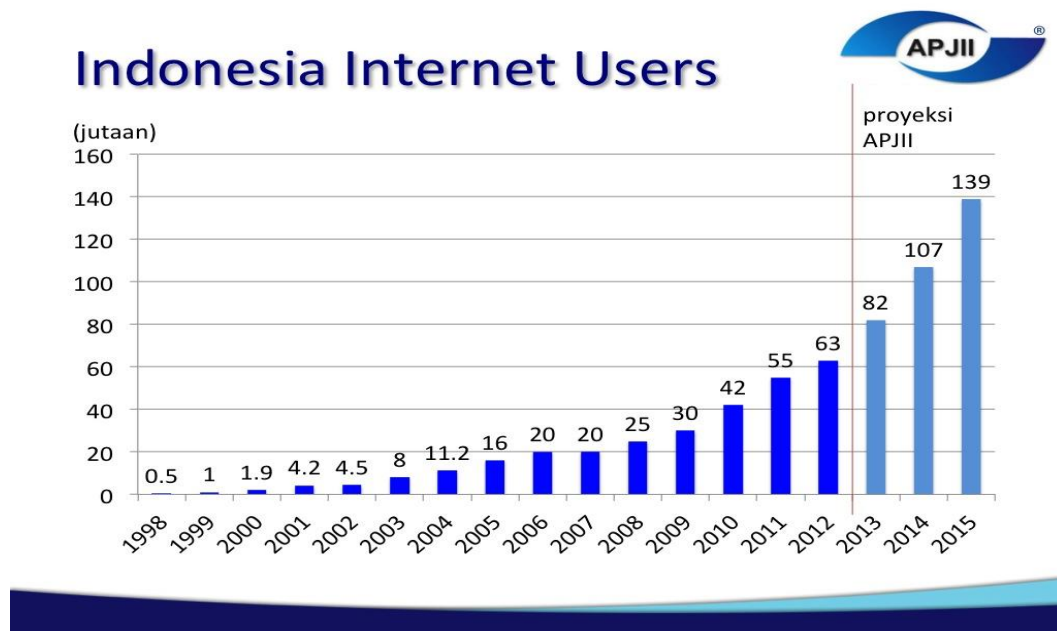


# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

*Smartphone* dan internet mempunyai hubungan yang sangat erat. Sebuah survey yang dilakukan pada tahun 2013 *Indonesian ISPs Association (APJII)* mengatakan, sebanyak 70,1% pengguna internet di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan *smartphone*. Kebanyakan pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk berinteraksi di jejaring sosial, melakukan kegiatan *e-commerce*, serta mencari berita-berita terbaru.



Gambar I. 1 Statistik Pengguna Internet di Indonesia. Sumber (APJII, 2013)

Katata merupakan kelompok tani yang berada di desa Marangmekar kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung. Kelompok tani Katata sendiri memproduksi dan membudidayakan hasil tani seperti lobak, tomat, buncis, zucchini, dan hasil tani lainnya. Selama ini kelompok tani Katata hanya menjadi *supplier* sayuran untuk pasar lokal seperti Sunpride, Trimitra dan Supermarket lokal. Selain pasar lokal, kelompok tani Katata juga menjadi *supplier* eksportir sayuran.

Dengan tingginya penetrasi internet dan jumlah orang yang menggunakan internet sebagai media belanja serta pertumbuhan permintaan produk pertanian yang tinggi, kelompok tani katata menginginkan untuk memulai bisnis *online* untuk menjual hasil tani. Dengan bisnis *online* ini dimaksudkan agar kelompok tani katata dapat mencapai *customer* tanpa perantara, tidak seperti yang selama ini kelompok tani katata lakukan yaitu sebagai supplier *retailer* dan eksportir karena harga jual *retailer* kepada *customer* dua kali lipat dari harga harga beli di kelompok katata dengan kata lain pihak *retailer* menjual produk dari katata kepada *customer* mencapai 100%. Pencapaian *customer* dengan bisnis katata online ini pun dapat memberikan tambahan profit.

Berdasarkan deskripsi latar belakang diatas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi *mobile* bernama “*E-VEGE*” yang mana membantu pengguna dalam pembelian sayuran yang akan di beli secara *online mobile* sehingga pengguna dapat terbantu dengan efisiensi waktu.

