

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi ini teknologi semakin banyak digunakan dalam kegiatan bisnis, banyak pelaku usaha yang menggunakan teknologi untuk mengembangkan bisnis. Siapa saja dapat bergabung pada internet dengan menggunakan jaringan ini, semua organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara eksternal (Didik and Sri, 2016).

Teknologi dan kemudahan dalam memperoleh informasi yang semakin berkembang tidak lepas dari tingginya kebutuhan masyarakat terhadap pelayanan yang berhubungan dengan internet. Perkembangan internet tidak hanya pada sarana informasi maupun komunikasi akan tetapi saat ini internet juga digunakan untuk transaksi secara *online*. Dengan menggunakan transaksi secara online ini dapat memperoleh keuntungan yang lebih lagi karena dengan cara online dapat menjangkau wilayah yang lebih luas (Raharjo, 2018).

Teknologi dan kemudahan dalam memperoleh informasi menuntut para pelaku usaha untuk lebih sigap lagi dalam menghadapi kemungkinan serta persaingan dalam dunia bisnis. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh semua pihak, terutama dalam Usaha Kecil Menengah (UKM). Kenyataan dilapangan menunjukkan banyaknya UKM yang belum dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut (Sagirani and Diradinata, 2017).

E-Commerce adalah salah satu implementasi bisnis *online* yang mengarah kepada penjualan atau pembelian suatu produk atau jasa yang ditawarkan melalui internet. Adanya *E-Commerce* yang digunakan secara tepat dan akurat dalam dunia bisnis dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan penjualan secara terinci, dan efisien dalam penjualan barang atau jasa.

Rumah Jamur adalah sebuah Usaha Kecil Menengah (UKM) yang berada di Desa Trimoharjo, Kota Palembang. Rumah Jamur ini membudidayakan berbagai macam jamur yang siap untuk dikonsumsi. Kegiatan rumahan ini tidak hanya dilakukan oleh satu pelaku usaha saja, tetapi dilakukan oleh banyak pelaku usaha lain di Desa Trimoharjo. Saat ini dalam penjualan jamur masih mengalami banyak kendala salah satunya apabila jamur dibiarkan ditempat terbuka dalam kurun waktu yang cukup lama maka jamur akan layu dan tidak layak untuk dikonsumsi, salah satu solusinya agar jamur tidak layu dan dapat dikonsumsi kapan saja yaitu dengan melakukan proses pendinginan atau frozen dengan begitu jamur akan menjadi lebih awet dan

tahan lama (Evanita and Kurniawan, 2017). Masalah selanjutnya yaitu banyaknya jumlah petani jamur di Desa Trimoharjo sehingga menjadikan persaingan pasar antar petani jamur, sebab konsumen dan penikmat jamur hanya dikalangan masyarakat Desa Trimoharjo saja dan belum tersebar di luar daerah (Arman *et al.*, 2019). Mekanisme penjualan yang dipakai oleh petani rumah jamur juga masih sangat tradisional, yaitu pembeli datang langsung untuk melihat dan membeli barang, masalah ini dirasa sangat menghambat perkembangan perekonomian para petani budidaya jamur, oleh karna itu penulis mengambil skripsi dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PETANI JAMUR DENGAN METODE SCRUM (STUDY KASUS DESA TRIMOHARJO)**”.

Diharapkan hasil dari penelitian dapat membantu dan mempermudah perekonomian Petani Jamur di Desa Trimoharjo, serta dapat memperluas jangkauan dalam melakukan pemasaran secara *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dihasilkan yaitu :

1. Proses pemasaran hanya pada ruang lingkup Desa Trimoharjo yang berdampak pada pangsa pasar yang kecil
2. Belum tersedianya wadah bagi petani untuk memasarkan produk jamur sehingga banyak produk jamur yang diproduksi menjadi rusak dan layu.

1.3 Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan diatas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang Lingkup Subjek
Ruang lingkup penelitian ini adalah Perancangan *E-commerce* untuk Petani Jamur Desa Trimoharjo Palembang.
2. Ruang Lingkup Objek
Ruang lingkup objek penelitian ini adalah kepuasan konsumen terhadap pelayanan dan pemesanan pada Perancangan *Web E-commerce* Rumah Jamur.
3. Ruang Lingkup Tempat
Ruang lingkup tempat pada penelitian ini adalah Petani Jamur Desa Trimoharjo Kota Palembang.

4. Ruang Lingkup Waktu

Ruang lingkup waktu yang ditentukan pada penelitian ini didasarkan pada kebutuhan penelitian yang dilaksanakan pada bulan April s.d Mei 2021.

5. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah kepuasan Konsumen dan Kesejahteraan Petani Jamur Desa Trimoharjo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada masalah yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membangun *E-commerce* Rumah Jamur di desa Trimoharjo Palembang, agar dapat membantu petani jamur dalam memasarkan usahanya serta membantu perekonomiannya?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Membantu meningkatkan perekonomian para petani jamur di desa trimoharjo dengan cara memasarkan usahanya melalui media online.
2. Mengembangkan Usaha Kecil Menengah (UKM) Jamur di Desa Trimoharjo dalam segi teknologi.

1.6 Batasan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah.

3. Data yang diolah berupa data petani, data produk dan data konsumen.
4. Proses yang dilakukan berupa transaksi penjualan *online*.
5. Menghasilkan laporan data penjualan produk jamur dan informasi pemasaran produk jamur.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Bagi Institusi

Memberikan tambahan referensi untuk perguruan tinggi IIB Darmajaya mengenai perkembangan teknologi informasi yang dapat digunakan oleh pihak yang memerlukan.

2. Bagi Penulis
 - a) Manambah wawasan baru dan pengetahuan bagi penulis, khususnya dalam bidang Perancangan E-commerce yang berhubungan dengan kepuasan konsumen dan kesejahteraan Petani Jamur Desa Trimoharjo.
 - b) Melatih kemampuan mahasiswa dalam hal meneliti suatu permasalahan dan memberikan solusi dari masalah yang ada pada objek yang akan dilakukan penelitian.
 - c) Melatih kepekaan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah dan memberikan solusi yang baik bagi masyarakat.
3. Manfaat Bagi Petani Jamur
 - a) Meningkatkan perekonomian Petani Rumah Jamur Desa Trimoharjo melalui inovasi produk jamur, yaitu melalui media online.
 - b) Mendapatkan pengetahuan tentang perhitungan harga pokok penjualan dan mengetahui cara promosi dengan memanfaatkan teknologi.
4. Terciptanya sebuah Website E-commerce Rumah Jamur online yang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan pada proses pemasaran dan dapat mempublikasikan produk jamur pada masyarakat di luar desa trimoharjo secara online.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, *flow chart* sistem berjalan, desain global dan desain terperinci.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN