

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peternakan merupakan suatu kegiatan memelihara atau membudidayakan hewan ternak untuk mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut. Hasil peternakan dapat dikonsumsi sendiri maupun untuk dijual untuk memperoleh keuntungan. dalam menjalankan peternakan tidak sedikit peternak yang mengalami kesulitan dalam memasarkan dan menjual hasil ternaknya, (Alwie et al., 2020) salah satunya peternakan yang ada di Kecamatan Bukit Batu.

Berdasarkan *website* statistik Kabupaten Bengkalis, Kecamatan Bukit Batu merupakan kecamatan yang memiliki beberapa desa dan kelurahan diantaranya kelurahan Sungai Pakning dan desa Buruk Bakul, Batang Duku, Sejangat, Dompas, Pangkalan Jambi, Sungai Selari, Bukit Batu, Sukajadi, Pakning Asal (statistik.bengkaliskab.go.id), dari desa-desa dan kelurahan tersebut banyak dari masyarakat setempat yang memelihara hewan ternak seperti kambing dan sapi, pada umumnya para warga beternak di rumahnya masing masing dengan membangun kandang di belakang atau di samping rumah.

Jumlah populasi hewan ternak berdasarkan data monografi di Kecamatan Bukit Batu pada tahun 2020 yaitu hewan ternak kambing sekitar 1.417 ekor dan hewan ternak sapi 1.120 ekor, (*Data Monografi Bukit Batu 2020.Pdf*, n.d.) namun peternak memiliki kendala dengan penjualan dan pemasaran yang berjalan saat ini yaitu dilakukan dengan menyebarkan informasi penjualan secara lisan dan melalui media sosial dalam bentuk postingan atau status sehingga peternak kesulitan dalam membuat laporan transaksi pembelian hewan ternak dan memberikan informasi mengenai harga, jenis, umur, dan kondisi hewan ternak yang dijual serta dengan sistem yang sekarang pembeli harus datang langsung ke tempat penjualan hewan ternak untuk membeli dan melihat kondisi hewan ternak.

Dari permasalahan diatas solusi yang ditawarkan adalah membuat sebuah Aplikasi Informasi Penjualan Hewan Ternak Berbasis *Website*. pada aplikasi ini akan menyajikan laporan transaksi pembelian hewan ternak dan informasi mengenai jenis, harga, kondisi dari hewan ternak tersebut beserta penjualan dan pemasaran hewan ternak di dalamnya sehingga akan lebih banyak orang yang mengetahui informasi tentang peternak dan hewan ternak yang dijual pada wilayah tersebut dan pembeli tidak perlu lagi datang ke lokasi penjualan hewan ternak untuk membeli hewan ternak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Informasi Penjualan Hewan Ternak Berbasis *Website* pada Kecamatan Bukit Batu yang dapat membantu pembeli dalam menemukan informasi mengenai penjualan hewan ternak dan melakukan transaksi jual beli hewan ternak.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya pembahasan dalam penelitian ini, maka diberikan batasan-batasan dari permasalahan yang ada yaitu:

1. Aplikasi ini dibangun untuk mencakup penjualan dan pembelian hewan ternak.
2. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP* dan serta *Mysql* sebagai database dan *Apache* sebagai *Web server* untuk menjalankan *website*.
3. Transaksi pembayaran menggunakan *COD (Cash On Delivery)* dan transfer bank.
4. Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah metode *waterfall*
5. Biaya pengiriman hewan ternak dilakukan diluar transaksi yang ada didalam aplikasi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun Aplikasi Informasi Penjualan Hewan Ternak Pada Kecamatan Bukit Batu Berbasis *Website* yang digunakan untuk membantu penjual hewan ternak dan pembeli hewan ternak dalam melakukan transaksi jual beli hewan ternak dan melakukan pemasaran sehingga membantu pembeli dalam menemukan informasi hewan ternak.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dengan dibangunnya Aplikasi Informasi Penjualan Hewan Ternak Pada Kecamatan Bukit Batu Berbasis *Website* dapat mempermudah dan mempercepat pembeli hewan ternak dalam memperoleh informasi dan melakukan transaksi jual beli hewan ternak yang akan dibeli.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam penelitian ini dengan melakukan beberapa tahapan dan langkah-langkah yang bertujuan untuk memudahkan perancangan dan penelitian agar dapat berjalan dengan terstruktur.

1. Identifikasi masalah

Dilakukan dengan cara observasi (wawancara atau observasi) kepada para peternak di Kecamatan Bukit Batu.

2. Sudi literatur

Mencari sumber terkait penelitian berupa jurnal atau mereview aplikasi yang sejenis.

3. Perancangan

Merupakan tahapan perancangan alur sistem aplikasi yang akan di bangun, tampilan *interface*, dan *database* yang akan digunakan.

4. Pembuatan aplikasi

Membangun aplikasi yang di usulkan dan telah melewati tahapan perancangan.

5. Pengujian

Tahapan ini melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah di bangun menggunakan metode *blackbox*.