

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pertanian Indonesia yang mencakup usaha di bidang tanaman pangan, perkebunan, peternakan, perikanan, budidaya, dan jasa-jasa yang secara langsung terkait dengan bidang tersebut memiliki kontribusi yang relatif besar bagi negara apabila dilihat dari potensi sumber daya alam. Perkembangan nilai pasar pada produksi sektor pertanian di Indonesia telah mendapat pencapaian yang cukup baik. Hal ini terlihat pada data pertumbuhan nilai PDB pertanian tahun 2014 - 2018, dimana dalam kurun waktu 2013 - 2018, PDB sektor pertanian secara konsisten menunjukkan tren positif berdasarkan harga konstan 2010 (BPS), pada tahun 2013 PDB Sektor Pertanian sebesar Rp 847,8 Triliun, dan terus meningkat masing-masing menjadi Rp 880,4 Triliun pada 2014 dan Rp 906,8 Triliun pada 2015 (Kementerian Pertanian Republik Indonesia, 2019).

Besarnya potensi sektor pertanian di Indonesia juga dapat menghadirkan lapangan pekerjaan bagi sebagian besar penduduk yang ada di pedesaan, tidak hanya kegiatan pertanian saja namun mulai dari kegiatan budidaya, ternak, pengolahan, distribusi dan perdagangan. Namun disisi lain, banyak kelompok masyarakat yang tidak diuntungkan akibat permasalahan yang timbul karena rantai distribusi penjualan produk hasil panen tersebut yang cukup panjang terutama bagi para pengusaha yang memanfaatkan hasil panen pertanian dalam menjalankan usahanya. Karena adanya rantai distribusi yang panjang, sebagian besar distributor didominasi oleh pedagang yang hanya memanfaatkan proses distribusi dengan mengambil keuntungan yang lebih tanpa memberikan nilai tambah apapun terhadap produk yang akan dipasarkan. Menurut data dari BorneoNews, Petani budidaya ikan patin tambak di Kapuas mengalami kerugian akibat permaian harga yang dilakukan para tengkulak. Di tingkat petani harga ikan hanya dihargai sekitar Rp13 ribu 1 kg, sedangkan rata-rata harga ikan patin bisa mencapai Rp17 ribu hingga Rp18 ribu per kg. Stok ikan patin di Kapuas melimpah, Namun harga dimainkan oleh para tengkulak (Napoleon, 2017). Keadaan tersebut mengakibatkan naiknya harga jual hasil panen sampai ke konsumen. Untuk mengatasi hal tersebut, bisa dilakukan dengan cara memotong rantai distribusi pada pedagang/tengkulak

sehingga hasil panen dari produsen akan langsung di pasarkan ke tangan konsumen secara langsung sehingga konsumen mendapatkan harga yang lebih terjangkau khususnya dalam pembelian jumlah besar. Dengan begitu para pengusaha warung makan dan olahan yang memanfaatkan bahan baku dari hasil pertanian akan diuntungkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, PT. Infonika Parasa sebagai mitra ingin menciptakan sebuah sistem jual beli berbasis *marketplace* di bidang pertanian. Dimana *marketplace* yang dibuat akan menjadi salah satu alat perniagaan yang terintegrasi langsung pada para produsen di beberapa sektor pertanian dalam sistem manajemen rantai pasok milik PT. Infonika Parasa yang bernama "Panen-Panen".

Panen-Panen merupakan suatu sistem manajemen rantai pasok yang bertujuan untuk memobilisasi dan mengorkestrasi komponen-komponen didalamnya. Panen-Panen memiliki 4 subsistem diantaranya Panen Ikan, Panen Buah, Panen Ternak, dan Panen Sayur. Pada setiap subsistem terdapat komponen yang saling terintegrasi diantaranya *supplier*, *manufacturer*, dan *customer* yang saling berkoordinasi dalam menjalankan rantai pasok Panen-Panen.

Sistem yang akan dikembangkan oleh penulis merupakan salah satu komponen *customer* pada Panen-Panen yang merupakan sebuah aplikasi *marketplace* berbasis *mobile* yang diimplementasi berdasarkan dokumen-dokumen berupa desain antarmuka dan API yang telah dipersiapkan oleh mitra.

Dengan memanfaatkan teknologi telpon pintar yang marak digunakan oleh masyarakat, dibuat aplikasi *mobile* yang akan berjalan pada sistem operasi android dimana memungkinkan proses transaksi secara virtual yaitu dengan mempertemukan penjual dan pembeli dalam suatu sistem perniagaan secara daring, dengan begitu diharapkan mampu menyalurkan berbagai produk hasil panen sampai ke tangan konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi *marketplace* berbasis android?
2. Bagaimana mengimplementasikan desain antarmuka yang telah diberikan oleh mitra menjadi sebuah aplikasi?
3. Bagaimana membuat aplikasi *marketplace* yang terintegrasi dengan sistem Panen-Panen?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi penulis yang berjudul Pengembangan Aplikasi Android *Marketplace* Pada Sistem Manajemen Rantai Pasok "Panen-Panen" dapat berjalan sesuai rencana dan tujuan awal, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam pengembangan ini yaitu:

1. Penulis berperan sebagai *mobile developer* yang bertugas untuk mengembangkan aplikasi *mobile marketplace* pada sistem Panen-Panen.
2. Cakupan pengembangan yang dilakukan adalah perancangan aplikasi *mobile* yang berjalan pada sistem operasi android.
3. Aplikasi *mobile* dikembangkan menggunakan kerangka kerja (*framework*) Flutter.
4. Aplikasi dikembangkan berdasarkan dokumen-dokumen desain antarmuka dan API yang telah diberikan oleh mitra.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *marketplace* yang dapat dijalankan pada platform android.
2. Mengimplementasikan desain antarmuka yang telah diberikan oleh mitra menjadi sebuah aplikasi.
3. Mengintegrasikan sistem Panen-Panen pada aplikasi *marketplace* dengan menggunakan API yang telah disediakan oleh mitra.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Produsen dapat memperluas penjualan produknya.
2. Konsumen mendapatkan harga yang lebih terjangkau.
3. Menciptakan ekosistem perdagangan yang sehat pada sektor pertanian.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan skripsi ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi pengembangan, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai teori – teori yang mendukung pada proses pengembangan yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN

Berisi tentang metode pengembangan, aplikasi android menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis dan perancangan keseluruhan aplikasi dengan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) yang digunakan untuk pengembangan ini. Serta lampiran desain antarmuka aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang implementasi aplikasi dibuat dan dijalankan serta pengujian berdasarkan analisa dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil pengembangan dan pengujian berdasarkan perancangan aplikasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan pengembangan dan saran rekomendasi berdasarkan hasil pengembangan maupun permasalahan yang dihadapi.