

IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI KOMODITAS PALAWIJA DI KABUPATEN PRINGSEWU

Elfia Nur Afifah¹, Kasmi²

Jurusan Sistem Informasi STMIK Lampung

Jl. Wismarini No.09 Telp (0729) 22240

Website : www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : elfiana86@gmail.com

ABSTRAK

Kabupaten Pringsewu yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani dan memiliki berbagai macam produk pertanian, disamping melimpahnya hasil pertanian terdapat masalah pemasaran hasil pertanian yang tidak mempunyai akses keluar dalam menjual produk pertanian mereka. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada serta melakukan Implementasi E-Commerce guna memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi guna meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran di Kabupaten Pringsewu melalui sistem penjualan . Penelitian ini yang menggunakan metode pengembangan SDLC(system Development Life Cycle) dan software yang digunakan untuk merancang website E-commerce. Hasil penelitian yang diperoleh berupa website yang bisa diakses untuk melayani transaksi penjualan dan promosi secara online sehingga bisa meningkatkan penjualan di Kabupaten Pringsewu. Website ini juga dapat menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyajikan laporan-laporan seperti laporan produk dan laporan penjualan.

Kata Kunci :SDLC, E-Commerce Pertanian

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital disebut pula era informasi, dimana informasi telah menjadi kebutuhan pokok dan komoditas baru. Era demikian di picu teknologi informasi (TI) yang berperan mempercepat dan meningkatkan keakuratan dalam pencatatan dan pengolahan data menjadi suatu informasi. Informasi pertanian merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam produksi dan tidak ada yang menyangkal bahwa informasi pertanian dapat mendorong ke arah pembangunan yang diharapkan. Informasi pertanian merupakan aplikasi pengetahuan terbaik yang akan mendorong dan menciptakan peluang untuk pembangunan dan pengurangan kemiskinan.

Ecommerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Dengan adanya E-commerce ini memudahkan customer untuk dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ketempatnya.

Kabupaten Pringsewu adalah salah satu Kabupaten yang mempunyai luas wilayah 388,37 ha meskipun tidak sebagian tetapi kabupaten ini juga sangat berpotensi di bidang pertanian komoditas palawija. Mengingat daerahnya yang subur dan terdapat jalur

irigasi namun di balik itu terdapat masalah yang berhubungan dengan pertanian salah satunya masalah pemasaran hasil pertanian palawija tidak berpihak pada petani, karna tidak adanya pengetahuan tentang pasar sebagai tempat bertemu produsen dan konsumen termasuk Harga pasar, permintaan dan penawaran, sehingga para petani produsen hanya dapat menerima harga pasar yang pada umumnya ditentukan oleh para pedagang perantara. Sebagai akibat lebih lanjut dari keadaan tersebut diatas maka batas harga ditingkat produsen dan di pasar lebih besar diperoleh para pedagang perantara bahkan kadang-kadang produsen hanya memperoleh pendapatan yang berupa biaya produksi tanpa keuntungan.

Kondisi ini menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi perlu di tanamkan kepada para petani kita agar mereka dapat mengetahui informasi pasar yang sedang berkembang pada masa seperti sekarang ini, untuk itu penulis ingin memberi solusi agar para petani tidak selalu di permainkan oleh para pedagang perantara tersebut dengan membuat "Implementasi E – Commerce Sebagai Media Informasi dan Promosi Komoditas Palawija di kabupaten Pringsewu" Sebagai Judul Jurnal yang akan penulis ajukan di mana nanti banyak pedagang luar daerah yang akan mengetahui informasi tentang adanya hasil pertanian yang ada di Kabupaten Pringsewu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana petani dapat memanfaatkan teknologi informasi sehingga pedagang local mengetahui informasi harga hasil pertanian palawija terkini.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan dapat mencapai sasaran yang di harapkan, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Aplikasi ini hanya diperuntukan hasil pertanian Palawija di Kabupaten Pringsewu
2. Perancangan sistem pembayaran secara online
3. Membahas administrasi pengolahan data hasil pertanian serta update terkini mengenai hasil pertanian palawija di Kabupaten Pringsewu.
4. Laporan dapat diakses oleh admin, produsen dan pimpinan

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian sistem pemasaran hasil pertanian palawija ini bertujuan untuk:

1. Agar pedagang lokal tidak sewenang-wenang dalam menentukan harga hasil pertanian karna petani mengetahui informasi harga pertanian terkini dari sistem e-commerce ini.
2. Agar lebih mudah dalam mencari informasi benih, pupuk dan cara penanaman, perawatan serta pemanenan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tersebut diharapkan sistem ini dapat memberikan manfaat dalam mengatasi masalah pemasaran produk pertanian yang selama ini terjadi dengan membangun Sistem Informasi e-commerce pemasaran hasil pertanian palawija secara sistematis, terarah dan lebih mengefisienkan pekerjaan petani dalam memasarkan hasil pertanian mereka.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teori Berkait Dengan Objek Penelitian

2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai suatu tujuan dalam suatu lingkungan kompleks (Marimin:2006).

