunakan metode *Rapid application development*.
 - b. Bagi Masyarakat, website ini dapat mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi tentang peternakan ikan gurami, serta memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan transaksi.
 - c. Bagi Universitas Telkom, dapat dipergunakan untuk bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis, melakukan pembuatan website dengan menggunakan metode *Rapid application development*.
 - b. Bagi Masyarakat, website ini menyediakan platform yang mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan,

pembayaran, dan memperoleh informasi terkait peternakan ikan gurami, serta meningkatkan efisiensi transaksi.

- c. Bagi Universitas Telkom, dapat dipergunakan sebagai sample pada penelitian selanjutnya.