BAB I
PENDAHAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pasar di Indonesia khususnya di daerah Kabupaten Bengkalis sangatlah berperan penting dalam dalam meningkatkan perekonomian bagi pedagang warung harian, juga memberikan profit bagi pemasok dalam hal ini seperti nelayan, petani, kemudian juga pada pihak distributor yang menjual barang-barang sembako. Pada umumnya pembelian barang seperti sembako, sayur dan lauk pauk dilakukan di pasar atau swalayan, tidak terkecuali bagi pedagang warung harian. Namun bagi pedagang warung harian tentu saja memerlukan harga beli yang murah dibanding konsumen biasa, karena produk yang mereka beli akan kembali dijual. Permasalahan lainnya yang muncul adalah kebanyakan dari pada pedagang warung harian ini memiliki sedikit koneksi pemasok, dan distributor, oleh karena itu pedagang warung harian ini tidak memiliki banyak pilihan produk dengan harga yang mereka targetkan. Pemasok yang dilibatkan dalam permasalahan diatas bukanlah pemasok yang merupakan pabrik besar namun merupakan nelayan, petani, peternak dan industri rumahan, dengan di hubungankan nya secara lansung antara pemilik warung harian dengan pihak pemasok maka akan memberikan keuntungan lebih bagi pedagang warung harian karena hal ini memberikan peluang lebih bagi pedagang warung harian untuk memperoleh harga miring dibanding harga jual pasar.

Beberapa produk yang biasa diperlukan oleh pedagang warung harian seperti ikan, sayur-sayuran dan makanan industri rumahan dibeli dalam keadaan segar, agar tahan lebih lama, juga untuk menarik minat pembeli di warung mereka, oleh karena itu membeli produk yang disebutkan kepada pemasoknya secara lansung dapat memberikan kualitas yang lebih bagus.

Pedagang serta konsumennya sebenarnya juga sudah menerapkan digitalisasi dalam proses jual beli seperti penggunaan sosial media Facebook, WhatsApp ataupun penggunaan marketplace. Walaupun begitu, cara yag disebutkan diatas dinilai belum menghasilkan dampak yang maksimal dalam meningkatkan

pendapatan bagi usaha lokal menurut Kasmawi, dkk. (2019). Untuk itu peneliti memanfaatkan permasalahan di atas dengan membuat aplikasi penjualan yang mencakup informasi berupa lokasi barang yang dijual serta informasi lainnya mengenai barang yang di jual, dan dibuat fitur *chat* untuk melakukan negosiasi antara pembeli dan penjual. Dengan begitu aplikasi ini dapat memutus rantai aktivitas yang biasa dilakukan oleh pedagang harian di wilayah Bengkalis dalam melakukan penjualan dan pembelian barang sehingga mereka dengan mudah mendapatkan barang yang lebih murah dibanding dengan harga jual di pasar.

Pada penelitian ini peneliti ingin memanfaatkan teknologi *LBS (Location Based Service)* untuk menentukan lokasi yang pengguna masukkan serta menampilkan pengguna terdekat sesuai lokasi barang, teknologi tersebut memiliki beberapa unsur seperti *Location Manager (API maps)* guna menyajikan, memanipulasi peta serta fitur lainnya seperti tampilan satelit, *API Location*, serta tampilan jalan raya, dengan alasan beberapa barang seperti sayuran, ikan, kemudian makanan industri rumahan harus dibeli dalam keadaaan segar oleh karena itu, dengan fitur lokasi terdekat ini pedagang bisa mengetahui estimasi waktu yang diperoleh dalam proses perjalanan menuju ke tempat pemasok atau saat melakukan transaksi COD. Selain itu fitur lokasi terdekat dengan LBS ini dibuat dengan alasan pembelian barang dilakukan oleh pedagang warung harian biasanya lebih banyak dibanding dengan konsumen rumah biasa, sehingga memerlukan biaya ongkos kirim yang lebih besar jika harus menggunakan sistem *delivery* dari aplikasi.

Metode yang diangkat oleh peneliti dalam proses pembangunan aplikasi adalah *Extreme Programming. Extreme Programming* digunakan karena dianggap sebagai suatu metode yang dianggap cukup mudah, metode ini juga berfokus pada komunikasi yang intensif, alasan lainnya juga dikarenakan dalam pembangunan aplikasi dengan model ini, setiap *stakeholder* yang ada saling memberikan timbal balik yang aktif antara satu sama lain, serta model pengerjaannya yang juga bertahap menurut Pressman (2010).

Berdasarkan keterangan tersebut maka akan dirancang serta dibangun "*Aplikasi Location Based Service (LBS) Untuk Memberikan Informasi Lokasi Barang Dagangan Harian".* Agar memudahkan usaha dagang dengan

menampilkan informasi lokasi barang yang dijual, serta menampilkan radius terdekat dekat posisi pembeli.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, dapat disimpulkan permasalahannya yaitu, Bagaimana membangun sebuah aplikasi *Location Based Service* (LBS) yang bisa menghubungkan antara pemasok, dan distributor, kepada pedagang warung harian dengan memberikan informasi data barang dan membuat fitur chat.

1.3 Batasan Masalah

1. Secara spesifik studi kasus berada diwilayah kabupaten Bengkalis
2. Pembeli mampu menemukan lokasi barang dagangan terdekat.
3. Pembeli dapat mengetahui radius jarak antara pembeli dan barang yang dicari
4. Aplikasi berisi 2 level user dengan pengguna yakni administrator sistem serta pengguna sistem yang bisa merangkap sebagai penjual atau pembeli.
5. Aplikasi di bangun pada platform website untuk sisi administrator selain itu juga terdapat versi aplikasi android pada sisi pengguna, dalam hal ini adalah pihak pemasok, distributor, dan pedagang warung harian.

1.4 Tujuan

Tujuan studi ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi guna mengembangkan usaha dagang yang bertujuan untuk :

1. Membantu pedagang warung harian menemukan pemasok, dan distributor untuk memasok barang dagangan.
2. Membantu pemasok, dan distributor dalam menjual pasokan barang
3. Membantu pedagang warung harian menemukan lokasi barang dengan radius terdekat.
4. Menerapkan teknologi aplikasi dalam berdagang

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari aplikasi ini bagi masyarakat yaitu :

1. Memudahkan pedagang warung harian membeli barang yang dibutuhkan

2. Menghubungkan antara pedagang warung harian dengan pemasok, dan distributor
3. Memberikan kesempatan bagi pemasok industri rumahan, dan distributor untuk mendapatkan koneksi pelanggan baru.

Sedangkan manfaat bagi penulis :

1. Penerapan disiplin ilmu yang dipelajari di perguruan tinggi, juga dapat meningkatkan pengetahuan di bidang *programming*.