**PROPOSAL SKRIPSI**

**NIM :** 07.1.2019.0009

**Nama :** ARI GILANG RAMADHAN

**Program Studi :** TEKNIK INFORMATIKA

**Judul Skripsi :** *(Jika terdapat revisi maka diisi sesuai judul revisi)*

**Disetujui :**

**Tanggal :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Penguji 1**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **Penguji 2**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |
| **Mengetahui**  **Ka.Prodi Teknik Informatika**  **Cukup Abadi, S.Kom., M.Kom** | |

*(Tanda tangan diberikan setelah proposal disetujui)***BAB I**

**PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, diuraikan tentang latar belakang, tujuan dan hipotesis dalam proposal penulis yang berjudul *Tulis Judul Anda di sini.*

1. **Latar Belakang**

Secara umum E-commerce adalah suatu bentuk jual beli yang dilakukan secara online. E-commerce menjadi suatau hal yang penting akhir-akhir ini dikarenakan perkembangan zaman, tidak membutukan tempat banyak dan bisa di akses dengan muda di manapun berada tanpa harus dating ke toko atau lapak untuk memeberi sesuatu adalah beberapa hal yang kebanyakan menjadi alas an seseorang menggunakan E-commerce. E-commerce sangat menguntungkan bagi pengusaha dengan jangkauan yang luas dan tanpa membutukan toko offline, E-commerce dapat di akses melalui media elektronik seperti gadget atau computer yang terkoneksi dengan internet. Lamongan memiliki potensi hasil pertanian yang cukup besar kita ambil contoh saja hasil produksi padi (gabah) pada tahun 2021 dengan luas panen 154.204 hektare mampu memproduksi sebesar 1.196.310 ton padi sehingga produktivitasnya 7,76 ton per hectare. ada beberapa jenis tanaman seperti padi, kedelai, jagung, sorgum, tembakau, beberapa jenis buah buahan dan masi banyak lagi.

Pemasalahan yang di alami oleh petani di lamongan yaitu kurangnya wadah dan sarana dalam penjualan secara online. Selama ini Sebagian besar para pengusaha dibidang pertanian hanya sebatas di lingkungan sekitar atau dengan cara ofline. Sehingga kurang efektif karena jangkauannya yang terbilang cukup kecil, biasanya hanya di pasarkan melalui pasar-pasar tradisonal atau di jual melelalui pengepul atau tengkulak di kabupaten lamongan. Adanya kapitalis yang di sinyalir dapat mempermainkan roda ekonomi di sector pertanian di lamoangan.

Untuk mengatasi masalah tersebut , penulis membuat E-commerce berbasis android yang Bernama PAPELA yang merupakan singkatan dari pasar petani lamongan. Dengan adanya aplikasi ini harapanya dapat menjadi implementasi dari perkembangan sebagai media dan sarana jual beli bagi para petani di kabupaten lamongan yang memiliki jangkauan luas. Maka dengan ini penulis mengambil judul “……………………..”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi E-commerce berbasis android yang dapat membantu dalam hal pengelolahan promosi dan penjualan produk secara online sehingga produk dan hasil pertanian lamoangan dapat dikenal luas sehingga dapat meningkatkan prekonomian masyarakat di Kabupaten Lamongan. Sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya fasilitas atau wadah untuk menunjang pemasaran produk pertanian secara online.
2. proses jual dan beli dibidang pertanian yang masih manual.
3. Perbedaan harga yang disebabkan oleh kegiatan para tengkulak
4. kurangnya informasi dan stok dari hasil pertanian
5. Kurang luasnya jangkauan pembelian hasil pertanian
6. **Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah yang harus dihadapi, penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini gunah lebih focus dalam membahas masalah diatas, penulis hanya focus pada:

* Aplikasi dirancang berisi informasi produk hasil pertanian, harga, biaya ongkos kirim, nomor rekening, berat prodak, serta deskripsi yang akan di simpan dalam beberapa kategori prodak.
* Aplikasi ini hanya terkhusus untuk wilayah kabupaten Lamongan.
* Menggunakan metode pengembangan prototype.
* Memberikan informasi stok produk hasil pertanian yang sesui.
* Menyediakan segala kebutuhan yang berhubungan dengan pertanian.

1. **Tujuan dan Manfaat**

Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan aplikasi E-commerce sebagai media dan sarana jual beli yang dapat bermanfaat meningkatkan jangkauan dan juga penjualan di bidang hasil pertanian khususnya bagi para petani di kabupaten lamongan secara online.

