

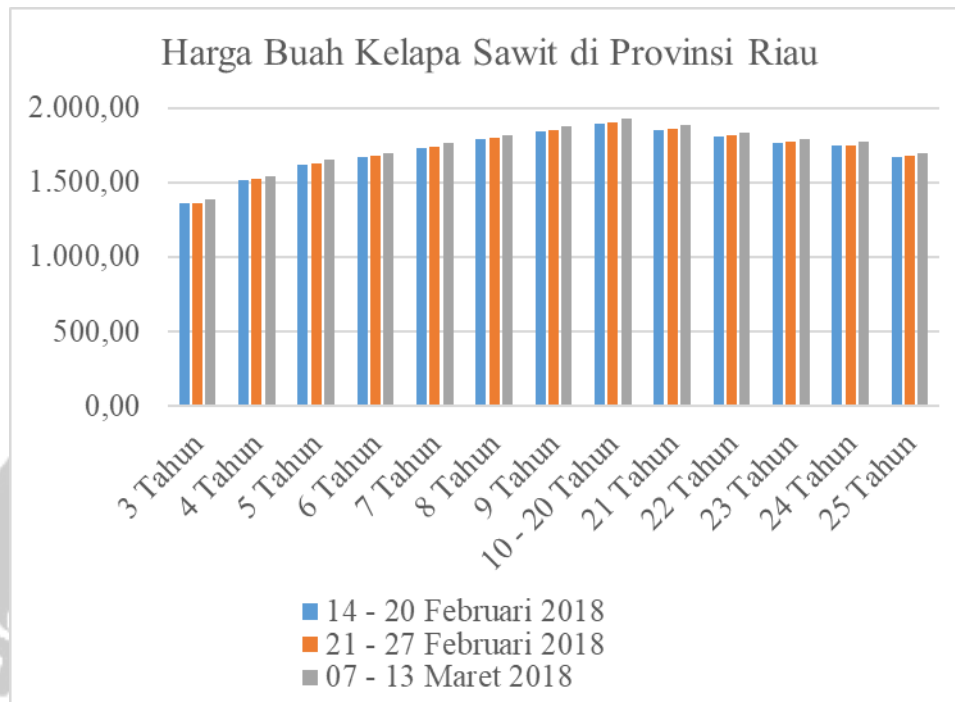
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Agrobisnis merupakan salah satu cara untuk membantu pembangunan ekonomi yang mengintegrasikan pembangunan pertanian atau perkebunan [1]. Untuk saat ini Indonesia sedang gencarnya dalam pengembangan sektor ekonominya agar dapat berkembang dengan pesat. Salah satunya dibagian perkebunan seperti kelapa sawit. Kelapa sawit adalah tumbuhan industri penting penghasil minyak masak, minyak industri, dan bahan bakar [2].

Pentingnya kelapa sawit dalam perekonomian di bidang perkebunan dapat dilihat dari devisa yang dihasilkan maupun pelaksanaan pemenuhan minyak nabati, hal ini merupakan sumber pendapatan bagi masyarakat perkelapasawitan Indonesia [3]. Disisi lain, perkembangan teknologi internet dan gadget saat ini begitu pesat. Hal ini dapat kita lihat dalam laporan oleh *Internet World Stats (IWS)*, yang menunjukkan pengguna internet di Indonesia meningkat mulai tahun 2001 sampai tahun 2016 [4]. Untuk itu, kedua bidang ini dapat dipasangkan agar dapat sangat menguntungkan dan membantu perkembangan ekonomi agribisnis diperkebunan yang bertumbuh dengan sangat cepat mengikuti perkembangan zaman. Harga buah kelapa sawit selalu mengalami perubahan dalam rentan waktu tertentu, dan untuk penjualannya didalam sebuah PKS (Pabrik Kelapa Sawit) dibedakan berdasarkan umur dari buah kelapa sawit tersebut, hal ini dapat kita lihat dari beberapa artikel berita secara *online* yang diterbitkan oleh BUMN (Badan Usaha Milik Negara). Dalam Gambar 1.1 dapat dilihat grafik perubahan harga buah kelapa sawit secara khusus di Provinsi Riau.



Sumber: <http://www.bumn.go.id/> (diakses pada tanggal 14 Maret 2018)

Gambar 1. 1. Grafik Harga Buah Kelapa Sawit 14 Februari 2018-13 Maret 2018 di Provinsi Riau

Aplikasi *mobile* yang akan dibuat ini adalah sebuah aplikasi *mobile* untuk mengetahui harga buah kelapa sawit terbaru. Aplikasi ini akan dapat digunakan oleh UD (Usaha Dagang) atau PKS (Pabrik Kelapa Sawit) atau pemilik buah kelapa sawit. Aplikasi *mobile* ini dapat digunakan oleh pengguna kapan saja dan dimana saja selama *gadget* yang mereka gunakan memiliki koneksi internet. Aplikasi *mobile* ini dapat diimplementasikan di daerah yang banyak memiliki perkebunan sawit, dan pengusaha perkebunan sawit. Aplikasi *mobile* ini dibuat untuk membantu para pengusaha, pemilik perkebunan dan pemilik buah kelapa sawit mengetahui harga terbaru pembelian buah kelapa sawit yang ditawarkan oleh pihak UD atau PKS. Aplikasi ini akan berjalan pada perangkat *mobile*, disini para pengusaha kelapa sawit dapat mendaftarkan dirinya, meliputi data dari PKS atau UD, kemudian pengusaha tersebut dapat mengakses untuk memberikan harga-harga terbaru yang ditawarkan setiap saat. Dan yang bukan pengusaha, yang hanya ingin menjual buah kelapa sawit yang dimilikinya

(seperti memiliki perkebunan sawit) hanya dapat melihat harga yang ditawarkan oleh UD atau PKS yang telah terdaftar pada aplikasi ini.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana membangun aplikasi untuk mengetahui penawaran harga buah kelapa sawit yang dapat berubah sewaktu-waktu dan dapat berjalan pada perangkat *mobile*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah di atas dapat disimpulkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *mobile* dapat berjalan pada perangkat yang tersambung dengan internet.
2. Pihak pemilik buah kelapa sawit hanya dapat melihat harga buah terkini dari PKS atau UD yang telah terdaftar.
3. Pihak perusahaan harus mendaftarkan PKS atau UD yang dimilikinya jika ingin daftar harga buah kelapa sawitnya ditampilkan pada aplikasi ini.
4. Aplikasi hanya mencakup penawaran harga dari pihak UD atau PKS ke pihak pemilik buah kelapa sawit, tidak untuk proses transaksi jual beli.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah membangun sebuah aplikasi *mobile* untuk mengetahui harga buah kelapa sawit terbaru yang ditawarkan oleh PKS dan UD serta dapat melakukan simulasi harga berdasarkan harga buah kelapa sawit yang ditawarkan.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka  
Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan referensi berupa jurnal, buku, maupun media *online*.
2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Analisis Perangkat Lunak, yaitu proses untuk menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil dari analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b) Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c) Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d) Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses yang dilakukan dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean, serta pengujian juga dilakukan melalui kuisioner. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara sistematis isi dari Tugas Akhir ini disusun sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dari pembangunan aplikasi *mobile* penawaran harga buah kelapa sawit, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yang berhubungan dengan topik permasalahan yang akan dibahas, untuk kemudian dibandingkan dengan penelitian yang akan dilakukan.

### **BAB 3 LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah topik permasalahan yang akan dibahas.

### **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut