

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kabupaten Ponorogo suatu daerah yang memiliki luas 1.371,78 km<sup>2</sup> yang secara astronomis berada diantara 111°17' - 111°52' Bujur Timur dan 7°49' - 8°20' Lintang Selatan dan secara geografis terletak pada ketinggian antara 92 meter sampai dengan 2.562 meter diatas permukaan laut , dengan batasan wilayah administratif sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Madiun , Kabupaten Magetan dan Kabupaten Nganjuk. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Tulungagung dan Kabupaten Trenggalek. Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Pacitan. Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Pacitan dan Kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah) . Ibukota Ponorogo berjarak kurang lebih 200 km arah timur laut dari Ibukota Provinsi Jawa Timur (Surabaya)

Dari keadaan geografis Kabupaten Ponorogo di bagi menjadi dua sub area yaitu area dataran tinggi meliputi Kecamatan Ngrayun , Kecamatan Sooko , Kecamatan Pudak , serta Kecamatan Ngebel , kemudian sisanya merupakan daerah dataran rendah . Sungai yang melewati ada 14 sungai dengan panjang 4 km sampai dengan 58 km sebagai sumber irigasi bagi lahan pertanian dengan produksi padi maupun hortikultura . Sebagian besar dari luas yang ada terdiri dari area kehutanan dan persawahan sedang sisanya digunakan untuk tegal atau pekarangan . Berdasarkan gambaran daerah diatas terlihat bahwa sebagian besar masyarakat di Kabupaten Ponorogo merupakan para petani dengan hasil pertanian

yang beraneka ragam . Namun banyak diantara petani yang yang bingung menentukan harga hasil panen sehingga memunculkan permainan harga oleh tengkulak , ditambah lagi sempitnya area pemasaran hasil panen petani menuntut adanya suatu wadah yang dapat memasarkan hasil panen petani dan dapat diakses dimanapun kapanpun secara mudah , cepat dan memiliki area pemasaran luas .

Untuk itu perlu dibuat suatu sistem lelang yang menyediakan informasi kepada calon pembeli tentang produk hasil pertanian . Sistem lelang tersebut akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan dukungan MySQL sebagai database dan Adobe Dreamweaver CS 6 sebagai tempat penulisan skrip dan perancangan interface .

Berdasarkan masalah di atas, penulis memandang penting untuk melakukan penelitian yang terfokus pada sistem lelang hasil pertanian di Kabupaten Ponorogo yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul : “SISTEM LELANG HASIL PERTANIAN DI KABUPATEN PONOROGO DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL SEBAGAI DATABASE”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang suatu sistem lelang hasil pertanian yang dapat meminimalisir kerugian para petani di Kabupaten Ponorogo terhadap permainan harga tengkulak ? .

2. Bagaimana menarik pembeli potensial dalam ruang lingkup yang lebih luas ?

### **C. Batasan Masalah**

Sistem Lelang Hasil Pertanian di Kabupaten Ponorogo sangat luas namun dalam hal ini mengingat penulis memiliki keterbatasan maka ini dibatasi untuk mengkaji aspek sebagai berikut :

1. Sistem Lelang yang dikembangkan oleh penulis di Kabupaten Ponorogo hanya membahas tentang pelelangan hasil panen .
2. Sistem informasi ini meliputi pengentrian data jual beli hasil panen .
3. Informasi yang dihasilkan berupa laporan-laporan data diantaranya : laporan komoditas hasil panen, laporan produksi per hari, per bulan, laporan per jenis komoditas , laporan per tempat pelelang hasil panen (TPHP), per semester, laporan per tahun .
4. *Tools* yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi ini yaitu *PHP* , dan *Database Management System (DBMS) MySQL*

### **D. Tujuan**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah pembuatan program memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Memudahkan petani dalam menjual hasil panen .
2. Menghindarkan petani dari permainan harga .

3. Menciptakan area pemasaran hasil pertanian petani dalam area yang lebih luas..
4. Mencatat dan mensortir data harga hasil lelang sehingga diketahui harga tertinggi setiap jenis ikan yang di lelang di TPHP.

#### **E. Metode**

Metode yang akan digunakan terdiri dari langkah-langkah berikut:

##### 1. Metode Pengumpulan Data

- Metode Observasi

Metode observasi yakni metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data secara langsung dengan mengamati bagaimana sistem yang sedang berjalan.

- Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pegawai yang bertugas dalam mengelola data produksi maupun transaksi.

- Metode Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan sumber-sumber tertulis baik dari buku ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti yang kemudian dipelajari dan dicatat guna memperoleh gambaran secara teoritis sehingga dapat memperkuat pendapat mengenai perancangan sistem .

