

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya persaingan pasar untuk menunjang kemajuan usaha rumah tangga maka komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan untuk kelangsungan produk usaha rumah tangga ini. Perkembangan dunia komunikasi dan informasi merupakan bagian yang penting bagi kehidupan manusia sekarang ini website dan internet merupakan media promosi penyampaian informasi atau sebagai media promosi yang efektif dan efisien, dengan jaringan internet kita dapat menjelajah tanpa batas ruang dan waktu selama tersambung ke jaringan internet. Perkembangan dunia internet sekarang ini sangat pesat dan telah menuntut banyak orang untuk memanfaatkan dunia maya dalam setiap aktifitas di dunia maya.

Sejak lama diakui bahwa peran sektor pertanian di Indonesia adalah sangat penting, bukan saja sumbangannya terhadap penyerapan tenaga kerja, tetapi juga sebagai penghasil bahan pangan, pendorong munculnya industry lain, pendorong munculnya kesempatan berusaha di kegiatan yang lain, dan penghasil devisa yang relatif besar. Namun dalam perjalanannya, sektor pertanian dihadapkan pada sejumlah kendala, antara lain karena semakin menyempitnya penguasaan lahan, semakin terbatasnya penguasaan modal, kurangnya pemanfaatan teknologi dan sulitnya pemasaran. Akibatnya, tampilan (*performance*) sektor pertanian menjadi kurang seperti yang diharapkan.

Jamur Rian sendiri telah berdiri sejak tahun 1990 an kala itu masyarakat setempat masi bergantung dengan membudidayakan jamur tapi saat ini dengan

berkembangnya zaman masyarakat banyak yang beralih profesi dikarenakan sulitnya menjual hasil jamur yang telah dihasilkan. Faktor yang membuat masyarakat setempat banyak beralih profesi dikarenakan sulitnya mempromosikan hasil jamur yang telah dipanen oleh karena itu masyarakat setempat banyak beralih profesi. Saat ini Jamur Rian hanya mempromosikan hasil jamurnya hanya lewat facebook dan instagram, bukan hanya itu saja pemilik jamur juga sangat kesulitan apabila ingin membuat laporan penjualan jamur atau juga laporan penjualan bibit jamur. Dengan keinginan yang besar dari pemilik Budidaya Jamur Rian untuk mengembangkan usaha Budidaya Jamur Rian maka dari itu penulis tertarik untuk membuat website sesuai dengan permasalahan yang dihadapi saat ini.

Perancangan dan pembuatan website dimaksudkan untuk mempermudah mempromosikan, mendistribusikan, penjualan, membuat laporan penjualan dan juga untuk mempermudah pembelian.

*E-Agriculture* atau *E-Agribusiness* sendiri diambil dari definisi (*electronic*) dalam konsep *Information and Communication Technology* (ICT), yaitu kegiatan pertanian dan/atau agribisnis yang memanfaatkan keunggulan ICT seperti komputer, internet, piranti lunak (*softwares*) dan piranti keras (*hardwares*), radio, televisi dan perangkat IT lainnya, serta orang yang mengoperasikan ICT tersebut. Aplikasi *E-Agriculture* atau *E-Agribusiness* dapat dilakukan di semua aktivitas pertanian mulai dari kegiatan di hulu (proses produksi) sampai pada di hilir (pemasaran hasil). Pemanfaatan ICT dalam Pertanian Kini ICT juga dicoba untuk mendorong agar pertanian Indonesia mampu bersaing. Hal ini dapat dimengerti karena peran ICT sering menonjol, apakah itu di kegiatan teknologi produksi maupun di kegiatan

teknologi informasi. Dengan demikian, lambat atau cepat, maka pelaku agribisnis di Indonesia harus bisa menguasai teknologi tersebut.

*Extreme Programming* atau XP merupakan salah satu metode Agile yang berbeda dari metode Agile yang lain. XP tidak memiliki dokumentasi formal selama proses pembangunannya. Pendekatan XP digunakan untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis online atau yang lebih dikenal dengan istilah *E-Commerce*. Sistem ini diperuntukan bagi penjual yang ingin mengembangkan kegiatan jual beli barang dagangan kepada customer secara online.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“SISTEM INFORMASI E-AGRICULTUR DISTRIBUSI DAN PENJUALAN JAMUR MENGGUNAKAN METODE XP”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi E-Agricultur Distribusi dan Penjualan Jamur Menggunakan Metode XP.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tetap terarah dan tidak keluar dari topik, maka masalah akan dibatasi pada :

1. Sistem informasi yang dibangun digunakan oleh kasir, konsumen, dan pemilik.
2. Sistem informasi yang dibangun untuk mempermudah mempromosikan, mendistribusikan, penjualan dan membuat laporan penjualan.
3. Pembayaran yang dilakukan hanya pembayaran cas.

