

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berjalannya kehidupan manusia telah memberikan perkembangan dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah dalam bidang perdagangan, dimana teknologi sangat berperan penting. Teknologi yang lebih maju memungkinkan proses perdagangan menjadi lebih mudah dan cepat.

Kongke Farm adalah sebuah peternakan yang terletak di Puding, Kabupaten Bangka, Bangka Belitung. Kongke Farm menyediakan berbagai hasil peternakan seperti pelet ayam, pelet bebek, pelet ikan, pupuk hidroponik serta pupuk tanaman kayu, dan tentu saja produk utama peternakan itu sendiri seperti bebek, ayam, lele dan maggot. Proses penjualan hasil peternakan pada Kongke Farm mengharuskan pembeli untuk datang langsung ke tempat untuk melakukan pembelian produk peternakan. Hal ini menyebabkan pembeli harus memastikan ketersediaan produk yang ingin dipesan dengan selalu datang ke tempat, yang terkadang bisa tidak sesuai dengan keinginan pembeli. Proses pemesanan secara langsung ini menyebabkan tidak efisien nya dalam hal waktu.

Masalah lainnya muncul Ketika seorang konsumen yang ingin memesan produk dari Kongke Farm dan adanya *miss data* dari petugas Gudang dan petugas admin dimana data yang diberikan petugas Gudang tidak sesuai dengan yang di informasikan oleh admin ke konsumen, sehingga menyebabkan keterlambatan pemesanan dan merugikan konsumen, dari yang diinformasikan admin jumlah produk lebih banyak dari pada data asli yang ada di Gudang, pembukuan secara manual juga membuat data pemesanan konsumen menjadi tidak valid, sehingga pimpinan Kongke Farm tidak dapat mengontrol penjualan secara *real time*, masalah ini menjadi sorotan utama bagaimana dasarnya aplikasi ini dibuat.

Proses pemesanan yang dilakukan oleh konsumen Kongke Farm pada saat ini kebanyakan dilakukan melalui *Whatsapp* dan telepon, tidak jarang pemesanan seperti ini menimbulkan kerumitan admin dalam menanggapi konsumen, lewat *Whatsapp* misalnya, tidak jarang chat konsumen tidak terbaca karena padatnya lalulintas obrolan pemesanan antara admin dan konsumen-konsumen lainnya sehingga tidak efektif dalam melakukan pelayanan.

Media promosi yang dilakukan Kongke Farm belum berbasis digital sehingga tidak dapat menjangkau konsumen diluar daerah, media promosi yang digunakan masih menggunakan media cetak seperti baliho dan banner.

Dari permasalahan yang telah ditemukan, sistem yang baik menjadi solusi dimana dalam satu aplikasi dapat memecahkan masalah-masalah yang terjadi pada Kongke farm dalam proses pemesanan, Adapun solusi yang telah dirancang dalam aplikasi pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm berbasis *android* dengan fitur atau menu-menu yang akan menjadi solusi dari masalah-masalah tersebut diantaranya adalah fitur ketersediaan stok, live chat, halaman deskripsi produk, pembayaran online dan fitur komplain.

Fitur ketersediaan stok merupakan solusi bagi petugas Gudang yang dapat lebih mudah menginput data ketersediaan stok melalui aplikasi tanpa mencatat manual dimana resiko *miss* data lebih besar dibandingkan menggunakan aplikasi berbasis *android* yang dapat kita akses dimanapun dan kapanpun, tidak hanya petugas Gudang, petugas admin dan konsumen juga terbantu dengan fitur ini karena adanya data yang *valid* dari petugas Gudang dalam pendataan stok barang digudang, fitur unggulan selanjutnya adalah *Live chat* yang dapat menghubungkan konsumen dan admin apabila ada suatu pertanyaan tentang ketersediaan stok dan deskripsi barang yang akan dibeli, *live chat* juga menjadi solusi terkait masalah diatas dengan adanya masalah *chat* yang tidak terbaca dari admin karena fitur ini menjadi fokus utama admin untuk melayani konsumen secara *online*, tentu dengan adanya informasi tambahan aplikasi ini mempunyai halaman deskripsi produk, halaman ini berguna untuk menjelaskan isi dan kandungan produk serta tampilan uji lab dari produk-produk Kongke Farm didukung dengan sistem pembayaran online, pembayaran online melalui *M-Banking* dan *Internet Banking*, tidak itu saja

