

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi Produsen Kopi Margamulya (KPKM) adalah salah satu koperasi yang dibangun langsung oleh Dinas Perkebunan Jawa Barat. KPKM adalah koperasi yang terletak di area Gunung Tilu Pengalengan yang menjadi pusat pengolahan kopi. Koperasi ini dibentuk oleh kelompok petani kopi di Gunung Tilu Pengalengan, koperasi ini telah berdiri sejak tahun 2014 untuk mengolah kopi mulai dari penanaman kopi, perawatan kopi, panen kopi, hingga mengolah kopi yang dapat dijual keseluruhan masyarakat Indonesia.

KPKM ini tidak hanya memiliki pabrik kopi, tetapi juga terdapat warung kopi. Warung kopi ini adalah salah satu fasilitas dari KPKM yang sering dijadikan sebagai tempat penjualan produk kopi dan tongkrongan untuk bercengkrama dengan pelanggan tentang budidaya kopi, proses pembuatan kopi hingga cara penyajian kopi [1].

Pada saat ini proses penjualan produk olahan kopi pada KPKM masih menggunakan sistem penjualan langsung antara koperasi dan pelanggan, dengan cara pelanggan mendatangi koperasi atau warung kopi (*cafe*) yang ada di Pengalengan, Jawa Barat. Hal ini menyebabkan jangkauan penjualan masih di daerah Jawa Barat khususnya Pengalengan dan Bandung karena pada saat ini KPKM belum memiliki toko kopi *online* sebagai wadah penjualan dan pusat informasi tentang budidaya kopi, proses pembuatan kopi dan cara pembuatannya, sehingga pelanggan KPKM harus mendatangi warung kopi (*cafe*).

Berdasarkan masalah yang ada serta hasil [1] yang telah dilakukan kepada ketua KPKM, maka pemanfaatan teknologi dapat membantu kelompok tani (koperasi) untuk memperluas jangkauan penjualan hasil panen serta hasil olahan kopi, dan dapat dijadikan pusat pembelian serta pusat informasi tentang budidaya kopi, proses pembuatan olahan kopi dan cara penyajian kopi. Maka diperoleh sebuah

aplikasi “Toko Kopi *Online* Jawa Barat Berbasis Web” yang dapat membantu KPKM dalam menyediakan fasilitas penjualan *online*. Dalam menyediakan fasilitas toko *online* ini diperlukannya pencatatan pembelian, persediaan barang, penjualan, potongan harga, dan fitur notifikasi untuk pengelola aplikasi ketika ada pesanan sebagai pendukung komponen aplikasi toko kopi *online* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menyediakan fasilitas penjualan untuk KPKM Jawa Barat di saat era digital?
2. Bagaimana menyediakan fasilitas notifikasi *SMS Gateway* dengan akurat untuk administrator ketika ada pesanan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi berbasis web ini, sebagai berikut.

1. Membangun aplikasi yang mampu membantu KPKM Jawa Barat dalam melakukan penjualan yang lebih luas.
2. Membuat fitur notifikasi *SMS Gateway* yang akurat untuk administrator ketika adanya pesanan.

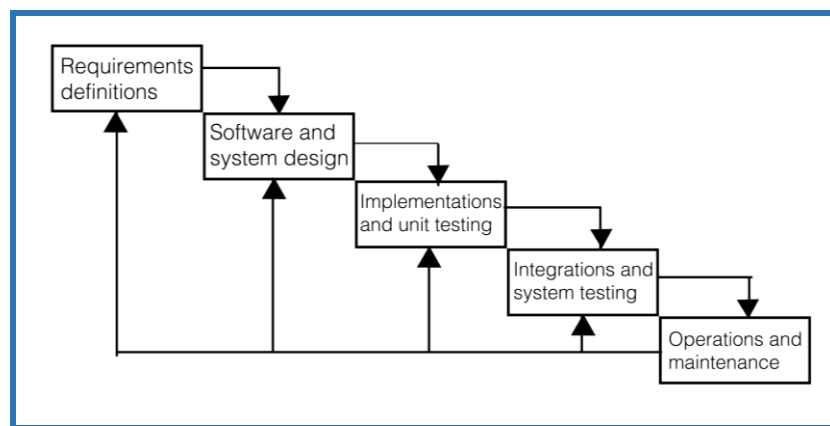
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi toko kopi *online*, sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dapat digunakan oleh KPKM Jawa Barat dan pembeli (pelanggan kedai (*cafe*), dan *reseller*).
2. Aplikasi ini tidak menggunakan sistem pembayaran validasi otomatis menggunakan waktu.
3. Aplikasi ini tidak menangani pajak.
4. Aplikasi ini tidak menghasilkan laporan arus kas.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pembuatan *software* yang paling umum digunakan oleh tim pengembang. Model ini bersifat sekuensial, karena masing – masing tahap di dalamnya saling terkait dan saling mempengaruhi. Adapun tahapan pengerjaan yang dilakukan dengan metode *waterfall*.



Gambar 1.5-1 Model Waterfall

1. Requirement Analysis and Definition

Tahap ini merupakan tahap analisa terhadap kebutuhan *system*. Pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara melakukan sebuah penelitian dan wawancara. Wawancara telah dilakukan dengan Ketua KPKM dengan menggali informasi untuk kebutuhan dokumen “Aplikasi Toko Kopi Online berbasis *Web* (studi kasus: Koperasi Produsen Kopi Margamulya)”.

2. System and Software Design

Pada tahapan ini dilakukannya pembuatan *design* antarmuka, tidak hanya *design* antarmuka saja tetapi meliputi *design* alur kerja sistem, cara pegoprasian sistem hasil keluaran (*output*) dengan metode-metode seperti *Unified Modeling Language (UML)* yang telah disesuaikan dengan tahapan sebelumnya *Requirement Analysis and Definition*.

3. Implementation and Unit Testing

Tahapan ini merubah *design* yang sudah dirancang menjadi *script* atau kode bahasa pemrograman.

4. *Integration and System Testing*

Pada Tahapan ini sistem telah dibuat dan bisa digunakan oleh pengguna (*user*).

5. *Operation and Maintenance*

Tahapan ini tidak dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam pembuatan aplikasi.

Table 1.6-1 Jadwal Pngerjaan

No.	Kegiatan	Waktu Pengerjaan di Tahun 2018 - 2019																				
		Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei										
1.	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																	
2.	Desain									■	■	■		■	■							
3.	<i>Coding</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
4.	Pengujian																				■	
5.	Dokumentasi	■	■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■