

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Petani, Indonesia merupakan negara terbesar dibidang pertaniannya. Tapi banyak petani-petani Indonesia hidup dengan kekurangan. Mereka bingung bagaimana menjual hasil panen mereka. Panen yang mereka hasilkan kadang dibuang percuma karna tak ada yang mau membelinya ataupun karna harga jual panenanya tidak mampu menutup modal penanamannya. Selain harga panen dan sulitnya penjualan, petani juga tidak memiliki pasar untuk menjual hasil panenanya.

Berdasarkan SK Menteri pertanian RI Nomor 273/kpts/OT.16/4/2007, kelompok tani adalah kumpulan petani/peternak/pekebun yang dibentuk atas dasar kesamaan kepentingan, kesamaan kondisi lingkungan (sosial, ekonomi, sumberdaya) dan keakraban untuk meningkatkan dan mengembangkan usaha anggota. Tetapi di daerah-daerah kelompok tani belum difungsikan sebagai wadah untuk penjualan hasil panen.

Teknologi yang semakin berkembang mengubah pola hidup manusia. Manusia mulai dimanjakan dengan pemanfaatan kemajuan teknologi. Salah satunya adalah android, hampir semua kalangan mempunyai telepon pintar ini. Gaya hidup zaman sekarang mengharuskan semua kalangan mampu menggunakan telepon pintar. Dari orang tua sampai anak kecil mampu mengoperasikannya. Perkembangan android terus meningkat, baik secara sistem

maupun aplikasinya. Pemanfaatan android mencakup semua bidang. salah satunya sebagai media jual beli. Memanfaatkan android untuk proses jual beli bisa sangat membantu beberapa pihak. Mulai dari pihak penjual, agar tidak kesusahan dalam memasarkan produk yang dijual serta memperluas pasar yang semula hanya bisa di suatu wilayah kemudian mampu merambah ke wilayah lain. Dari pihak pembeli, mampu memudahkan dalam proses pembelian.

Pemanfaatan android sangat diperlukan di bidang pertanian, guna membantu petani menjual hasil panennya dan juga mampu memperluas wilayah pasar. Bukan hanya petani, berlaku juga untuk para pembeli mereka dimudahkan dalam proses pembelian tanpa harus kesusahan keluar rumah.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan aplikasi yang mampu membantu petani menjual hasil panennya. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk aplikasi ini dengan judul "Analisis dan Perancangan Aplikasi "Pasar Sayur *Online*" Berbasis Android".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan masalah yang dapat dirumuskan yaitu: "Bagaimana merancang aplikasi "pasar sayur online" berbasis android?"

## 1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan aplikasi tidak menyimpang, maka penulis membatasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini hanya menjual beberapa macam sayuran dan beberapa bahan tambahan untuk melengkapi masakan.

- b. Aplikasi ini bersifat *online*.
- c. Aplikasi ini terbatas di suatu wilayah tertentu.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- a. Sebagai syarat kelulusan.
- b. Menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk menjual beberapa jenis sayuran.
- c. Membantu petani memperluas wilayah penjualan hasil panennannya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi penulis  
Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pemanfaatan teknologi kedalam kehidupan masyarakat.
- b. Bagi petani  
Sebagai media untuk menjual hasil panennannya.
- c. Bagi konsumen  
Memudahkan konsumen membeli bahan masakan.

#### 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan beberapa tahapan untuk mengumpulkan data dan memperoleh jawaban atas berbagai permasalahan. Adapun tahapan-tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan guna untuk membantu di dalam menyelesaikan masalah dan juga melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

#### 1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Metode kepuustakaan adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel, dan bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topic skripsi.

#### 1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap aplikasi android berbasis penjualan yang sudah ada sebelumnya.

### 1.6.2 Tahap Analisis

#### a. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategi yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

### 1.6.3 Tahap Perancangan

Tahap perencanaan ini berupa proses perencanaan desain aplikasi.

- a. Perancangan Model
- b. Perancangan Tabel
- c. Perancangan Antar Muka



#### 1.6.4 Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya, dari implementasi dikethui apakah sistem yang dibuat sesuai dengan perancangan.

#### 1.6.5 Testing

Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pada tahap ini juga akan dilakukan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada tahap pengujian.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran dan pengertian mengenai isi penulisan skripsi ini, maka dibuatlah sistemasi skripsi sebagai berikut:

##### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **Bab II :Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi android, dan menjelaskan mengenai software yang digunakan.

### **Bab III : Analisis Dan Perancangan**

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi “pasar sayur online” berbasis android.

### **Bab IV : Implementasi Dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan hasil dari perancangan sistem, serta proses pengujian aplikasi yang telah dibuat.

### **Bab V : Penutup**

Bab ini merupakan bab akhir yang berisikan kesimpulan, saran, dan kekurangan, yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembang pembuatan program aplikasi selanjutnya.