fitur komplain barang memudahkan konsumen untuk pengembalian barang yang tidak sesuai atau barang yang rusak.

Tentu dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan Kongke Farm dalam ajang promosi secara digital dan modern, mencapai konsumen diluar daerah dan meningkatkan penjualan dari segala produk yang dijual.

Beberapa penelitian yang berkaitan telah dilakukan sebelumnya, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Afrida Ismawari Br. Sitepu dan Dahri Yani Hakim Tanjung pada tahun 2020 yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis *Web* dan *Android* Pada Toko YT. *Wall Interior*” [1]. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Adil Setiawan pada tahun 2022 yang berjudul “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Jasa Kerja *Online* Berbasis *Android*” [2]. Penelitian lain juga dilakukan oleh Eni Pudjiarti dan Siti Faizah pada tahun 2021 dengan judul “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Android* Sebagai Media Pemesanan Pada Distro *Online*” [3]. Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Ryan Suarantalla, Fajar Aryo Nugroho dan Koko Hermanto pada tahun 2020 dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Android* Pada Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah” [4]. Penelitian lain juga dilakukan oleh Stanley, Findra Kartika Sari Dewi dan Patricia Ardanari pada tahun 2022 dengan judul “Pembangunan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Restoran Berbasis *Android*” [5].

Dari permasalahan diatas, dibutuhkan sistem yang dapat meningkatkan efisiensi waktu dan mempermudah proses pemesanan pada Kongke Farm. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan merancang sebuah sistem aplikasi yang dapat digunakan oleh pembeli untuk melihat ketersediaan produk dan melakukan pemesanan secara *online*

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“APLIKASI PEMESANAN PRODUK PETERNAKAN DARI KONGKE FARM BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan beberapa masalah:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm berbasis *Android*?
2. Bagaimana cara meningkatkan efisiensi dan mempermudah proses pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dibatasi oleh beberapa hal berikut ini:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm berbasis *Android*.
2. Aplikasi ini hanya diperuntukkan untuk pembeli, admin dan petugas Gudang Kongke Farm yang telah memiliki akun.
3. Menggunakan aplikasi *Android Studio* dalam pengembangan aplikasi *Android*
4. Menggunakan XAMPP dan *database* MySQL.
5. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh android 9 (Pie) sampai android 13 (Tiramisu).
6. Menggunakan aplikasi *web* sebagai *server*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

- 1 Agar dapat membuat aplikasi pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm berbasis *Android*.
- 2 Agar dapat meningkatkan efisiensi dan mempermudah proses pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Memperluas jaringan promosi penjualan.
2. Meningkatkan penjualan Kongke Farm.
3. Membuat Kongke Farm menjadi lebih Professional dalam melayani konsumen

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan pembahasan, keseluruhan perancangan sistem aplikasi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari sub-sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang penelitian laporan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan serta manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan berbagai landasan teori yang mendukung dan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai model penelitian, teknik pengumpulan data dan alat bantu pengembangan sistem pada penelitian ini. Model penelitian menggunakan model *prototype* serta teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi literatur kemudian alat bantu pengembangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang Kongke Farm, sejarah Kongke Farm, Visi dan Misi Kongke Farm, analisis masalah, solusi sistem, proses bisnis yang terkait dengan topik penelitian, perancangan sistem dan perancangan layar pada sistem dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini peneliti akan menarik kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sistem lainnya.

