

## BAB 1

### PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya minat masyarakat Indonesia terhadap kopi, menyebabkan industri kopi di Indonesia meningkat dengan pesat beberapa tahun belakangan ini. Dimana bisa dilihat dengan banyak bermunculan *roastery*, *coffee shop* dan kedai kopi di Jakarta.

#### 1.1 Latar Belakang

Dinamika persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja, dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu, kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media *online*, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan *internet*.

Menurut Wyndo dalam jurnal (Isnanto and Putra, 2013) “Perkembangan *e-commerce* di Indonesia akan terus naik seiring dengan bertumbuhnya penggunaan *smartphone*, penetrasi internet di Indonesia, penggunaan kartu debit dan kredit, dan tingkat kepercayaan konsumen untuk berbelanja secara *online*. Jika kita melihat Indonesia sebagai Negara kepulauan yang sangat luas, *e-commerce* adalah pasar yang berpotensi tumbuh sangat besar di Indonesia.”. Menurut data yang dirilis IDC, hingga 2017, Android sudah menjadi sistem operasi paling favorit di Indonesia dengan market share sebesar (75%). Jauh meninggalkan iOS yang hanya (19%), dan serta Windows Phone (6%).

Dengan mengandalkan perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet semakin luas dan semakin banyak di terapkan dalam bidang bisnis di masa sekarang, dapat mempermudah menjadi salah satu faktor untuk membantu mempromosikan komoditas daerah, salah satunya dalam bidang kopi. Sampai saat ini negara Indonesia termasuk salah satu bagian negara dunia yang kaya akan kopi nusantaranya, sebagian besar kopi nusantara Indonesia sudah di ekspor ke luar negeri, seperti Kopi Gayo, Kopi Sidikalang, Kopi Mandhaling, Kopi Flores, Kopi Toraja, Kopi Bajava, Kopi Lampung, Kopi Bali, dan Kopi Papua Wamena.

Beberapa tahun belakangan ini, kopi sudah mejadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia khususnya generasi muda. Kopi memang lebih idientik dengan orang dewasa, tetapi sekarang kopi sudah banyak di konsumsi oleh para remaja di Indonesia. Dengan berkembangnya minat masyarakat Indonesia terhadap kopi, banyak kedai kopi atau *coffee shop* yang mulai bermunculan di beberapa kota besar di Indonesia, terutama di Jakarta. Di Jakarta sendiri tempat yang menyediakan minuman kopi sudah menjamur di berbagai daerah, bisa dilihat dari banyaknya kedai kopi, *coffee shop*, dan bahkan sudah banyak pedagang kopi yang berjualan di pinggir jalan.

Seiring dengan berkembangnya minat masyarakat Indonesia terhadap kopi, ada beberapa pihak yang melihat fenomena ini sebagai peluang bisnis sehingga mulai bermunculan *micro roastery* di Indonesia. Tetapi masih banyak *micro roastery* yang sulit memasarkan produk biji kopi mereka karena biasanya kedai kopi atau *coffee shop* memilih untuk menggunakan biji kopi yang dijual oleh *roastery-roastery* besar, sehingga banyak penjual biji kopi yang sulit mencari wadah untuk memasarkan produknya agar diketahui oleh kedai kopi dan *coffee shop* di DKI Jakarta, sehingga banyak produk yang tidak terjual yang menyebabkan kerugian pada penjual biji kopi.

Berdasarkan paparan serta analisa dari masalah tersebut, maka penulis mengajukan judul penelitian “**RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE PENJUALAN DAN PEMESANAN BIJI KOPI BERBASIS ANDROID**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang, maka disimpulkan masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Bagaimana cara mengurangi penumpukan biji kopi yang tidak terjual pada roastery agar dapat meningkatkan pendapatan pada penjualan biji kopi?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang memudahkan para user untuk menjual, membeli, dan memesan biji kopi ?

### 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian serta penulisan adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan aplikasi *marketplace* yang dapat berguna sebagai wadah untuk menjual, membeli, dan memesan biji kopi secara online.
2. Membuat aplikasi yang dapat berguna untuk mengurangi penumpukan biji kopi yang tidak terjual pada penjual biji kopi.
3. Menciptakan aplikasi yang memudahkan pembeli untuk memesan dan membeli biji kopi sesuai dengan profile yang diinginkan.

### 1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan serta waktu pengerjaan yang relatif singkat. Maka untuk memfokuskan masalah dilakukan pembatasan masalah tanpa mengurangi nilai pokok dalam permasalahan yang telah dirumuskan. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Biji kopi yang dipasarkan hanya berasal dari Indonesia.
2. Dalam pembuatan aplikasi *marketplace* ini hanya fokus pada penjualan biji kopi dan pemesanan biji kopi.
3. Produk biji kopi yang dijual adalah biji kopi yang sudah di panggang (*roasting*).

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

#### a. Dari sisi Penjual Biji Kopi

1. Penjual biji kopi dapat memiliki media promosi yang hemat biaya dan mudah untuk diakses.
2. Pemesanan biji kopi secara online, sehingga diharapkan pendapatan dapat ditingkatkan karna promosi secara digital dapat menghemat biaya dan tenaga

#### b. Dari sisi Pembeli Biji Kopi

1. Mendapatkan informasi mengenai produk biji kopi secara aktual dan terfokus.

2. Membantu untuk menghemat biaya serta waktu karna tidak perlu datang ke toko penjual biji kopi.
3. Dapat mencari biji kopi yang ingin dibeli tanpa harus mendatangi toko untuk mengetahui informasi biji kopi tersebut.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Dalam menyusun tugas akhir 1 ini, data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a. Studi Lapangan, yang terdiri dari :

- Observasi
- Wawancara

b. Studi Pustaka

#### **1.7 Metode Pengembangan Sistem dan Analisis**

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah Extreme Programming (XP) dan metode analisis menggunakan PIECES.