

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Semasa pandemi Covid-19, kebanyakan penjual yang berdagang secara *online*, membanjiri banyak toko *online* dengan pesanan dari pendidikan, pemerintah, bisnis, pertanian, ataupun individu. Muncul lonjakan pesanan *e-commerce* pada Maret 2020, tak lama setelah virus corona (Covid19) masuk di Indonesia. Menggunakan teknologi untuk mencapai skala lebih besar dari pemasaran tradisional tren terbaru dalam pemasaran, terutama penggunaan internet, sangat penting bagi kebanyakan orang. Ini adalah celah pemasaran yang lebih efektif dan efisien (Sawali & Malabay, 2020).

Kopi adalah tanaman yang sudah dipelihara pemerintah. Sebagai salah satu negara dengan hasil pertanian terbaik di dunia, Indonesia memiliki berbagai macam kopi khas daerah seperti kopi arabika, dan kopi robusta. Tetapi ada beberapa masalah tersendiri yaitu kesalahan industri kopi Indonesia: baik kualitas, harga, pangsa pasar, lokasi, dan teknologi. biasanya metode pemasaran kopi yang dipakai digunakan ke pelaku UMKM adalah menjual secara tradisional menawarkan dari berbagai pasar ke pasar (Prambudi, 2019).

Sedikitnya UMKM yang berfokus kepada kopi daerah juga merupakan faktor petani kopi menjual hasil produksinya. Sistem agribisnis bisa berjalan dengan bagus dengan kemudahan yang diterima terhadap perkembangan bisnis kopi. Oleh karena itu, perlu dibangun sistem yang bisa menjual kopi secara online. Bandar kopi merupakan suatu aplikasi diperuntukkan bagi pelaku UMKM dan petani kopi, dan orang-orang yang sedang mencari kopi daerah yaitu dengan melakukan jual beli secara *online* (Tiara Safitri, 2020).

Bandar kopi memfokuskan satu titik pada sektor agroindustri Kopi di daerah Perkebunan Kopi Pangalengan Bandung Lamping Adi, serta pengembangan UMKM dimana biji kopi yang ditanam merupakan biji kopi robusta dan biji kopi arabika, dalam kurun waktu 1 bulan bisa mencapai 10 Penjual biji Kopi yang membeli di perkebunan Lamping Adi serta 7 umkm, masing-masing pembeli melakukan transaksi 2 kali dalam 1 bulan. pengelola membutuhkan aplikasi yang bisa mengupload data lalu menampilkan harga yang akan dimasukkan kedalam menu mengelola produk, lalu jika penjual memesan di produk si pengelola maka akan menampilkan stock pengurangan dari si pengelola nanti pada saat selesai transaksi si pengelola bisa melihat pendapatan dari produk yang telah terjual

Atas berdasarkan pernyataan diatas, penulis akan membangun aplikasi android untuk jual beli biji kopi robusta dan arabika secara *online* karena produk ini yang menjadi fokus dari perkebunan Lamping Adi. Aplikasi ini akan membantu petani kopi dan UMKM, dalam menjual produk pertanian kopi melalui handphone secara *online* dalam 1 (satu) aplikasi android. Dari uraian tersebut, penulis bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi jual beli kopi daerah berupa aplikasi berbasis android bernama bandar kopi (Tiara Safitri, 2020).

### 1.2. Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi masalah pada laporan ini yaitu:

- a. Fokus penjualan masih dari pasar ke pasar tradisional dan jangkauan pasarnya yang sangat sulit untuk dijangkau oleh pembeli.
- b. Sedikitnya UMKM kopi di beberapa daerah.
- c. Lokasi hasil pertanian kopi yang sulit dijangkau umum.
- d. Perlu dibuatkan sistem informasi khusus untuk kegiatan transaksi jual beli hasil kopi daerah yang ada di Indonesia.

### 1.3. Tujuan Tugas Akhir

Fokus tujuan pada laporan ini yaitu :

- a. Membantu pemasaran kopi daerah melalui internet.
- b. Memudahkan pelaku UMKM untuk mendapatkan bahan baku kopi melalui internet.
- c. Menjalani Kerja sama UMKM dengan petani kopi.
- d. Dapat dengan mudah mendapatkan informasi tempat hasil pertanian kopi.
- e. Memfasilitasi jual beli kopi daerah secara online kepada UMKM dan petani kopi.

### 1.4. Manfaat Tugas Akhir

Dengan keberadaan teknologi, keinginan berkumpul bersama di sebuah café maupun coffee shop, belajar bersama komunitas, dapat tetap dilakukan walau memiliki keterbatasan jarak. Melalui pembuatan aplikasi wadah interaksi penggemar kopi online, diharapkan terbentuknya sebuah wadah untuk penggemar kopi dan secara skala besar dapat memperlancar industri dan komunitas kopi. Dalam perancangan aplikasi, diharapkan pengguna pada aplikasi ini bisa melakukan branding diri dalam dunia kopi selain itu diharapkan pengguna dapat menemukan informasi dan edukasi seputar kopi menjadi lebih mudah.

### 1.5. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir