

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertanian adalah salah satu sumber penghasil anggaran yang besar serta salah satu sumber kehidupan bagi sebagian besar masyarakat Indonesia, selain itu jika dilihat dari data jumlah pekerja, bidang pertanian adalah bidang yang paling banyak menampung tenaga kerja yang umumnya terdiri dari tenaga kerja yang berpendidikan rendah, tidak memiliki keterampilan dan pendapatan tidak tetap (Kembauw et al., 2015).

Salah satu produk yang menjadi andalan di Indonesia adalah pertanian (Apriadi and Saputra, 2017). Pemasaran pertanian tidak hanya terbatas di wilayah lokal atau dalam negeri, karena di luar negeri juga banyak permintaan produk pertanian asal Indonesia, hal tersebut membuat bidang pertanian memiliki kontribusi yang penting agar terciptanya perekonomian Indonesia yang lebih baik.

Bidang pertanian adalah bidang yang menjadi perhatian saat melakukan pembangunan ekonomi nasional pada umumnya dan khususnya pemanfaatan atau pengelolaan hasil pertanian yang berhubungan dengan komoditi pangan (Isbah and Iyan, 2016). Dengan pemanfaatan serta pengelolaan hasil pertanian yang baik diharapkan bisa menghasilkan sistem yang lebih terencana serta pemanfaatan yang

lebih optimal agar semua masyarakat Indonesia dapat lebih menikmati hasilnya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang berprofesi sebagai petani adalah dengan cara melakukan pembangunan pertanian berupa memaksimalkan penggunaan teknologi, produktivitas para petani, peningkatan sarana perekonomian, pengembangan dan penataan sistem kelembagaan sektor pertanian(Isbah and Iyan, 2016).

Pertumbuhan ekonomi adalah salah satu indikator keberhasilan suatu negara dalam pembangunan ekonomi yang dapat diukur menggunakan produk unggulan(Tampilang et al., 2015). Produk unggulan suatu daerah seharusnya dikembangkan guna menjaga eksistensi daerah tersebut.

Pengembangan pertanian sangat mungkin dilakukan, karena melihat potensi serta kekayaan alam yang sangat berlimpah, selain itu negara kita Indonesia memiliki tanah yang subur(Isbah and Iyan, 2016). Bidang pertanian harusnya diposisikan pada skala prioritas yang paling utama karena mayoritas masyarakat Indonesia bekerja pada bidang pertanian dan termasuk masyarakat berpenghasilan rendah.

Kabupaten Ogan Ilir adalah sebuah kabupaten yang memiliki wilayah yang sangat luas dan mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani, baik itu petani padi, buah dan sayuran. Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 72 Tahun 2019 tentang

Perubahan atas Permendagri nomor 137 Tahun 2017 tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan disebutkan bahwa Kabupaten Ogan Ilir memiliki luas wilayah 2.666,09 km² yang terbagi menjadi 16 kecamatan, 227 desa dan 14 kelurahan dengan jumlah penduduk sebesar 410.529 jiwa yang tersebar 154 jiwa/km².

Berdasarkan data dari BPS, Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) Agustus/BPS-Statistics Indonesia, *August National Labor Force Survey* tahun 2019 menyatakan bahwa dari total jumlah penduduk 416.549 jiwa, status pekerjaan utama penduduk ogan ilir adalah 40.505 jiwa berusaha sendiri, 45.899 jiwa sebagai buruh tidak tetap, 6.805 jiwa buruh tetap, 42.670 jiwa pekerja keluarga/tak dibayar, dari empat jenis pekerjaan utama tersebut hampir semuanya bekerja sebagai petani, sedangkan sisanya karyawan/pegawai sebanyak 71.055 jiwa dan pekerja bebas 11.821 jiwa.

Wilayah kabupaten Ogan Ilir yang luas serta sumber daya alam yang berlimpah seharusnya dapat menjadi potensi yang baik untuk meningkatkan perekonomian para petani di kabupaten Ogan Ilir. Tapi disisi lain, banyak petani dan konsumen yang dirugikan karena masalah yang muncul akibat sistem penjualan hasil pertanian di wilayah kabupaten Ogan Ilir yang cukup panjang, hal tersebut disebabkan karena distribusi hasil pertanian sebagian besarnya diambil alih oleh para pedagang (Bhinadi and Pembangunan, 2012), para pedagang yang dimaksud adalah mulai dari para pengepul atau pedagang kecil yang ada di desa atau kecamatan, pedagang atau pengepul

dengan tingkatan yang besar sampai pedagang yang melakukan ekspor keluar daerah tapi tidak melakukan pengolahan terhadap hasil pertanian atau tidak menambah nilai apapun kepada hasil pertanian tersebut dan mengambil keuntungan lebih dari barang tersebut. Hal itu membuat keuntungan para petani menjadi rendah dan juga berdampak langsung terhadap masyarakat selaku konsumen.

Masalah tersebut harus segera diselesaikan agar para petani mendapatkan keuntungan yang lebih layak dan sesuai dengan kerja keras yang dilakukan serta harga yang diterima oleh konsumen tidak terlalu tinggi. Perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian berbasis *mobile* adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan. UI/UX adalah kombinasi 2 kata, pertama UI (*User Interface*) merupakan perangkat lunak yang berada dalam komputer, perangkat tersebut dapat dilihat, didengarkan serta dimengerti oleh penggunanya dan telah diciptakan supaya penggunanya paham dan dapat menerapkan untuk produk tertentu sedangkan UX (*User Experience*) merupakan pengimplementasian suatu pengalaman dari para pengguna untuk suatu produk yang digunakan oleh pengguna lain secara langsung (Angelina, 2022).

Aplikasi jual beli hasil pertanian berbasis *mobile* yaitu Pasar Tani Ogan Ilir dapat digunakan oleh para petani sebagai media pemasaran hasil pertanian lokal guna mempersingkat sistem penjualan hasil pertanian di wilayah Kabupaten Ogan Ilir. Para petani dan konsumen secara langsung dapat merasakan manfaat berupa jalur pemasaran

menjadi lebih luas membuat angka permintaan produk lebih tinggi, harga untuk konsumen lebih bersahabat menjadikan jumlah penjualan akan meningkat, hal itu juga membuat para petani mendapatkan keuntungan lebih.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Petani mendapatkan keuntungan yang kecil dan konsumen mendapatkan harga beli buah dan sayur yang tinggi
2. Sistem penjualan hasil pertanian di wilayah kabupaten Ogan Ilir yang cukup Panjang
3. Apakah desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking* sudah layak digunakan atau belum.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking* serta menentukan apakah rancangan tersebut sudah layak digunakan dengan melihat pendapat dari pengguna dan keberhasilan para pengguna dalam melakukan transaksi pada *prototype* aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile*.

1.4 Batasan Masalah

Agar materi pembahasan tidak terlalu meluas dan tepat sasaran, maka dalam penelitian ini permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking* serta menentukan apakah rancangan tersebut sudah layak digunakan dengan melihat pendapat dari pengguna dan keberhasilan para pengguna dalam melakukan transaksi pada *prototype* aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile*. Selain itu, karena luasnya wilayah kabupaten ogan ilir, peneliti fokus mengambil sampel data pada satu kecamatan saja yaitu kecamatan Tanjung Raja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada pembaca dan penulis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile*
2. Mengetahui hasil *Usability Test* dari desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* yang telah dirancang tersebut.
3. Mengetahui apakah desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* yang telah dirancang tersebut sudah layak digunakan atau belum.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat

Penelitian ini akan penulis laksanakan mulai dari Maret 2023 sampai dengan Mei 2023 untuk mengumpulkan data penelitian. Lokasi penelitian ini umumnya di wilayah kabupaten Ogan Ilir dan khususnya di Kantor Balai Penyuluh Pertanian (BPP) Kecamatan Tanjung Raja yang beralamat Jl. Belanti Kelurahan Tanjung Raja Barat Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan 30661.

1.6.2 Alat dan Bahan Penelitian

1.6.2.1 Alat Penelitian

Alat yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk merancang desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *design thinking*, berikut alat yang dibutuhkan dalam penelitian ini:

1. laptop/PC yang digunakan untuk meembuat rancangan desain dan mengelola data penelitian,
2. printer yang digunakan untuk mencetak file berkas untuk keperluan penelitian,
3. jaringan internet yang digunakan untuk mencari sumber informasi atau referensi untuk penelitian yang dijalankan,

4. aplikasi *usability testing* yaitu situs Maze.co yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi hasil penelitian.

1.6.2.2 Bahan Penelitian

Bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah bahan yang digunakan untuk melakukan perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *design thinking*, berikut bahan yang dibutuhkan:

1. *prototype* desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile*
2. hasil observasi penelitian,
3. hasil *usability testing*.

1.6.3 Metode Penelitian

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode kuantitatif merupakan metode yang dilakukan terhadap sampel atau populasi tertentu berdasarkan suatu filsafat yang bernama positivisme, sampel atau populasi tersebut diambil secara acak, menggunakan alat untuk mengumpulkan data penelitian, Analisa datanya bersifat

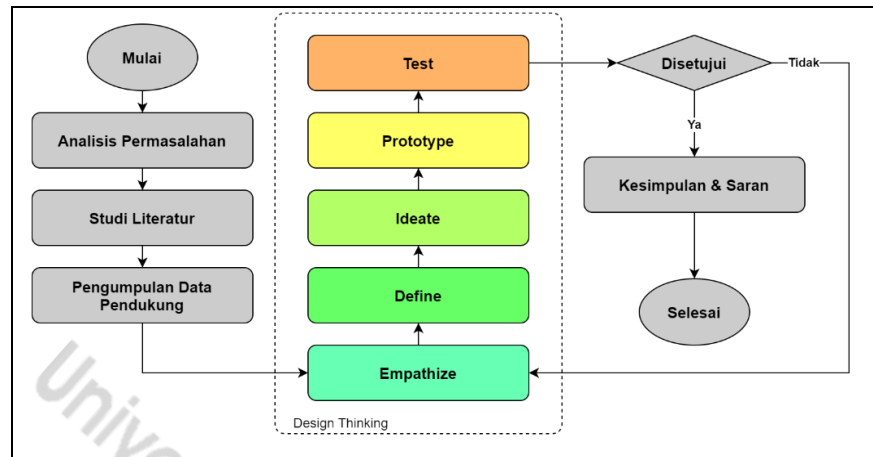
statistic/kuantitatif yang bertujuan menguji suatu hipotesis yang ada berdasarkan penelitian deskriptif(Mariatun, 2017).

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah metode observasi, kuesioner dan studi dokumen yang menghasilkan data primer dan sekunder. Observasi adalah suatu kegiatan menggunakan pancaindera seperti pendengaran, penciuman dan penglihatan dengan tujuan mendapatkan informasi yang diperlukan(Rahardjo, 2011). Kuesioner adalah Teknik untuk mengumpulkan informasi atau data secara tidak langsung, responden akan diberikan pertanyaan tertulis melalui media tertentu dan dapat dijawab secara tidak langsung(Mariatun, 2017). Studi dokumen adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisa dokumen tertentu, baik tertulis, hasil karya, gambar atau elektronik(Nilamsari, 2014).

1.6.5 Tahapan Penelitian

Tahap penelitian berisi tentang proses penelitian dari awal sampai akhir. Tahap-tahap penelitian tersebut dapat dilihat dan dijelaskan secara detail dalam bentuk bagan yang terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian

1. Analisis Permasalahan

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi, permasalahan tersebut akan dicari solusi melalui penelitian ini

2. Studi Literatur

Pada tahap kedua ini, penulis mencari referensi atau informasi dari jurnal atau buku dan internet. Dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan dan pemecahan masalah tersebut

3. Pengumpulan Data Pendukung

Selanjutnya tahap ketiga, mengumpulkan data pendukung untuk keperluan penelitian, data tersebut didapat melalui kuesioner dan wawancara

4. Perancangan Desain (*Design Thinking*)

Pada tahap keempat, penulis melakukan perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani

Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*.

5. Kesimpulan dan saran

Pada tahap terakhir, penulis membuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini berdasarkan pada sistematika sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, Tinjauan Pustaka, memuat tentang materi dan teori-teori yang berkaitan dengan desain.

Bab III, Rancangan, berisi tentang komponen-komponen serta rancangan desain aplikasi yang akan dibuat.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, yang berisi hasil testing dan kesimpulan dari rancangan desain aplikasi yang sudah dibuat.

Bab V, Penutup, berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berupa ringkasan dari hasil penelitian, sedangkan saran berisikan solusi dari permasalahan dalam skripsi ini.