

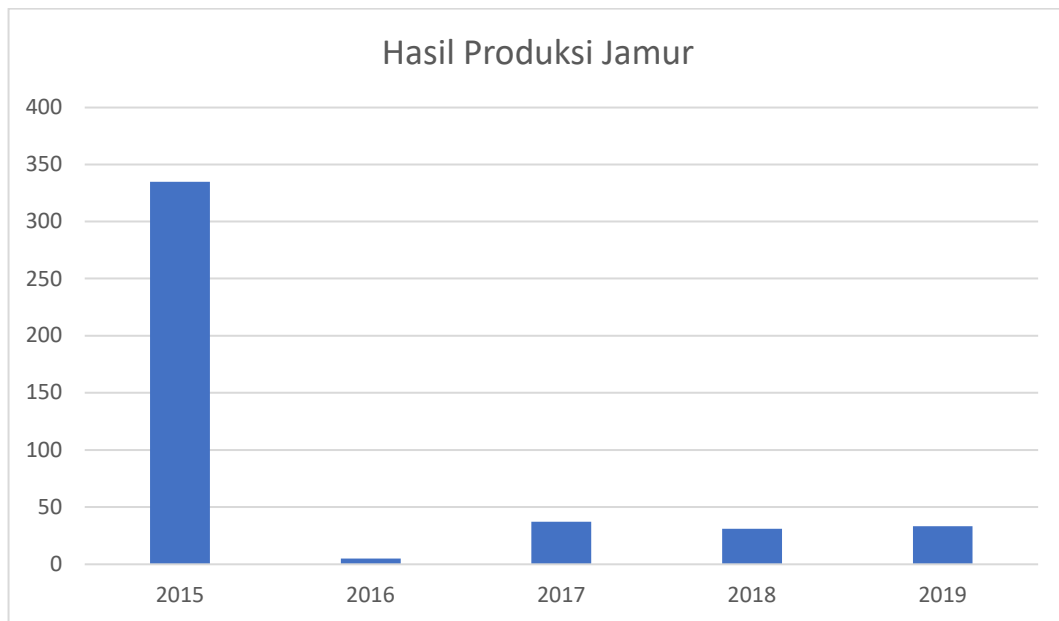
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jamur adalah salah satu komoditi yang mempunyai peluang yang relatif baik untuk dibudidayakan, Badan Pusat Statistik dan Direktorat Jendral Budidaya, Produksi, dan Panen Jamur Nasional adalah :

Gambar 1.1 Hasil Produksi Jamur



Produksi jamur pada tahun 2015 sebesar 334.864 ton, namun menurun menjadi 4.914 ton pada tahun 2016. Pada produksi jamur tahun 2017 sebesar 37.020 ton, produksi jamur pada tahun 2018 sebesar 31.052 ton, dan produksi pada tahun 2019 sebesar 33.163 ton. Kebutuhan jamur di negara Indonesia mempunyai perkembangan yang tinggi. Bahan kuliner yang terkenal sebab kelezatan dan gizinya ini mampu diolah jadi aneka kuliner maupun bahan standar industri pembuatan tepung, pasta, ekstrak, dan minuman bahkan untuk pengobatan. jamur sudah mulai dikenal oleh warga menjadi gaya untuk hidup sehat serta barbagai macamnya varian makanan jamur yang diminati menyebabkan permintaan jamur pun meningkat.

Pemasaran adalah kegiatan yang berusaha menyakinkan konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan. Dengan kata lain, memahami perilaku konsumen merupakan salah satu elemen dasar yang diperlukan untuk mengembangkan strategi pemasaran. Mengatasi sistem penjualan yang lebih efektif, efisien dan

meningkatkan pelayanan kepada pelanggan dengan melakukan pemesanan melalui internet dengan dibuatkannya sistem penjualan berbasis web yang mendukung efisiensi dan efektivitas kerja.

