

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem Marketplace adalah sebuah lokasi jual beli produk dimana penjual dan pembeli bertemu di suatu tempat atau disebut sebagai pasar elektronik. Dengan adanya menggunakan sistem seperti ini para petani dapat menginformasikan hasil pertaniannya kepada pihak luar dengan cepat melalui konsep web marketplace yang akan dibangun menggunakan konsep *Business to Business (B2B)*. pada penjualan komoditas pertanian dan peternakan berbasis web calon pembeli tidak harus datang ke petani secara langsung untuk mendapatkan hasil pertanian yang segar, cukup berkunjung ke situs web yang telah dibuat khusus untuk penjualan komoditas pertanian (Jaya, 2018).

Pertanian merupakan salah satu komoditas andalan di Indonesia. Pemasarannya tidak hanya mencakup permintaan di dalam negeri namun juga di luar negeri. Tingginya permintaan tersebut menjadikan sektor pertanian dan peternakan cukup memiliki peranan penting dalam upaya mendukung perekonomian Indonesia. Namun disisi lain, terkadang masih banyak masyarakat atau kelompok masyarakat yang tidak diuntungkan akibat permasalahan yang timbul karena rantai distribusi penjualan produk pertanian tersebut yang cukup panjang terutama bagi petani dan konsumen (end user). Namun fakta ini sekarang telah di diatasi oleh kebijakan pemerintah pusat dengan cara memperluas jaringan infrastruktur jalan darat maupun laut melalui tol laut. Faktor yang kedua adalah panjangnya rantai pasokan dari petani ke konsumen, hal ini diakibatkan karena sebagian besar distribusi hasil pertanian didominasi oleh pedagang, baik pedagang pengumpul tingkat desa dan kecamatan, pedagang besar, maupun eksportir yang sering kali tidak memberikan nilai tambah apa pun terhadap produk yang akan dipasarkan, namun tetap mengambil margin. Keadaan ini mengakibatkan keuntungan bisnis pertanian masih banyak yang dinikmati oleh pedagang bukan oleh petani, dan tentu saja ini akan berimbas langsung ke konsumen (end user). Tentu saja keadaan tersebut harus diperbaiki, agar hasil pertanian Indonesia dapat dinikmati oleh konsumen atau petani dengan layak. Salah satu usahanya adalah dengan membangun sistem perniagaan berbasis e-Marketplace di bidang pertanian. e-Marketplace merupakan salah satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.

Fenomena yang sering dialami oleh petani adalah saat musim panen maka hasil panen petani harganya rendah dibanding harga tidak musim panen. Hal tersebut menyebabkan pendapatan yang diperoleh para petani tidak maksimal. Salah satu penyebab rendahnya harga hasil panen adalah ulah para pembeli lokal atau biasa disebut tengkulak (pengumpul sayuran). Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan melakukan penawaran produk hasil pertanian melalui e-Marketplace diharapkan pembeli produk pertanian tidak hanya pembeli-pembeli lokal melainkan pembeli dapat berasal dari daerah lain, tujuan e-marketplace selain untuk memperluas area distribusi juga untuk memotong jalur distribusi sehingga barang bisa langsung ke konsumen. Dengan adanya E-marketplace hasil pertanian dan peternakan diharapkan dapat membantu proses penjualan serta pembelian via online tanpa ada perantara.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah metode *prototype* dapat digunakan untuk web e-marketplace hasil pertanian dan peternakan kabupaten Natuna yang sesuai dengan pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian ini yang menjadi batasan agar penelitian tidak terpecah, adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. E-Marketplace khusus untuk penjualan hasil pertanian dan peternakan Kab. Natuna
2. E-Marketplace dengan menggunakan Sistem pembayaran transfer bank, dan cash on delivery
3. E-Marketplace menggunakan ekspedisi bisa terbatas jne, jnt, kargo,dan jasa antar kirim gojek untuk wilayah sekitar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode *Prototype* dalam rancang bangun *E-Marketplace* hasil pertanian dan peternakan berbasis web Kab Natuna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan adalah menghasilkan sebuah EMarketplace hasil pertanian dan peternakan berbasis web yang dapat menjembatani antara penjual dan pembeli secara digital atau online.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian dilakukan dengan mengambil acuan tiga penelitian yang diperoleh dari jurnal-jurnal terkait yang dipaparkan pada tabel berikut.

