

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, khususnya pada bidang Teknologi informasi dan komunikasi. Tentunya hal ini menjadi salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting dalam menjalani aktifitas sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang sangat maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam mempermudah aktifitas manusia. Alat bantu yang mempermudah aktifitas tersebut salah satu contohnya adalah website. Website merupakan suatu aplikasi yang berguna menampilkan informasi baik berupa gambar, video, ataupun hal lainnya. Website sudah sejak lama dimanfaatkan sebagai media atau alat untuk menjajakan suatu produk, terlebih dengan adanya online shop seperti Tokopedia, Shopee, Buka Lapak, BliBli, dan lain-lain yang merupakan primadona pusat dalam menjual suatu produk. Dengan adanya online shop banyak orang yang bisa melihat variasi produk yang tersedia di tiap daerah dan bisa melakukan pemesanan langsung terhadap penjual.

Di *online shop* banyak orang menjualkan berbagai macam barang dari barang kebutuhan pokok hingga tersier. Kebutuhan pokok yang di maksud banyak orang yang sudah tau apa saja yang di butuhkan, tetapi untuk kebutuhan tersier di maksudkan seperti Hobi, tiap masing-masing orang memiliki hobi yang berbeda contohnya yaitu Ikan Cupang. Ikan Cupang adalah salah satu jenis ikan hias yang mempunyai nilai ekonomis tinggi. Hal ini di dukung dengan banyaknya penggemar ikan cupang hias yang tidak hanya terbatas dari kelas ekonomi tinggi, maupun yang berkecukupan, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa [1]. Keindahan ikan cupang bisa mencapai ratusan ribu hingga jutaan rupiah tergantung dari segi kualitas, warna, jenis, dan ukuran [1]. Popularitas ikan cupang di topang oleh adanya berbagai ajang kontes di kota-kota besar. Kemenangan dalam sebuah ajang kontes berpengaruh pada nilai jual ikan cupang yang menjadi juara [1]. Kemenangan ikan cupang di kontes juga berpengaruh di keturunan ikan tersebut

salah satunya yaitu nilai jualnya yang naik [1]. Budidaya ikan cupang ini juga berpengaruh bagi penduduk Kabupaten Aceh Barat di Desa Raya Peunaga, Kecamatan Meureubo kegiatan budidaya ini berpengaruh untuk mengurangi angka pengangguran yang berada di desa tersebut. Masyarakat di desa tersebut juga memberikan ketrampilan seperti pelatihan manajemen pemeliharaan ikan cupang sebagai ikan hias yang berpotensi meningkatkan pendapatan masyarakat [2].

Oleh Karena itu tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi berbasis website untuk menampilkan stock ikan cupang sehingga dapat memasarkan dan meningkatkan transaksi jual beli ikan cupang di setiap daerah menggunakan framework Laravel. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu di rumuskan sebagai berikut **“Sistem Informasi Promosi dan Transaksi Jual Beli Ikan Cupang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel”**.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

- a. Bagaimana menarik pembeli selain dari toko dan menawarkan lewat social media selama pandemi?
- b. Bagaimana melengkapi kebutuhan pembuatan website untuk penjual ikan cupang ?
- c. Bagaimana menspesifikasikan transaksi jual beli ke para pembeli?

### **1.2 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Toko yang bekerja sama baru 1 tempat
- b. Website yang di bangun tidak menakankan pada *security*

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu dapat merancang dan mengembangkan sebuah website yang dapat memberikan solusi untuk penjual ikan cupang mempromosikan dan menjual stock ikan cupang yang ada di toko.

### 1.4 Metode Penelitian

#### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Interview* (wawancara)

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari Narasumber yang di wawancarai dan berkaitan dengan data yang di butuhkan

b. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperkuat akurasi data yang di dapat dari *Interview* dengan Narasumber yang telah di kumpulkan sebelumnya. Penggunaan metode ini peneliti dapat mengetahui bagaimana proses pengembangan dan kualitas ikan cupang lalu mengolah data tersebut agar digunakan untuk merancang aplikasi

#### 1.4.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah metode PIECES untuk mengetahui performa, informasi yang di dapat, ekonomis, control, efektivitas dan pelayanan.

#### 1.4.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk perancangan system informasi website ini adalah perancangan model fisik menggunakan *Flowchart Sistem*, model logic menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), basis data dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

## 1.5 Sistematika Penulisan

**Bab I Pendahuluan**, berisi: latar belakang, rumusan masalah dan hipotesis, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II Landasan Teori**, berisi: hasil penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan skripsi/tesis.

**Bab III Metodologi Penelitian**, berisi: penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan mengeksplorasi obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek atau obyek penelitian, hingga Rencana Alur Penelitian.

**Bab IV Pembahasan**, berisi: rancangan proyek, dan desain, serta pembuatan alat. Selanjutnya alur pengerjaan proyek, metode testing, hingga hasil akhir penelitian dan pembahasan analisis hasil akhir penelitian, termasuk pembahasan hasil-hasil uji coba (testing).

**Bab V Penutup**, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek, dan saran.