E-commerce adalah proses pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi secara elektronik. Secara garis besar, *e-commerce* didefinisikan sebagai salah satu cara untuk membeli dan menjual barang dan jasa melalui internet (Yuni, 2014:76). Teknologi *e-commerce* merupakan teknologi yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Hal ini membedakan penggunaan perdagangan tradisional, yang mengacu pada keberadaan lokasi fisik yang harus dikunjungi untuk melakukan perdagangan. Dalam studi kasus rumah produksi jamur yang penyusun teliti ini, selama waktu 14 hari Produsen bisa memanen jamur merang sebanyak 250kg/kumbung. Penjualan jamur merang hanya dari pengepul serta tetangga kurang lebih yang masih kurang untuk pemasarannya. Bila pengepul atau konsumen ingin membeli lebih dari 250kg, maka harus mencari Produsen jamur merang lain untuk menutupi kekurangan jamur merang yang diharapkan. Dalam keadaan seperti ini, peran teknologi dan informasi sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu melalui pengembangan sistem *e-commerce* berbasis website yang dapat dimanfaatkan oleh para petani untuk menjual jamur hasil panennya dengan harga pasar dengan menggunakan pemasaran yang lebih luas dan ekonomis. Bahkan nantinya, sistem ini memudahkan penjualan jamur merang langsung dari petani ke konsumen, tanpa perantara pihak ketiga, atau sering disebut “pengepul/perantara”. Dalam penelitian ini, kategori *e-commerce* yang digunakan mengacu pada kategori *e-commerce* bisnis konsumen B2C, karena penjual mengacu pada produsen produk pertanian langsung tanpa perantara.

Oleh karena itu, penulis mencoba merancang sebuah aplikasi *e-commerce* yang bertujuan untuk membantu para petani jamur menyesuaikan distribusi penjualan produksi jamur. Menggunakan sistem web *e-commerce* untuk mengefisienkan proses transaksi dan berjalan pada sistem ini. Berdasarkan latarbelakang diatas maka penulis tertarik untuk mengkaji dengan judul **“APLIKASI E-COMMERCE JAMUR MERANG BERBASIS WEBSITE”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah diatas, muncul pertanyaan berikut :

1. Bagaimana analisis aplikasi web *e-commerce* jamur merang yang dapat memudahkan produsen dan pembeli melakukan transaksi perdagangan?
2. Bagaimana merancang aplikasi web *e-commerce* jamur merang yang dapat memudahkan produsen dan pembeli melakukan transaksi perdagangan?
3. Bagaimana menguji aplikasi web *e-commerce* jamur merang yang dapat memudahkan produsen dan pembeli melakukan transaksi perdagangan?

1.3. Batasan Penelitian

1. Aplikasi *e-commerce* jamur merang ini hanya berbasis website.
2. Aplikasi *e-commerce* jamur merang ini hanya menjual jamur merang saja, tidak dengan olahan jamur merang
3. Dalam penelitian ini konsep penjualan dan pemasaran hanya untuk daerah sekitar karawang.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi web *e-commerce* jamur merang yang dapat memudahkan produsen dan pembeli melakukan transaksi perdagangan.
2. Membangun merancang aplikasi web *e-commerce* jamur merang yang dapat memudahkan produsen dan pembeli melakukan transaksi perdagangan
3. Pengujian merancang aplikasi web *e-commerce* jamur merang dilakukan dengan model waterfall.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari pengembangan ide proses usaha dapat memberikan manfaat secara langsung juga tidak langsung menjadi berikut :

1. Penyusun :
 - a) Dapat memunculkan ide-ide baru untuk perkembangan menjadi lebih baik.
 - b) Menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan pengembangan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Petani :
 - a) Memudahkan produsen dalam melakukan penjualan jamur merang

- b) Membantu produsen dalam menentukan keuntungan dan kerugian
- c) Membantu produsen melihat riwayat hasil produksi jamur merang yang sudah ada dikirim ke *e-commerce*.

3. Pembeli:

- a) Memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian jamur merang.
- b) Membantu pembeli dalam menentukan banyaknya jumlah jamur merang yang ingin dibeli.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dapat dipahami sebagai cara membuat laporan untuk menguraikan isi disertasi. Ini terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, analisis dan hasil, dan kesimpulan.

Sistem pembuatan laporan akhir ini dibagi menjadi V, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi mengenai latarbelakang masalah, rumusan masalah, batas penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian & sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini digunakan dalam penelitian seperti teori jamur, aplikasi, website, *e-commerce*, PHP, MySQL, Flow Map, UML (UseCase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram), Penelitian Terdahulu, Penelitian Sekarang, dan penelitian menjelaskan berbagai tinjauan pustaka dan landasan teori.

BAB III METODEOLOGI PENELITIAN

Bab III ini berisi tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, rencana penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, alat dan bahan penelitian, dan metode pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini merinci tahapan analisis dan desain aplikasi *e-commerce* berbasis web dan implementasi sistem yang dikembangkan dari tahapan analisis, perancangan dan desain.

BAB V PENUTUP.

termasuk kesimpulan dari pemecahan masalah dan saran sebagai masukan untuk pengembangan sistem di masa mendatang.