

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Buah dan sayur merupakan konsumsi pangan yang banyak dikonsumsi oleh masyarakat untuk memenuhi kandungan gizi pada tubuh. Masyarakat biasa melakukan jual beli buah dan sayur di berbagai tempat seperti pasar, kios buah, supermarket, dan sejenisnya.

Masalah yang umum terjadi adalah ketidaktahuan pembeli mengenai harga sayur-sayuran dan buah-buahan di pasaran yang harganya sering berubah-ubah. Selain itu, mereka khawatir ketidaktahuan mereka akan dimanfaatkan oleh para pedagang untuk meraih keuntungan sebanyak mungkin dari para pembeli. Ada juga pembeli yang tidak mengetahui tentang sayuran dan buah yang sedang musim diperjual belikan. Jika pembeli mengetahui dagangan yang banyak diperjual belikan akan mempermudah untuk menganalisis dagangan apa saja yang akan banyak diperjual belikan dimusim berikutnya.

Dengan demikian, dibangunlah Aplikasi Pemantau Harga Buah dan Sayur di Kota Semarang Berbasis Web Modul Pembeli yang menyediakan tempat untuk para pedagang mengelola barang dagangan dan menyajikan informasi harga jual dan barang yang sedang musim, serta informasi harga jual rata-rata barang yang melibatkan kerjasama dari para pedagang. Maka, selain calon pembeli yang dapat mengetahui pasaran harga jual dari buah atau sayur yang akan dibelinya. Karena mengandalkan kerja sama dari para pedagang, diharapkan informasi yang disajikan dalam aplikasi ini akan lebih cepat berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diketahui rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menampilkan informasi harga jual buah dan sayur secara online?
2. Bagaimana cara menampilkan informasi buah dan sayur yang sedang musim dan tinggi peminat secara online?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek ini adalah:

1. Membuat fitur yang dapat menampilkan informasi harga jual buah dan sayur.
2. Membuat fitur yang dapat menampilkan informasi buah dan sayur yang sedang musim dan tinggi peminat.

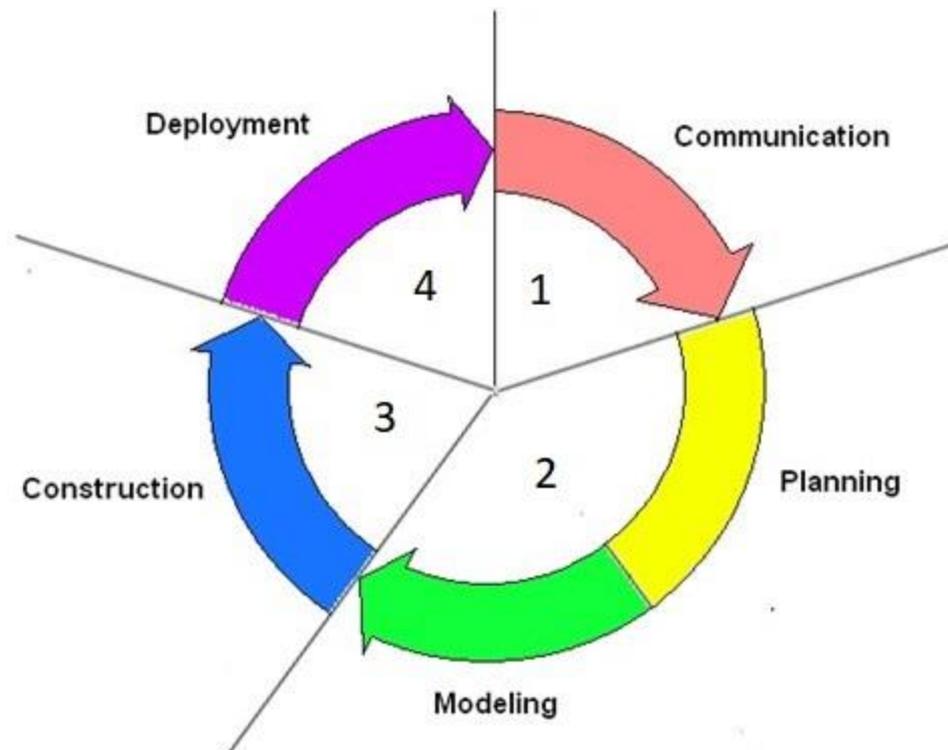
1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka diperlukan batasan masalahnya. Batasan masalah pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah:

1. Cakupan area pada aplikasi ini dibatasi hanya di Kota Semarang.
2. Pilihan Komoditas dibatasi hanya mencakup buah dan sayur.
3. Aplikasi ini tidak bisa menangani typo pada fitur searching.

1.5 Metode Pengerjaan

Proses pengumpulan data proyek ini melalui pengedaran kuesioner. Metode yang digunakan untuk mengerjakan proyek ini adalah metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model prototype. Terdapat 4 aktifitas yang dilakukan pada pembangunan perangkat lunak, yaitu:



Gambar 1. 1 SDLC Model Prototype

1. Komunikasi
 Pada fase ini dilakukan analisis permasalahan, yaitu dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada beberapa responden.
2. Perancangan dan Pemodelan Secara Tepat
 Proses pembuatan desain aplikasi dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses informasi harga dagangan, dan melakukan penginputan data dagangan. Design yang digunakan menggunakan prototyping dan ERD. Prototyping disini dibuat menggunakan Aplikasi Figma, sedangkan ERD menggunakan Aplikasi YED.
3. Pembentukan Prototipe
 Pada tahap ini aplikasi melakukan pengujian dengan calon pengguna yang mencoba menjalankan aplikasi.
4. Produk Akhir
 Ini adalah tahap untuk memproduksi perangkat secara final dan telah siap digunakan oleh pengguna.