Aplikasi *mobile* ini sebelumnya belum ada, untuk perbandingan maka dibandingkan dengan *online shop* yang menjual sayur-sayuran, yaitu “pasarminggu” dan “gudang organik”. Berikut adalah perbandingan antara “pasarminggu” dan “gudang organik” serta aplikasi yang akan dibuat oleh peneliti sebagaimana dapat dilihat di tabel I.1.

Tabel I. 1 Perbandingan Fitur Aplikasi

<b>FITUR</b>	<b>PASARMINGGU</b>	<b>GUDANG ORGANIK</b>	<b>E-VEGE</b>
<b>INFORMASI DAFTAR PRODUK</b>	ADA	ADA	ADA
<b>INFORMASI DISCOUNT</b>	ADA	-	ADA
<b>TRACK RECORD PEMBELIAN</b>	ADA	ADA	ADA
<b>MENYIMPAN INFORMASI USER</b>	ADA	ADA	ADA
<b>DELIVERY ORDER</b>	ADA	ADA	ADA
<b>MOBILE APPS</b>	-	-	ADA

Dari tabel perbandingan tersebut, *E-VEGE* mendukung pemesanan melalui *mobile Application*. Kelebihan dari aplikasi *mobile* ini dibandingkan dengan *browser* adalah *push notification*, dari segi tampilan aplikasi *android* lebih simple dan lebih mudah digunakan, lalu dari segi efisiensi waktu aplikasi *android* lebih cepat mengakses dari pada *browser* dan juga dalam membuka aplikasi hanya menekan aplikasi tersebut untuk membuka aplikasinya sedangkan di *browser* harus menekan aplikasi *browser* kemudian harus menuliskan alamat *website* yang ingin dibuka dan dalam aplikasi *mobile* dapat menggunakan fitur yang ada dalam *smartphone* seperti *camera*, *location services* sedangkan di *browser* tidak dapat menggunakan fitur yang ada dalam *smartphone*.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah di paparkan maka rumusan masalah yang dapat di ambil adalah aplikasi apa yang dapat digunakan untuk menjangkau customer yang lebih banyak?

## **I.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian merupakan hasil jawaban dari perumusan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah dengan membangun aplikasi *mobile E-VEGE* yang membantu kelompok tani katata dalam menjangkau customer yang lebih banyak.

## **I.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Membantu para petani menambah profit.
- b. Membantu customer dalam efisiensi waktu.

## **I.5. Batasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki batasan yaitu

1. Penjualan *online* yang di bahas di sini adalah penjualan *online* sayuran
2. Platform *mobile* yang digunakan dalam penelitian adalah *Android*.
3. Tidak membahas tentang keamanan aplikasi

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan suatu gambaran mengenai apa yang dibahas, berikut ini telah diuraikan mengenai sistematika pembahasan, yaitu :

1. Bab Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab Tinjauan Pustaka berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pada hasil-hasil penelitian terdahulu. Bagian kedua membahas hubungan antar konsep yang menjadi kajian penelitian dan uraian kontribusi penelitian.
3. Bab Metodologi Penelitian membahas mengenai model konseptual serta sistematika penelitian tugas akhir ini. Pada model konseptual akan membahas mengenai kerangka berpikir dalam penyelesaian tugas akhir ini. Pada sistematika penelitian menjelaskan tahapan-tahapan yang akan dilakukan sesuai dengan metode *Prototyping* dalam penyelesaian tugas akhir ini.

4. Bab Pengembangan Sistem akan menjelaskan dan membahas mengenai pengembangan system dari Aplikasi *E-VEGE* yang akan dirancang dalam penelitian tugas akhir ini. Selanjutnya pada bagian perancangan akan membahas mengenai arsitektur, perancangan aplikasi dan perancangan basis data dari Aplikasi *E-VEGE* Katata. Kemudian akan dibahas mengenai hasil dari desain dan rancangan, serta pengujian terhadap produk yang dihasilkan dari penelitian tugas akhir ini.
5. Bab Kesimpulan dan Saran membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini. Kesimpulan merupakan rangkuman hasil dicapai dan merupakan jawaban atas perumusan masalah. Pada bagian saran menguraikan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang dibuat, termasuk saran untuk pengembangan lebih lanjut.