

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki potensi besar dalam produksi komoditi yang bersumber dari kekayaan alam, termasuk sektor pertanian dan perkebunan. Pertanian di Indonesia dapat dikatakan sebagai roda penggerak perekonomian nasional. Selain menghasilkan bahan pangan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, pertanian juga sedang menjadi prioritas untuk ditingkatkan produktivitasnya. Pertanian kopi adalah salah satunya, Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat produksi kopi tertinggi di dunia. Persebaran pertanian kopi hampir diseluruh pulau Indonesia dan salah satunya ada di Kota Pagar Alam Sumatera Selatan. Kota Pagar Alam merupakan salah satu penghasil kopi terbaik dan terbesar di Indonesia. Meski hasil panen kopi melimpah ruah, namun hal itu tak dibarengi meningkatnya penghasilan dan kesejahteraan petani. Harga jual kopi dinilai masih tak sesuai dengan yang diharapkan, apalagi para petani masih belum bisa lepas dari jerat para pengepul yang membeli hasil panen kopi dengan harga murah. Karena masalah pemasaran hasil pertanian yang tidak mempunyai akses keluar dalam menjual produk pertanian mereka, maka perlu adanya sistem yang dapat memberikan sarana dan prasarana transaksi antara penjual dan pembeli. *E-Commerce* adalah solusi dari permasalahan tersebut.

E-Commerce adalah suatu kegiatan membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. *E-Commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan dan dukungan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah *web shop* (toko pada *web*) 24 jam sehari bagi seluruh pelanggannya. *Electronic Commerce* (EC) adalah menggambarkan proses pembelian, penjualan, transfer atau pertukaran barang dan atau

informasi melalui jaringan komputer termasuk internet.[**Error! Reference source not found.**]

Dari uraian dan penjelasan permasalahan di atas, penulis mengadakan penelitian guna meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran di Kota Pagar Alam dengan membangun sistem penjualan *online (e-commerce)* berbasis *website* untuk penjualan kopi di Kota Pagar Alam.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *website* untuk penjualan kopi di Kota Pagar Alam”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Belum terdapat fitur ongkos kirim pada aplikasi *web* yang dibuat.
- b) Tidak ada fitur lupa *password* pada login penjual dan pembeli.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

1. Merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *website* untuk penjualan kopi di Kota Pagar Alam.
2. Mengefisienkan pekerjaan petani dalam memasarkan hasil panennya sendiri.
3. Memberikan edukasi mengenai kopi baik kepada petani maupun pengguna *website*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengatasi masalah penjualan kopi di Kota Pagar Alam yaitu dengan membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web* agar lebih mengefisienkan pekerjaan petani dalam memasarkan hasil pertanian mereka.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari analisa dan pembuatan perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.