4. Sistem informasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MYSQL*

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

1. Agar bisa menghasilkan website distribusi dan penjualan jamur.
2. Untuk memudahkan pemilik jamur mendistribusikan hasil jamurnya dan memudahkan konsumen memesan jamur atau bibit jamur melalui website.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian yang dilakukan dapat diuraikan antara lain yaitu :

Untuk membantu mendistribusikan hasil jamur yang telah di panen pemilik atau menjual bibit jamur melalui website agar mempermudah konsumen untuk memesan jamur secara online tanpa adanya pelantara dari pedagang-pedagang pasar.

### **1.4 Metodologi Penelitian**

#### **1.4.1 Tempat Penelitian**

Metodologi yang digunakan penulis pada skripsi ini adalah dengan meninjau dan mengamati langsung pada tempat penelitian budidaya jamur yang bertempat dan lokasih di Jln. Sukarela Km7, Lorong Perjuangan.

#### **1.4.2 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh gambaran mengenai data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan ini metode yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan berlokasi di Jln. Sukarela Km7. Lorong Perjuangan.

2. Wawancara

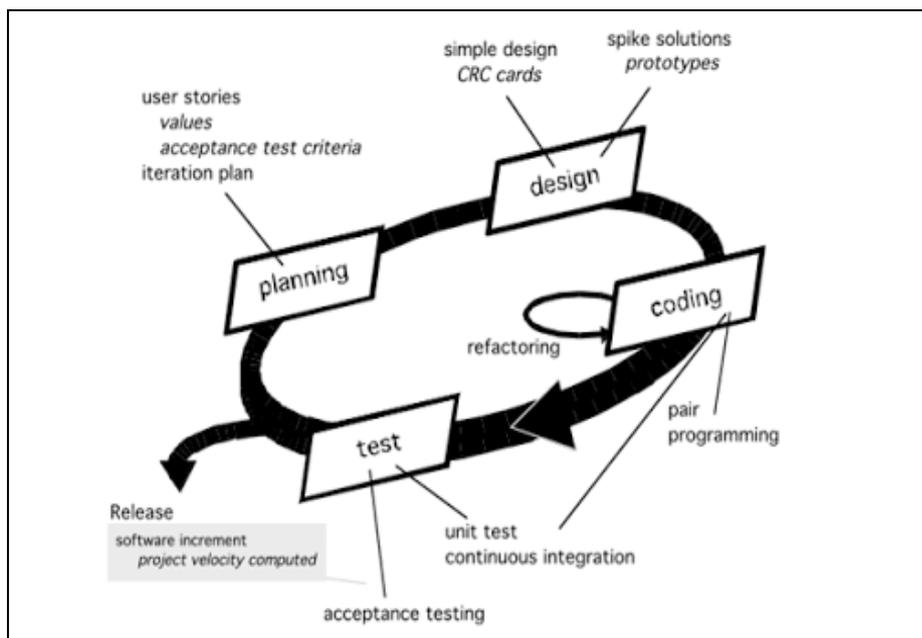
Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan pemilik budidaya jamur Rian

3. Dokumentasi

Cara dokumentasi biasanya dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder dari sumber

### **1.4.3 Metode Pengembangan Sistem**

Menurut I Gusti Ngurah Suryatara (2017) XP (*Extreme Programming*) merupakan salah satu metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk membuat aplikasi oleh para developer. XP diperkenalkan oleh Kent Beck ketika ia ditunjuk untuk menangani sebuah proyek penggajian dari Chrysler yang dikenal dengan C3 (*Chrysler Comprehensive Compention*). Proyek ini dimulai sekitar Maret 1996. Proyek tersebut terancam gagal karena rumitnya sistem yang dibuat dan gagal pada saat memasuki tahap uji sistem (*testing*). Pihak Chrysler akhirnya menyewa Kent Beck sebagai konsultan dibidang *software engineering*. Kemudian ia dikenal sebagai pencetus XP.



**Gambar 1.1** Tahapan *Extreme Programming*

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan dan tersusunnya pembuatan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan, maka penting sekali adanya sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum yang meliputi : gambaran umum Budidaya Jamur Rian, Struktur organisasi dan job diskripsi yang terdapat di Budidaya Jamur Rian, sejarah terbentuknya budidaya

jamur rian dan landasan teori yang meliputi pengertian sistem Informasi, *PHP*, *MySQL*, dan *E-Commerce*

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan dan rancangan desain dari *flowchart*, *use case*, *class diagram*, *sequence* dan desain menu *owner*, kasir, dan konsumen

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan pembahasan tentang sistem yang dibangun.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang berisi tentang hasil dari kesimpulan berdasarkan analisis dan desain sistem yang dilakukan. Bab ini juga berisikan saran-saran secara keseluruhan sehingga sistem yang telah dibuat dapat dikembangkan menjadi sistem yang lebih baik atau sistem yang lebih besar