Sedang manfaat penelitian ini mengaitkan beberapahal yang menjadi pembahasan sebagai berikut :

1. Bagi penulis

* Sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh pada proses perkuliahan pada Universitas Billfath Lamongan.
* Sebagai portofolio atas karya yang dibuat oleh penulis dalam tugas akhir atau skripsi peneliti di Universitas Billfath Lamongan.
* Dapat berkontribusi memunculkan inovasi untuk mengenalkan hasil sumberdaya masyarakat Kabupaten Lamongan dari segi perkembangan produk teknologi untuk meningkatkan ekonomi masyarakat Lamongan.

1. Bagi akademik

* Sebagai tolak ukur dalam melihat sejauh mana mahasiswa dapat menyerap dan mengimplementasikan atas ilmu yang didapat selama menjalani perkulihaan di universitas billfath.
* Menambah perbendaharaan sebagai refrensi maupun bahan acuan pada perpustakaan Universitas Billfath Lamongan

1. Bagi pengguna yang berjualan

* Dapat mengelola toko atau lapak online mereka sendiri.
* Mempermudah dalam proses transaksi konfirmasi pemesanan.
* Dapat memonitor status transaksi
* Dapat mempromosikan usaha atau produknya

1. Bagi pengguna sebagai pembeli

* Dapat mempermudah proses transaksi pembelian produk.
* Transaksi yang memudahkan untuk pembayaran.
* Dapat mempermudah proses pencarian produk.

1. **Hipotesis**

Jika terdapat hipotesis maka tulis disini, jika tidak ada maka dihapus bagian ini. Jika terdapat hipotesis maka tulis disini, jika tidak ada maka dihapus bagian ini.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang beberapa penelitian dari media pemasaran hasil pertanian di Kabupaten Lamongan yang berisi potensi pertanian Kabupaten Lamongan, Media pemasaran Online, Marketplace, Android, visual studio code, dan Aplikasi .*.*

1. **Landasan Teori**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Judul dan Pengarang** | **Masalah** | **Batasan Masalah** | **Teknologi yang digunakan** | **Hasil** |
| 1 | Rancang Bangun E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Petani Ikan Menggunakan Algoritma Rivest Shamir Adleman (Studi Kasus : Desa Koto Tibun) Lucky Lhaura Van FC | Untuk menghindari penjualan ke pengepul dengan harga yang rendah | Aplikasi ini hanya di tujukan untuk para petani ikan desa koto tibun | Sistem E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Petani Ikan Menggunakan Algoritma berbasis android | Aplikasi ini dapat menampilkan menu utama user, katalog ikan, keranjang belanja |
| 2 | Desain aplikasi e-commerce ikan tuna berbasis android fransisca joanet pontoh 1 , givisa soehartono 2 | Masalah yang dihadapi yaitu belum banyak masyarakat yang mengetahui adanya penjualan ikan tuna di tempat tersebut sehingga penjualan masih minim karena hanya pelanggan yang memiliki nomor kontak yang dapat memesan ikan. Beberapa faktor yang mempengarui, yaitu lokasi yang jauh dari pusat kota dan masih kurangnya promosi dari penjual. | Aplikasi ini hanya di tujukan untuk Kota Tomohon, Sulawesi utara | System Desain aplikasi e-commerce ikan tuna berbasis android. Software yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah Eclipse, Sublime Text, XAMPP server, database SQLite, google chrome sebagai web browser, bahasa pemograman PHP, CSS, JS dan desain sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language). | Aplikasi ini dapat menampilkan login admin, halaman costumer, halaman menu, tampilan awal, menu pemesanan, dan halaman history |
| 3 | Perancangan E-Commerce Penjualan Buku Online Menggunakan WP WooCommerce dan Smartphone Android Ani Rachmaniar dan Mohamad Saefudin | Banyaknya masyarakat yang bingung dan kesulitan dalam memper oleh informasi pembelian tentang suatu buku | Aplikasi e-commerce penjualan buku ini dirancang untuk mempermudah calon pembeli dalam melakukan pembelian dan transaksi melalui media perangkat bergerak dan internet. | Aplikasi Katalog dan Penjualan Buku ini dibuat dengan menggunakan WP WooCommerce dan Smartphone Android dan basis data yang digunakan yaitu MySql. | Aplikasi Smartphone ini dilengkapi dengan tur-tur seperti home, Katalog, Detail Buku, release Baru, kategori, tentang kami, kontak, how to order , size guide dan shopping cart. |

1. **Potensi pertanian kabupaten lamongan**

Kabupaten Lamongan Merupakan salah satu wilayah di Jawa Timur yang di tetapkan oleh LP2B menjadi salah satu Lokasi Pengembangan Kawasan Agropolitan di Jawa Timur, Dengan adanya kebijakan ini maka diharapkan pembangunan wilayah Kabupaten Lamongan bisa lebih fokus terhadap sektor pertanian untuk kemajuan pengembangan ekonomi dan untuk memanfaatkan serta meningkatkan sektor unggulan di Kabupaten Lamongan, sehingga sektor pertanian dapat lebih berkembang.

Lamongan menjadi kontibutor besar di sector pertanian jawa timur kita ambil contoh saja hasil produksi pertanian padi (gabah) dari data yang saya proleh dari BPS jawa timur pada tahun 2021 saja dengan luas panen 154.204 hektare mampu memproduksi sebesar 1.196.310 ton padi sehingga produktivitasnya 7,76 ton per hectare, Produktivitasnya naik 2,35 persen dari tahun 2020 yang tercatat 7,58 ton per hectare dan menjadi penyumbang padi (gabah) nomor satu di jawa timur pada 2021. Tidak hanya padi di sector pertanian tembakau kabupaten lamongan menempati urutan ke-5 penyumbang tembakau terbesar di jawa timur pada tahun 2021 dan pada tahun 2020 produksi tembakau di lamongan mencapai 9.400 ton dengan provitas 1,45 ton/ha, sedangkan tahun 2019 hanya 8.400 ton dengan provitas 1,35 ton/ha yang artinya produktivitas tembakau di lamongan mengalami banyak kenaikan. Tidak mau kalah pada sector pertaniah buah-buahan lamongan juga memiliki Luas tanam tanaman melon, di tahun 2022 mencapai 174 hektare, luas panen 133 hektare, produksi mencapai 6.672 kuintal 167 ton, dengan rata-rata produktivitas 50,17 ton/ha.

1. **Media pemasaran online**

Salah satu strategi pemasaran dibidang pertanian yang perlu dikembangkan saat ini adalah melalui media internet khususnya aplikasi media pemasaran melalui system android dimana saat ini banyak yang menggunakan smartphone untuk memudahkan memperoleh informasi dan komunikasi yang cepat dan mudah. Komunikasi pemasaran yang dilakukan melalui media online sering disebut e-commerce yang merupakan tempat untuk belanja dan berdagang secara online. Pemasaran melalalui e-commerce dapat menjangkau informasi produk, penjual, dan pembeli secara luas dari berbagai daerah. Melalui Internet Marketing informasi produk dapat menjangkau konsumen yang ada di daerah-daerah tanpa harus datang langsung untuk memasarkan produk hasil pertanian. Aplikasi Marketplace menjadi wadah yang tepat untuk memperoleh informasi hasil pertanian maupun ketersediaan produk alat bantu dalam pertanian dan informasinya.

1. **Marketplace**

Marketplace adalah bahasa Inggris dari kata “pasar”. Namun istilah marketplace punya istilah yang lebih spesifik dan memiliki banyak makna atau yang lebih sederhana lagi adalah tempat di mana penjual dan pembeli bertemu seperti makna pasar yang. Marketplace adalah sebuah pasar elektronik yang melakukan kegiatan menjual dan membeli suatu barang ataupun jasa yang meliputi 3 Aspek (b2b, b2c & c2c) dimana B2B (Bisnis to Bisnis) mendominasi sampai 75% di marketplace. Menurut Apriadi dalam Wahyuni, 2019 Marketplace adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi, marketplace dapat devinisikan sebagai website atau aplikasi online yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai took. sebagai tempat yang disediakan untuk bertemunya penjual dan pembeli. Secara garis besar marketplace terdiri dari 3 (tiga) jenis yaitu :

1. Marketplace vertical, marketplace yang menjual produk dari berbagai sumber namun produk yang mereka jual hanya dari satu jenis. Misalnya, marketplace yang hanya menjual produk mobil dari yang bekas maupun yang baru.
2. Marketplace horizontal, marketplace yang menjual berbagai jenis produk namun semua jenis barang yang dijual saling memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Misalnya, marketplace yang menjual produk komputer dan aksesorisnya.
3. Marketplace global, marketplace yang menjual berbagai macam produk yang bahkan barang satu dengan yang lainnya tidak saling berkaitan. Misalnya, marketplace global di indonesia adalah tokopedia, lazada, dan bukalapak.
4. **Android**

Menurut Ir. Yuniar Supardi (2017 : 1) Android adalah “sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi.” Sedang Menurut M.Misbahul Haqi, Gilang Kerisnadi (2020) Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dkembangkan oleh Android Inc dengan dukungan finansial Google yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Android SDK adalah perangkat lunak atau tool API (application programming interface) yang diperlukan untuk pengembangan hasil aplikasi pada platform android yang menggunakan bahasa pemograman java

1. **Visual Studio Code**

Menurut A. Yudi Permana1, Puji Romadlon2 pada 2019 Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst)

Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi Visual Studio Code. Pembaruan versi Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan VS Code dengan teks editor-teks editor yang lain