## 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

### - Metode Waterfall

Metode Waterfall adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada *Software Development Life Cycle* (SDLC) untuk membangun sebuah perangkat lunak.

### - Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan antar muka (interface) yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak di dokumentasikan dan dilihat dengan pelanggan.

### - Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langka yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda struktur data, asitektur perangkat lunak, representasi interface dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat di perkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode.

Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

- Generasi Kode

Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa di baca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

- Pengujian

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan

- Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

## **F. Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan Skripsi dapat tersusun secara sistematis maka sistematika penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi :

1. Latar Belakang, berisi dasar pemikiran atau alasan yang menjadikan ide topik Skripsi. Dimulai dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal yang berhubungan dengan topik Skripsi yang dibahas, beserta alasan yang melatarbelakangi penelitian Skripsi .
2. Tujuan Penelitian, Tujuan adalah point-point yang hendak dituju/dicapai. Berisi manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penulisan (berkaitan dengan hasil akhir pemecahan masalah).
3. Batasan Masalah, merupakan batasan-batasan sistem yang di bahas dalam Skripsi
4. Metodologi, yang dipakai dalam melakukan Skripsi biasanya terdiri dari studi pustaka untuk dasar teori dan mengandung realisasi perangkat lunak, diikuti dengan metodologi pengembangan perangkat lunak.
5. Sistematika Penulisan yang merupakan “indeks” buku laporan TA, berisi penjelasan ringkasan isi per bab.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, dituliskan semua landasan teori dari topik Skripsi. Dasar teori yang sudah terlalu umum tidak perlu dituliskan dengan panjang lebar, cukup ditulis ringkas saja. Sebaliknya, dasar teori yang benarbenar menjadi dasar teori Skripsi harus dikupas secara mendalam, lengkap dengan referensinya. Bentuk kutipan yang dibuat harus mengacu pada aturan penulisan ilmiah yang sampai saat ini masih dipakai yaitu pencantuman sumber dimana kalimat tersebut dikutip seperti misalnya :

*“Menurut Dany Ramdhany dalam bukunya yang berjudul visualisasi interfensi difraksi sebagai alat bantu pembuktian pola intensitas pada gelombang cahaya halaman tahun 2000 halaman 13 dijelaskan bahwa...”*

## BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, dituliskan perancangan pembangunan perangkat lunak, dengan menjabarkan :

1. DFD (Data Flow Diagram) dari sistem yang akan anda buat.
2. Perancangan Data (Data Design), mendefinisikan struktur data yang akan digunakan termasuk struktur file pendukung.
3. Perancangan Arsitektural (Arsitektural Design), membangun struktur program modular dan merepresentasikan hubungan antar modul



4. Perancangan prosedural (Prosedural Design), mendefinisikan algoritma detail dari proses tertentu.
5. Perancangan Antarmuka (Interface Design), membuat rancangan input/output

Yang jelas, bab ini bukan berisi kode program, melainkan semua yang menjadi dasar kode program. Jangan terlalu rinci (karena akan sama dengan kode program) tapi juga jangan terlalu umum (karena tidak memberikan gambaran yang cukup untuk implementasi program).

#### BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bagian ini memuat bagaimana rancangan dibuat menjadi kode program. Jadi bab ini harus ada hubungannya dan “nyambung” dengan bab perancangan. Misalnya pada bagian ini, harus dapat ditelusuri :

1. Setiap proses pada DFD menjadi modul program apa.
2. Setiap object atau Class pada Diagram Object (OOP), menjadi bagian deklarasi atau kode program yang mana.
3. Dan lain-lain.

Pengalaman spesifik implementasi (misalnyapengalaman menggunakan development tool tertentu seperti Borland C++ Builder, Delphi, Visual Basic dan lain-lain) sebaiknya juga ditulis menjadi sub bab karena akan berguna bagi pengguna yang akan datang. Analisis implementasi dapat dituliskan pada bab ini sebagai sub bab jika ada.

## BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi simpulan dan saran. Simpulan berisi tentang ringkasan hasil implementasi dan pengujian, penyimpulan harus dilakukan dengan tajam dan jelas. Sedangkan saran berisi tentang usulan-usulan terhadap penyelesaian lebih lanjut dari permasalahan yang dikaji.

### G. Jadwal Kegiatan

**Tabel 1.1**  
**Tabel Jadwal Pelaksanaan Skripsi Tahun 2014**

No.	Kegiatan	Bulan					
		Aprl	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept
1	Studi Kepustakaan						
2	Penulisan Proposal						
3	Pengumpulan Data						
4	Perancangan						
4	Pembuatan Sistem/Program						
5	Pengujian Sistem						
6	Penulisan Laporan Akhir						
7	Bimbingan						