Adapun pengertian sistem menurut Jogiyanto : "Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu" (Jogiyanto (2005)).

Dari pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Informasi

Menurut O'Brien (2005), Informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari *people* (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), *computer network and data communications* (jaringan komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi didalam suatu bentuk organisasi.

2.1.3 Promosi

Promosi adalah salah satu kegiatan pokok yang perlu dilakukan oleh perusahaan baik itu perusahaan barang atau jasa dalam upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup usahanya. Hal tersebut disebabkan karena promosi merupakan salah satu kegiatan perusahaan, di mana secara langsung berhubungan dengan konsumen. Maka kegiatan promosi dapat diartikan sebagai kegiatan manusia yang berlangsung dalam kaitannya dengan pasar. Kotler (2001) mengemukakan definisi promosi berarti bekerja dengan pasar sasaran untuk mewujudkan pertukaran yang potensial dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia Sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan promosi merupakan kunci kesuksesan dari suatu perusahaan.

2.1.4 E-commerce

E-commerce menurut Turban (2010) ialah proses membeli dan menjual atau tukar menukar produk, jasa atau informasi melalui komputer" sedangkan menurut Laudon (2010), e-commerce adalah penggunaan internet dan web untuk transaksi atau lebih formal e-commerce didefinisikan sebagai transaksi perdagangan yang di mungkinkan secara digital antar organisasi dengan organisasi atau dengan individual serta antar individual dengan individual.

2.1.5 Komoditas Palawija di Kabupaten Pringsewu

Mengingat sejak dahulu Kabupaten Pringsewu dikenal sebagai lumbung pangan di Provinsi Lampung, tak berlebihan pula bila kabupaten pringsewu mendapat penghargaan Adhikarya Pangan Nusantara 2014 yang diserahkan secara langsung oleh Presiden Republik Indonesia Ir.Hi.Joko Widodo kepada Bupati Pringsewu Hi.Sujadi di Subang beberapa waktu lalu. Keberhasilan tersebut, karena selama ini pemerintah menganggap daerah tersebut telah berhasil dalam mewujudkan ketahanan pangan di daerah masing-masing. Menurut Bupati Pringsewu Hi.Sujadi, sebagai wilayah agraris, struktur

perekonomian Kabupaten Pringsewu masih di dominasi oleh sektor pertanian dengan komoditas yang dominan adalah padi sawah, padi organik, jagung, kacang tanah dan tanaman palawija lainnya. Potensi tersebut dapat terus dikembangkan dengan adanya ketersediaan lahan dan SDM petani yang mumpuni. “Komoditas tanaman Palawija ini juga menjadi komoditas yang cukup handal yang pemasarannya telah merambah keluar daerah” kata Bupati saat meninjau jumlah saluran irigasi dan sentra pertanian di Kecamatan Kabupaten Gadingrejo, Jumaat (27/2) pagi.

2.1.6 SDLC

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem programmer dalam membangun sistem informasi. Langkah yang digunakan meliputi:

1. Melakukan survei dan menilai kelayakan proyek pengembangan sistem informasi.
2. Mempelajari dan menganalisis sistem informasi yang sedang berjalan
3. Menentukan permintaan pemakai sistem informasi
4. Memilih solusi atau pemecahan masalah yang paling baik
5. Menentukan perangkat keras dan perangkat lunak
6. Merancang sistem informasi baru
7. Membangun sistem informasi baru
8. Mengkomunikasikan dan mengimplementasikan sistem yang baru
9. Memelihara dan melakukan perbaikan/peningkatan sistem informasi baru bila diperlukan.

Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

3.1.1 Metode Observasi

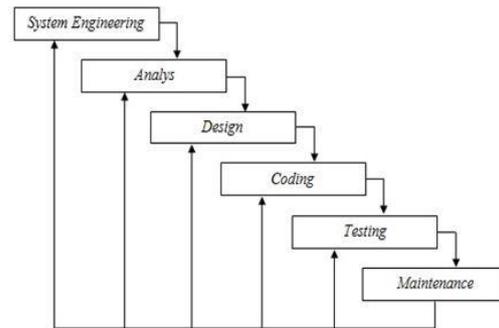
Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara & angket), namun juga dapat juga digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

3.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap narasumber atau sumber data.