Table 1 Perbandingan Keaslian penelitian

No	Penelitian	Metode	Platform	Keterangan
1	Widyawati (2019)	Prototype	Web	Menjelaskan Bagaimana berinovasi dengan metode pengembangan prototype dalam E-Marketplace pertanian
2	Sugito dkk. (2021)	Prototype	Web	Menjelaskan sistem pengembangan teknologi e-marketplace hasil bumi di desa tumbang manjul
3	Hamra dkk. (2021)	Analisis data UML	Web	Menjelaskan Bagaimana Perencanaan Aplikasi Pengenalan Hasil Pertanian pada Masyarakat Kelompok Tani Desa Compong Kabupaten Sidrap
4	Penelitian yang akan di teliti	Prototype	Web	Bagaimana Menerapkan Metode Prototype dalam EMarketplace hasil pertanian dan peternakan berbasis web dengan menggunakan metode prototype pada pertanian dan peternakan Kab.Natuna

Penelitian Pertama adalah Widyawati (2019) dengan judul Pengembangan *E-Marketplace* pertanian Dengan Metode Prototype, Pada penelitian pertama membahas bagaimana cara kerja metode *Prototype* pada kasus pengembangan *E-Marketplace*, sedangkan usulan penelitian yang ditulis ialah *E-Marketplace* hasil pertanian dan peternakan berbasis web. Pada penelitian menghasilkan inovasi baru dalam *Marketplace* dengan menggunakan *Prototype*, sedangkan usulan penelitian yang penulis lakukan adalah menghasilkan aplikasi pemasaran yang berfokus pada hasil pertanian dan peternakan dengan menggunakan metode *prototype*.

Penelitian Kedua adalah penelitian Sugito dkk. (2021) dengan judul sistem pengembangan teknologi *e-marketplace* hasil bumi di desa tumbang manjul pada penelitian menjelaskan tentang sistem pengembangan teknologi *emarketplace* hasil bumi dengan menggunakan metode *prototype* dalam menjelaskan kebutuhan pengguna lebih rinci untuk mengantisipasi agar pengembangan berjalan sesuai dengan rencana, target waktu, dan biaya , pada penelitian ini menjelaskan tahapan pengumpulan data. penelitian ini berbeda dengan usulan penulis lakukan yang berfokus pada penggunaan metode *prototype* pada *e-marketplace* berbasis web.

Penelitian ketiga adalah penelitian Hamra dkk. (2021) yang dilakukan Perencanaan Aplikasi Pengenalan Hasil Pertanian pada Masyarakat Kelompok Tani Desa Compong Kabupaten Sidrap, pada penelitian ini menjelaskan aplikasi pengenalan hasil pertanian pada kelompok tani desa penjualan online yang berfokus pada pengenalan pertanian yang ada agar masyarakat luas supaya tahu apa saja yang ada di desa compong kab.sidrap.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dilakukan secara sistematis. Adapun sistematika penulisan penelitian skripsi ini dibuat dalam beberapa bab yang dapat dilihat.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian – penelitian terdahulu yang di peroleh dari jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan untuk mendukung penganalisaan dan pengembangan sistem baru.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai seperti metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, kerangka penelitian, perancangan sistem dan instrument penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil yang diperoleh dari sistem rancang bangun aplikasi penerapan metode prototyping pada system penyiraman tanaman otomatis pada perangkat IOS.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran pada penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan berisi sumber-sumber yang digunakan sebagai bahan referensi dan pendukung kajian terdahulu.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisikan lampiran yang digunakan sebagai pendukung penelitian.