1. **Aplikasi Paktani Digital**

Aplikasi Paktani Digital adalah platfrom E-commerce B2C (business to Custumer) untuk untuk penjualan buku secara online, bertujuan untuk menghubungkan memper muda mem beli buku dan menghubungkan antara penjual dan pembeli secara online. Sebagai program perbandingan dari platfrom aplikasi pasar petani lamongan (PAPELA)



**Gambar 2.1 Aplikasi Toko Buku Online**

*(Tampilan Mobile Apliksi Aplikasi Toko Buku Online)*

**BAB III**

**ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

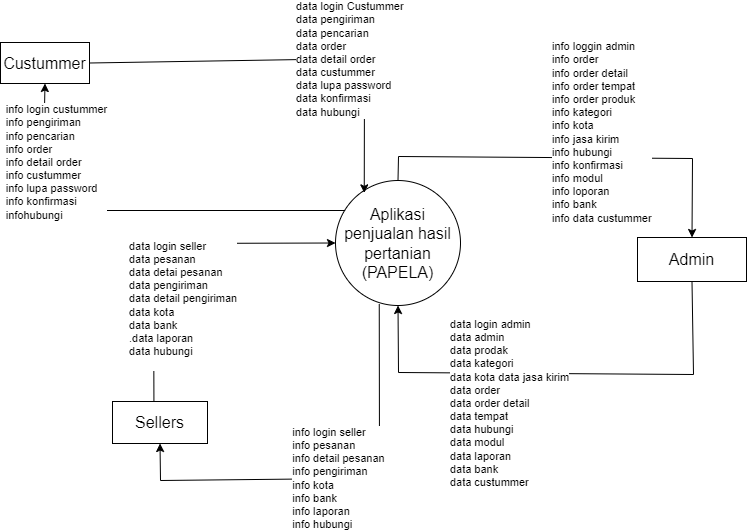
Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisa dan desain sistem yang meliputi blok diagram, perancangan basis data,desain interface, input output software dan fitur-fitur utama.

1. **Blok Diagram**

Dalam merancang dan membangun sistem informasi manajemen data keorganisasian UKM Menwa Universitas Billfath berbasis web dengan *framework codeigniter* maka sistem analis memerlukan beberapa tahapan proses agar perancangan lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti. Oleh karena itu penulis memberikan beberapa rancangan alur interface dan alur data yang mudah untuk dimengerti yaitu Diagram *Context* dan Data *Flow Diagram* (DFD).

* + 1. Diagram context

Apa itu Diagram Konteks? Pengertian Diagram Konteks adalah sebuah bagian level dari [Data Flow Diagram](https://midteknologi.com/blog/data-flow-diagram) yang digunakan untuk menetapkan konteks serta batasan batasan sistem pada sebuah pemodelan. hal ini termasuk hubungan dengan [entitas](https://midteknologi.com/blog/entitas) entitas diluar system itu sendiri, seperti sistem, kelompok organisasi, penyimpanan data eksternal lain.

iagram *context* merupaka level tertinggi dari DFD yang hanya memuat satu proses terminator dengan sistem dan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem diaplikasi pengelolaan data Aplikasi penjualan hasil pertanian

***Gambar 3.1*** *Diagram Context*

1. **Input dan Output**

Berikan uraian tentang input dan output software yang dibuat dengan analisa sesuai latar belakang.

1. **Fitur Utama**

Sebutkan fitur-fitur utama dari software yang dibuat, modul-modul yang membuat software anda lebih unggul dari pada software yang menjadi acuan.

**Minimal** sebanyak 3 halaman dan maksimal 7 halaman

**DAFTAR PUSTAKA**

Nama Pengarang 1, Nama Pengarang 2, 2011(tahun), *Judul ditulis Miring Judul ditulis Miring*, Penerbit, Tempat Publikasi

Nama Pengarang 1, Nama Pengarang 2, 2011(tahun), *Judul ditulis Miring Judul ditulis Miring*, Penerbit, Tempat Publikasi

Nama Pengarang 1, Nama Pengarang 2, 2011(tahun), *Judul ditulis Miring Judul ditulis Miring* , Penerbit, Tempat Publikasi

Nama Pengarang 1, Nama Pengarang 2, 2011(tahun), *Judul ditulis Miring Judul ditulis Miring*, Penerbit, Tempat Publikasi

Penulisan Daftar Pustaka yang diambil dari Web tetap harus menyertakan nama pengarang / nama editor, judul, tahun / waktu penulisan, dan diakhir dengan URL Web dan tanggal perolehannya

**LEMBAR NOTULEN SEMINAR PROPOSAL**

|  |
| --- |
| Penguji 1 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Penguji 2 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Penguji 3 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

Lembar ini dibiarkan kosong, jika disetujui maka lembar ini berupa hasil scan tulisan asli para penguji.