3.2 Tahap Perancangan

Di dalam mengerjakan sebuah penelitian, tentulah sebagai seorang penulis harus menyusun terlebih dahulu langkah-langkah atau tahapan-tahapan perancangan yang penulis kerjakan dalam proses Perancangan. Metode pengembangan sistem mengacu pada model *waterfall* atau yang sering disebut juga dengan model air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 1. Tahap perancangan

1. Sistem Engineering

Pada tahap ini, penulis memulai pekerjaan dengan mendefinisikan dan mengumpulkan semua bahan-bahan seperti teori-teori yang di butuhkan dalam membentuk suatu informasi yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya.

2. Analys

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dari *software* yang akan dirancang dan dibuat, meliputi analisis fungsi/proses yang dibutuhkan, analisis *output*, analisis *input*, dan analisis kebutuhan.

3. Design

Pada tahap ini, dilakukan perancangan *software* yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya di kerjakan oleh *software* dan bagaimana tampilannya, meliputi rancangan *output*, rancangan *input*, rancangan struktur data yang digunakan, rancangan struktur *software* dan rancangan algoritma *software*. Tahapan ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan dan arsitektur *software* secara keseluruhan.

4. Coding

Pada tahap ini, dilakukan proses *coding* atau pembuatan *software*. Pembuatan *software* dipecah menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

5. Testing

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang telah di buat dan dilakukan pengujian atau *testing*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

6. Maintenance

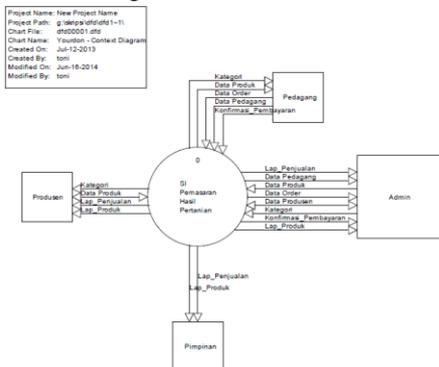
Tahap ini merupakan tahapan akhir dalam model *waterfall*. *software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan (*Maintenance*). Pemeliharaan ini termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan Implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru

IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Perancangan

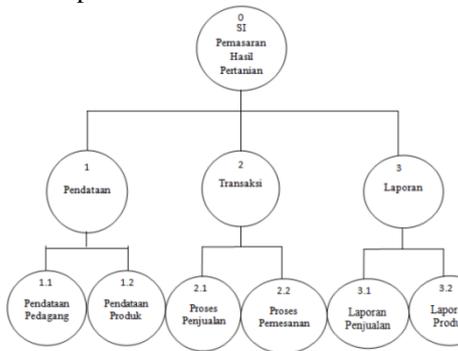
Menggunakan model Penelitian Pengembangan SDLC (*System Development Life cycle*). Metode Pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah system yang dapat memberikan gambaran tentang bagaimana sistem akan berfungsi dengan baik.

a. Context Diagram



Gambar 2. Context Diagram

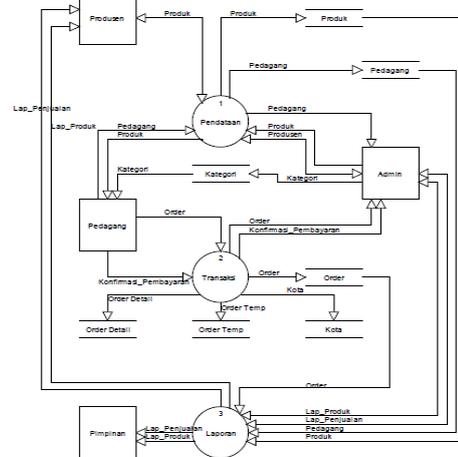
b. Dekomposisi



Gambar 3. Dekomposisi

c. DFD Level 0

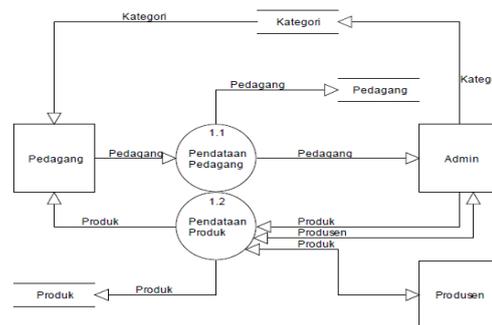
Project Name: New Project Name
Project Path: g:\skripsi\dfd\dfd1-11
Chart File: level_0.dfd
Chart Name: SI Pemasaran Hasil Pertanian
Created On: Nov-04-2013
Created By: toni
Modified On: Jun-17-2014
Modified By: toni



Gambar 4. Validasi Melibatkan User

d. DFD Level Pendapatan

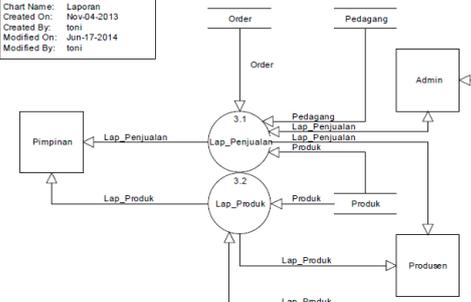
Project Name: New Project Name
Project Path: g:\skripsi\dfd\dfd1-11
Chart File: dfd00004.dfd
Chart Name: Pendataan
Created On: Nov-04-2013
Created By: toni
Modified On: Jun-17-2014
Modified By: toni



Gambar 5. DFD Level Pendapatan

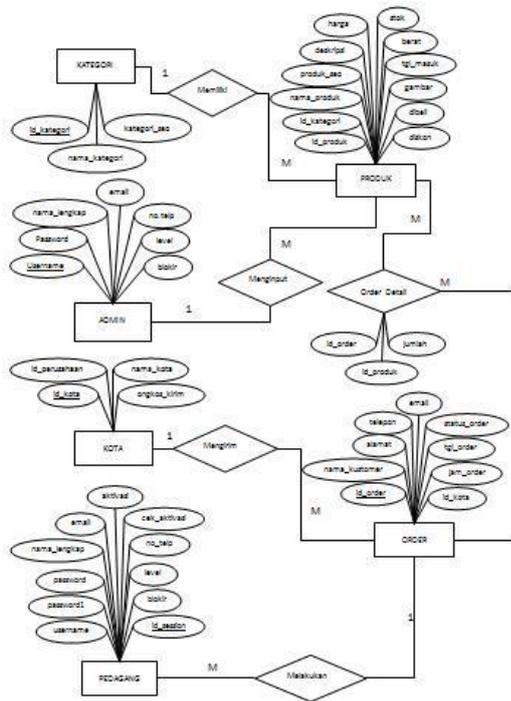
e. DFD Level 1 Proses 2 Transaksi

Project Name: New Project Name
Project Path: g:\skripsi\dfd\dfd1-11
Chart File: dfd00005.dfd
Chart Name: Laporan
Created On: Nov-04-2013
Created By: toni
Modified On: Jun-17-2014
Modified By: toni



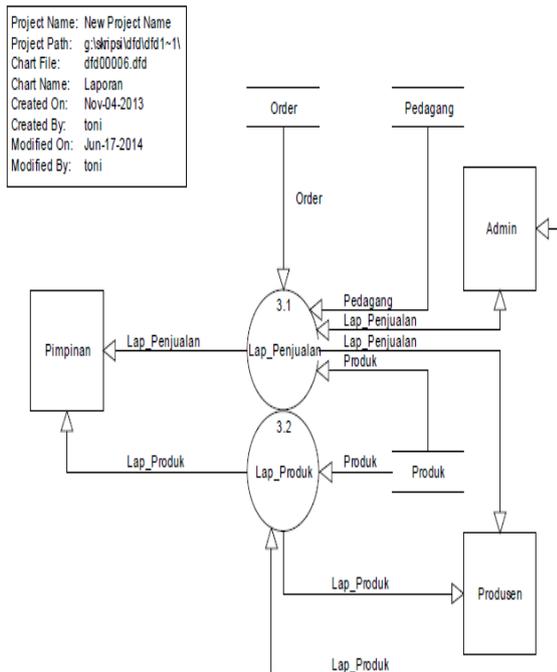
Gambar 6. DFD Level 1 Proses 2 Transaksi

