

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Beberapa masyarakat dalam melakukan pembelian produk masih melakukan secara manual, yaitu konsumen mendatangi langsung pasar yang menjual hasil produk pertanian sehingga memakan waktu yang sangat lama. Masyarakat merasakan waktu yang terbuang untuk melakukan pembelian produk secara manual

Informasi yang semakin berkembang saat ini, Berdasarkan permasalahan di atas dan semakin berkembangnya teknologi secara pesat, maka di perlukan suatu media yang dapat memberikan informasi dengan cepat. Keluhan konsumen yang di rasakan yaitu, dengan mengurangnya stok bahan makanan di dapur seperti sayuran, buah dan bahan pokok dapur lainnya. Dengan begini masalah belum bisa terealisasikan.

Dengan adanya aplikasi ini konsumen dapat dengan mudah mengetahui mengenai harga produk yang dipasarkan oleh pasar satu dengan pasar lainnya dengan hanya membuka fitur pada layanan yang tersedia dengan sangat mudah. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu masyarakat dalam melakukan pembelian produk

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang dapat di ambil yaitu:

1. Bagaimana membantu konsumen mendapatkan produk yang tersedia di pasar?
2. Bagaimana mengalihkan proses jual beli dari offline dan online?

### 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini yaitu membuat aplikasi yang mampu:

1. Memudahkan konsumen dalam memilih produk yang akan di beli secara online
2. Memudahkan konsumen dalam melakukan pembayaran secara online menggunakan transfer

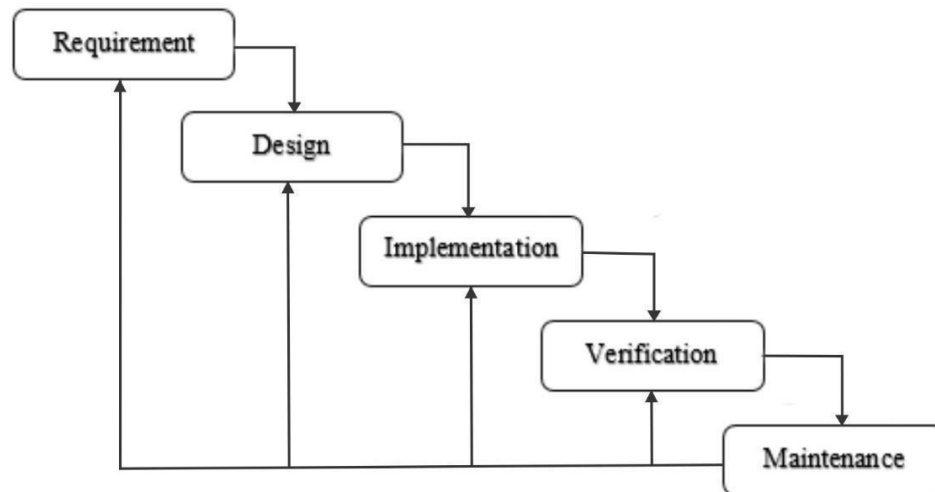
### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada aplikasi ini:

1. Aplikasi ini Berfokus kepada konsumen yang ingin melakukan transaksi pembelian
2. Aplikasi ini hanya menampilkan produk tani di wilayah bandung
3. Aplikasi ini hanya menampilkan sampai dengan proses Transaksi pemesanan
4. Aplikasi ini hanya menampilkan satuan buah dan sayur dengan kilogram (kg)
5. Aplikasi ini hanya menampilkan harga yang sama pada setiap pasar

### 1.5 Metode Pengerjaan

Proses pembangunan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi Penjualan Produk Pertanian menggunakan metode waterfall. Pada metode *waterfall* ini terdapat 5 tahapan yaitu *requirement, design, implementation, verification dan maintenance*.



**Gambar 1-1 Metodologi Waterfall**

Hal-hal yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a) Requirement

Tahap ini adalah tahap melakukan proses analisis kebutuhan sistem. Dalam pengumpulan kebutuhan data, dilakukan penyebaran kuisioner terkait aplikasi penjualan produk pertanian yang akan dibuat di kabupaten Bandung.

b) Design

Tahap ini adalah tahapan perancangan sistem. Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi, dilakukan rancangan sederhana menggunakan ERD dan membuat mockup desain tampilan aplikasi.

c) Implementation

Tahap ini adalah tahapan pembuatan kode pemrograman, Pada tahap ini yaitu dengan membuat kode menggunakan *software* pengembangan berbasis web yaitu dengan visual code dan database menggunakan MySQL.

d) Verification

Tahapan ini adalah menjadi tahap terakhir dalam pembuatan aplikasi ini. Karena didalamnya akan dilakukan pengetestan dengan user dan mengintegrasikan semua komponen berjalan dengan baik, baik *software* maupun *hardware* serta perangkat lain pendukung sistem.

e) Maintenance

Tahap akhir karena lamanya penelitian yang dilakukan, hanya dalam waktu 6 bulan maka tahapan maintenance tidak dilakukan.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir. Jadwal pengerjaan Proyek akhir pada Tabel 1-1

**Tabel 1-1 Tabel Jadwal Pengerjaan**

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2021																											
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Inisialisasi Kebutuhan	■	■	■	■	■																							
2	Perancangan		■	■	■		■	■		■	■																		
3	Pengkodean	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian Test																									■			■
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■