

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jual beli merupakan suatu kegiatan antara penjual dan pembeli, untuk mendapatkan tujuannya. Dengan adanya jual beli, tiap-tiap orang dapat memiliki apa yang diinginkannya, terutama untuk memenuhi kebutuhan. Namun di saat jual beli dikte oleh pihak tertentu, jual beli bisa saja menjadi masalah besar di daerah tertentu. Seperti di daerah pertanian desa Sumber Urip, kecamatan Selupu Rejang. Dimana petani harus bekerja keras bertani, namun jerih payahnya itu terkadang mendatangkan kerugian, akibat hasil panen yang tidak terjual.

Disaat banyaknya petani yang gagal panen, membuat para perkerja penyaur berkeliling ke ladang-ladang petani mencari tanaman yang siap panen untuk dijual kepada pada pedagang pasar. Hal ini baik untuk penyaur dan juga petani, karena kemungkinan hasil panen terjualnya besar. Namun sebaliknya, apabila banyak petani yang panen, petanilah yang berkeliling ke penyaur yang ada untuk menawarkan hasil panennya. Hal ini baik untuk penyaur karena tidak perlu mencari barang ke ladang-ladang petani, namun berat untuk petani karena kemungkinan hasil panen terjualnya kecil.

Tanaman sayur yang sudah siap panen dilaporkan oleh petani tersebut ke salah satu tempat penyaur sayur untuk menentukan kesepakatan harga yang ingin dicapai. Petani tersebut harus menyebutkan berapa luas tanaman yang sudah siap panen dan berapa kira-kira bobot setiap satu tanaman. Petani juga harus menjelaskan keadaan tanaman tersebut, apakah terserang hama atau tidak.

Kemudian petani akan diberitahukan harga tanaman tersebut perkilonya oleh penyalur tersebut.

Apabila penyalur tersebut tidak percaya terhadap data yang disampaikan oleh petani tersebut, mereka akan memeriksa sendiri ke ladang melihat tanaman tersebut atau menyuruh orang kepercayaannya untuk mengkonfirmasi data yang diberikan petani. Setelah dikonfirmasi, penyalur tersebut dapat menentukan harga. Dan bila petani menerima harga yang diberikan penyalur, maka setelah itu karyawan penyalur akan segera memanen dan mengemas untuk dibawa ke kantor. Namun apabila petani kurang puas dengan harga yang diberikan oleh penyalur, petani harus mencari penyalur yang lain yang mau membeli tanamannya dengan harga yang lebih tinggi.

Ada pula petani yang tidak melapor ke penyalur untuk menentukan harga, tetapi petani sendiri yang memanen dan mengemas lalu membawanya ke kantor penyalur. Lalu petani tersebut mendapatkan harga berapa saja yang diberikan oleh mereka.

Pada proses seperti ini biasanya sudah terjalin jual beli antar petani dan penyalur dalam waktu yang lama. Sehingga petani percaya terhadap harga yang akan diberikannya. Namun proses seperti ini, banyak pula yang menimbulkan kerugian terhadap para petani, dikarenakan penyalur tidak mau menerima barang petani yang sudah dikemas, lantaran kuota barang dikantor penyalur sudah terpenuhi. Sehingga barang yang sudah dibawa oleh petani ke kantor, dikembalikan lagi ke ladang petani. Sehingga barang hasil panen membusuk dan petani merugi.

Dari kedua metode yang dapat dilakukan petani di atas, kedua-duanya menguntungkan pihak penyalur, dan memberatkan pihak petani. Dan apabila musim panen berbarengan dengan daerah lain, tidak sedikit petani yang hanya balik modal, bahkan malah mengalami kerugian.

Dan kerugian itu disebabkan oleh banyaknya barang yang ada pada kantor penyalur, namun permintaan dari pasar yang sedikit. Hal tersebut memicu penurunan harga di pasar, begitu juga penurunan harga jual dari petani. Hal ini terjadi karena petani sebagai penyedia barang tidak dapat menentukan harga jual hasil panennya. Sebaliknya, harga barang ditentukan oleh pihak penyalur.

Oleh karena itu penulis memilih pembuatan sistem informasi perikanan tanaman sayur berbasis web, untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan adanya sistem ini, penulis berharap dapat meningkatkan hasil jual petani dan meningkatkan pendapatan, juga memudahkan pembeli dalam mencari barang maupun dalam bertransaksi. Sehingga tidak ada lagi sistem dikte dalam jual beli antara petani dan pembeli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah, bagaimana membangun sebuah sistem informasi perikanan tanaman sayur berbasis *web*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat yaitu sistem informasi berbasis web.

2. Sistem dapat menampilkan informasi tentang pertanian di desa Sumber Urip kecamatan Selupu Rejang.
3. Sistem dapat merekam jejak pengunjung atau member yang mengunjungi web tersebut.
4. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan software berikut:
 - a. Adobe Dreamweaver CS6 sebagai *web editor*.
 - b. XAMPP v3.2.1 sebagai *web server*.
 - c. Adobe Photoshop CS6 sebagai *image editor*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi periklanan yang dapat mempermudah proses jual beli antara petani di desa Sumber Urip dan konsumen.
2. Membantu dan mengontrol kinerja petani pada pertanian di desa Sumber Urip kecamatan Selupu Rejang dalam proses pemasaran maupun perhasan pasar.
3. Membantu penyair sayur dalam mencari barang dan juga membantu konsumen membeli sayur segar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan sistem informasi periklanan berbasis *web*.

1.5.2 Manfaat Bagi Petani Desa Sumber Urip

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini untuk pertanian di desa Sumber Urip adalah memajukan pertanian di desa Sumber Urip khususnya pada proses pemasaran dan informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Experiment*. Yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat dari satu atau lebih *variabel* terikat dengan melakukan manipulasi *variabel* bebas pada suatu keadaan yang terkendali (*variabel control*).

1.6.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga cara pengumpulan data

1.6.2.1 Metode Observasi

Penulis melihat secara langsung, mengamati dan mencermati proses maupun keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu Pertanian di Desa Sumber Urip.

1.6.2.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

1.6.2.3 Survey

Survey adalah jenis penelitian yang terbilang paling populer dalam bidang sosial kemasyarakatan. Biasanya *survey* melibatkan *subjek* atau *responden* yang banyak, bisa sebagian, bisa pula seluruh populasi (*sensus*).

1.6.3 Analis Data

Analisis terhadap hasil-hasil penelitian dilakukan secara *kualitatif*, yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus. Penulis akan mencoba tiap-tiap fitur yang ada pada web, dan mencatat hasilnya. Jika fitur yang dicoba gagal menghasilkan apa yang diharapkan, hasil *kualitatif*-nya adalah gagal. Dan jika fitur yang dicoba berjalan sesuai perintah, hasil *kualitatif*-nya adalah sukses.

1.6.4 SDLC (Sistem Development Life Cycle)

Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan metode pengembangan *extreme programming*. *Extreme programming (XP)* merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat. Alasan menggunakan metode ini karena sifat dari aplikasi yang dikembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi : *Planning*/perencanaan, *Design*/Perancangan, *Coding*/Pengkodean, dan *Testing*/Pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan penelitian ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian dan software yang digunakan dalam pembuatan web.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis dan proses perancangan sistem informasi yang di tinjau dari proses perancangan suatu perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum sistem informasi dan pembahasan terhadap program sistem informasi yang telah dibuat ditinjau dari sisi pemrograman maupun faktor yang lain.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah di lakukan dan saran untuk perbaikan ataupun pengembangan sistem.

