

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dari kemajuan teknologi yang semakin cepat, membuat teknologi saat ini berdampak besar terhadap banyak bidang, seperti pada bidang pemasaran yang sebelum berkembangnya teknologi, pemasaran masih dilakukan secara manual/tradisional. Hadirnya teknologi membuat masyarakat lebih mudah melakukan pencarian produk/barang yang diinginkan. Teknologi juga telah masuk ke ranah tradisional seperti peternakan yang sudah mulai dapat menyesuaikan industri peternakan yang telah ada sejak zaman dahulu, agar dapat bersaing dengan industri lain dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Penerapan teknologi peternakan bertujuan agar peternak dan orang yang membutuhkan hewan ternak dapat bertransaksi dengan lebih mudah. Selain itu, adanya teknologi juga dapat membantu usaha peternak memaksimalkan hasil ternak yang dimilikinya sehingga mendapatkan pendapatan yang lebih baik. Menurut Hery Supratman yakin dimasa yang akan datang, bahwa dunia peternakan akan terus berkembang dan menjadi industri yang sangat menjanjikan. Bidang peternakan akan selalu menjadi peluang wirausaha, karena nyaris semua bagian tubuh ternak, mulai dari ujung kepala ternak hingga kotorannya, mempunyai nilai ekonomis[1].

Berdasarkan data BPS tahun 2019, jumlah produksi daging sapi di dalam negeri sebanyak 490 ton[2]. Memperlihatkan bahwa kebutuhan akan konsumsi daging sapi memberikan peluang yang cukup besar terhadap perusahaan yang bergerak di bidang bisnis sapi. PT.Mitra Farm merupakan usaha yang bergerak dalam bidang peternakan sapi. PT.Mitra Farm menyediakan produk seperti: Sapi Potong, Sapi *Import*, Daging sapi dan Susu Sapi. Keunggulan sapi pada PT.Mitra Farm: Dikembangbiakan dari bibit unggul, memiliki daging dan susu yang berkualitas, kandang nya bersih dah steril, pakan yang diberikan berkualitas seperti makanan yang mengandung konsentrat tinggi serta memberikan vitamin secara berkala. Saat ini, sistem pemasaran ternak sapi masih menggunakan metode tradisional, dimana sistem jual beli ternak dilakukan dengan mengunjungi lokasi, mengecek kepada pedagang

kecil seperti : penjual bakso, rumah makan, dan lain-lain. Hasil penjualan yang didapat akan di kelola untuk kepentingan perusahaan seperti: dalam meningkatkan kualitas sapi, pemeliharaan sapi, pembudidayaan sapi. Seiring dengan perkembangan ternak sapi dan meningkatnya permintaan akan daging sapi PT Mitra Farm memiliki target pasar yang mencakup: masyarakat mulai dari rumah tangga, kafe hingga supermarket, baik di wilayah elit perkotaan maupun di wilayah perdesaan.

Masalah utama dari PT. MITRA FARM ialah minimnya penggunaan teknologi yang membuat pemasarannya kurang dijangkau secara luas, membuat persaingan pasar semakin tertinggal dan kurang kompetitif. Dengan adanya masalah tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah website yang nantinya akan mempermudah peternak dalam proses memasarkan ternak, mencapai profit/keuntungan, menjangkau wilayah yang luas, memberikan informasi seputar ternak, dan memperbanyak mitra usaha. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan judul” **Analisis dan Perancangan Sistem Pemasaran Berbasis Web pada PT.Mitra Farm**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membuat rumusan masalah pada PT.MITRA FARM :

1. Masih menggunakan pesanan biasa (datang langsung atau telepon) sehingga pelanggan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai ternak yang ingin dipesan.
2. Terbatas untuk memasarkan, mencapai keuntungan dan menjangkau wilayah luas.
3. Belum menggunakan suatu sistem pemasaran secara online dalam pencarian ternak.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka Ruang lingkup masalah dari tugas akhir dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Tampilan web/ui yang akan dirancang dengan menggunakan metode *Prototype*

2. Tools yang akan di gunakan dalam pembuatan desain web ini adalah *Gravit Designer*

3. Fitur yang akan dirancang yaitu

Front end :

- a. Halaman Utama
- b. Halaman Iklan
- c. Halaman Broadcast
- d. Halaman Share (bagikan)
- e. Halaman Ternak Mart (berisi hasil dari peternakan)
- f. Halaman Menu Katalog
- g. Halaman Pemesanan
- h. Halaman Promosi (berupa gambar)
- i. Halaman Informasi seputar Ternak
- j. Halaman Chat (pesan)

Back end:

- a. Halaman Utama
- b. Halaman Menu katalog
- c. Halaman Kelola produk
- d. Halaman Kelola informasi
- e. Halaman Kelola Promosi
- f. Halaman Pelayanan

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan merancang website pemasaran pada PT Mitra Farm dengan menggunakan metode Prototyping

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan mengembangkan sistem pemasaran berbasis web dengan menggunakan metode *Prototyping*

2. Dengan adanya desain *prototype* yang dihasilkan, diharapkan nantinya dapat dengan mudah dikembangkan oleh developer dan *programmer* sehingga bisa menjadi sebuah sistem berbasis web yang utuh dan dapat berguna bagi perusahaan, khususnya bagi PT Mitra Farm

1.5 Metode Penelitian

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototyping. Metode Prototyping merupakan metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Prototype memberikan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dirancang[3].

Tahapan Metode Prototyping

1. Tahap pertama *Listen to customer*

Tahap awal perancangan sistem yaitu dengan mendeskripsikan batasan dan kemungkinan kebutuhan sistem. Hal tersebut dapat diperoleh dari pengguna maupun berdasarkan analisis terhadap penelitian sebelumnya.

2. Tahap Kedua *Build / revise mockup atau permodelan secara cepat.*

Tahap ini berfokus pada perencanaan dan perancangan *prototype* sistem. Sistem mulai dibuat sesuai informasi yang telah didapat setelah terkumpul informasi mengenai batasan dan kebutuhan sistem.

3. Tahap ketiga *Customer test drive mockup.*

Tahap terakhir yaitu prototype diserahkan kepada pengguna untuk diuji kelayakannya. Pengujian ini dimaksudkan untuk mendapatkan feedback dari pengguna dan dilakukan perbaikan apabila ditemukan kekurangan[4]