

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN APLIKASI E-TANI SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN KUALITAS DAN KESEJAHTERAAN PETANI BERBASIS WEB PADA UPTD PERTANIAN KEC. PULAU PANGGUNG**

**Oleh**

**Dede Setia Budi**

Indonesia merupakan negara agraris yang sebagian besar penduduknya hidup di pedesaan dan bermata pencaharian sebagai petani. Salah satunya adalah kecamatan pulau panggung yang mayoritas masyarakatnya berprofesi sebagai petani mulai dari padi, sayuran, dan buah-buahan. Namun demikian, produksi pertanian di pulau panggung dari tahun ketahun justru semakin menurun. Pada umumnya kelompok tani kecamatan pulau panggung memiliki keinginan untuk meningkatkan produksi pertaniannya, tetapi karena banyak masalah yang dihadapi dalam sektor pertanian, sehingga sulit bagi petani untuk mencapai apa yang diinginkan. Masalah pertama yang dihadapi oleh petani di kecamatan pulau panggung adalah kurangnya pengetahuan atau strategi petani dalam memanfaatkan teknologi pertanian yang ada saat ini. Permasalahan kedua yaitu pemasaran hasil pertanian yang sulit dan sering kali dihargai rendah oleh tengkulak/pengepul. Pada penelitian ini dirancang sebuah platform bagi para petani untuk belajar dan memasarkan hasil pertanian dan terciptanya aplikasi E-Tani yang dapat lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh petani. Berdasarkan hasil penelitian dibangunnya sistem aplikasi E-Tani sebagai strategi yang dapat meningkatkan kualitas dan kesejahteraan petani dengan menggunakan metode *Prototype* sehingga pembuatan rancangan sistem menggunakan *UML* yaitu dengan model perancangan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*. Implementasi sistem menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Sistem yang dibangun dapat membantu dalam proses penyuluhan petani dan penjualan hasil panen tani secara cepat dengan bantuan jaringan internet.

**Kata Kunci** : Petani, Pertanian, dan *Prototyope*

## **ABSTRACT**

### **DESIGN AND DEVELOPMENT OF E-TANI APPLICATION AS A WEB-BASED STRATEGY FOR INCREASING FARMER QUALITY AND WELFARE IN UPTD PERTANIAN KEC. PULAU PANGGUNG**

**By**

**Dede Setia Budi**

*Indonesia is an agricultural country where most of the population lives in rural areas and earns a living as farmers. One of them is the Pulau Stage sub-district where the majority of the people work as farmers ranging from rice, vegetables, and fruits. However, agricultural production on the island of Stage from year to year actually decreases. In general, farmer groups in Pulau Stage have a desire to increase their agricultural production, but because of the many problems faced in the agricultural sector, it is difficult for farmers to achieve what they want. The first problem faced by farmers in the Pulau Stage sub-district is the lack of knowledge or strategies of farmers in utilizing existing agricultural technology. The second problem is that the marketing of agricultural products is difficult and often undervalued by middlemen/collectors. In this research, a platform is designed for farmers to learn and market agricultural products and the creation of an E-Tani application that can be more easily understood and understood by farmers. Based on the research results, the development of the E-Tani application system as a strategy that can improve the quality and welfare of farmers by using the Prototype method so that the system design uses UML, namely the Usecase Diagram, Activity Diagram, and Class Diagram design models. Implementation of the system using PHP and MySQL. The system that was built can help in the process of farmer counseling and selling farmers' crops quickly with the help of the internet network.*

**Keywords:** *Farmers, Agriculture, and Prototyping*