f. ERD



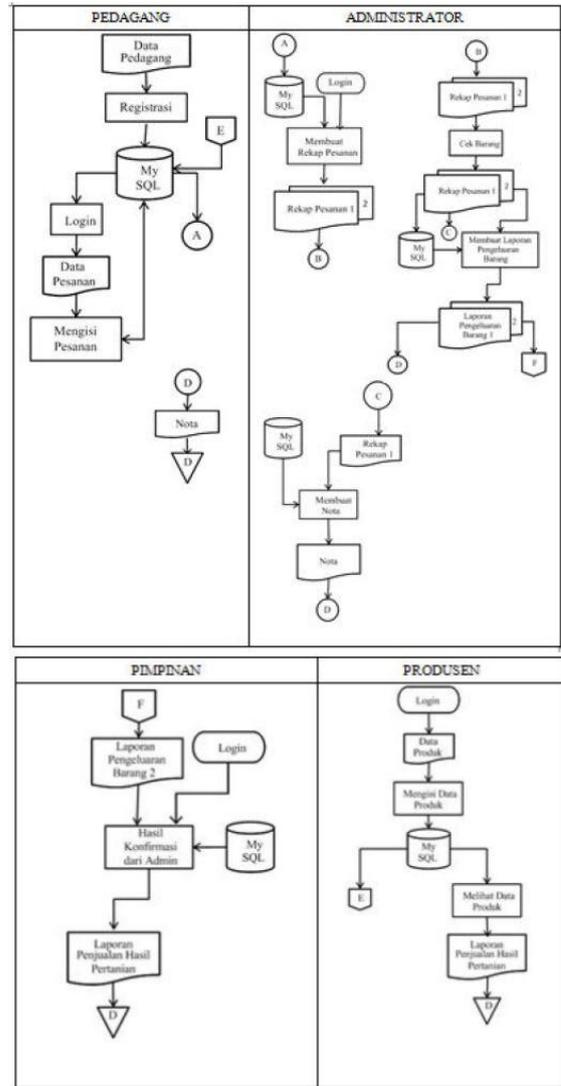
Gambar 7. Entity Relation Diagram

g. DFD Level 1 Proses 3 Laporan



Gambar 8. DFD Level 1 Proses 3 Laporan

h. Sistem yang akan di Bangun



Gambar 9. Sistem yang akan di Bangun

4.2 Implementasi

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 10. Halaman Utama

b. Tampilan Login Pedagang



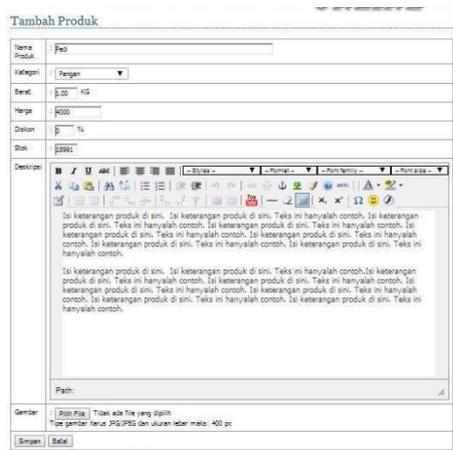
Gambar 11. Login Pedagang

c. Tampilan Halaman Admin



Gambar 12. Halaman Admin

d. Tampilan Tambah Produk



Gambar 13. Tambah Produk

e. Tampilan Hasil Input



Gambar 14. Hasil Input

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya system informasi pemasaran hasil pertanian akan lebih memudahkan para petani mempromosikan hasil pertanian mereka dan memberikan informasi mengenai harga produk tersebut.

5.2 Sarana

Adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Diharapkan aplikasi e commerce ini dapat diterapkan di kabupaten lainnya, supaya meningkatkan penghasilan masyarakat di Kabupaten tersebut.
2. Perlu adanya perawatan (maintenance) terhadap hardware dan software secara rutin.

DAFTAR PUSTAKA

- Januri dkk. 2008, Ecommerce, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Jogiyanto. 2005. Analisis Desain Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Junay, (2014). Implementasi E commerce sebagai Media Promosi Dan penjualan secara elektronik. Malang, administrasibisnis.studenjournal.ub.ac.id.
- Loudon k.c. 2010. E-commerce New York University
- Marimin, Hendri Tanjung, Haryo Prabowo. 2006. Sistem Informasi Manajemen Sumberdaya Manusia. Jakarta: Grasindo
- Maulani, Giandari (2008). Modul Perkuliahan Sistem Informasi Manajemen. Tangerang : Management Information System. New York: McGraw Hill.
- O'Brien, James. 2005. Introduction to Information System. Jakarta : Salemba Empat
- Perguruan Tinggi Raharja. O'Brien, James A., Marakas, George M. (2008).
- Sugiyono (2009). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung : CV. Alfabeta.
- Turban. E. 2010. Electronik Commerce. University of Hawaii