

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara agraris terpenting di Asia Tenggara. Sebagai negara agraris, informasi sumber daya lahan memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung pembangunan pertanian. Hal ini karena potensi sumber daya lahan terkait dengan berbagai aspek, baik teknis maupun sosial, ekonomi, hukum bahkan budaya, serta mempunyai peran strategis untuk kebanyakan sektor pembangunan lainnya.

Data BPS (2013) menyebutkan luas daratan Indonesia + 191,09 juta ha yang meliputi 17.000 pulau besar dan kecil. Luas daratan tersebut merupakan luasan terbesar untuk suatu negara kepulauan. Daratan ini dapat berupa lahan kering, lahan rawa, dan lahan basah non-rawa yang penggunaannya saat ini dapat berupa hutan, lahan pertanian, semak/belukar, permukiman, dan lainnya. Sejalan dengan makin bertambahnya jumlah penduduk dan terus menciutnya luas lahan pertanian akibat konversi lahan ke penggunaan lain, maka kebutuhan sumber daya lahan makin terus meningkat. Oleh sebab itu, informasi sumber daya lahan yang mencakup luas, sebaran dan potensi ketersediaannya untuk pertanian semakin sangat diperlukan [11].

Pada dasarnya, sektor pertanian masih merupakan sumber pendapatan yang penting bagi masyarakat pedesaan (Kurniati, 2011). Hasil panen petani baik dalam jumlah besar maupun kecil akan sangat menentukan keberlangsungan hidup mereka. Pada kenyataannya, tingkat kemiskinan di beberapa daerah menunjukkan bahwa masyarakat miskin berada di pedesaan. Lebih dari itu, anggota keluarga petani juga memiliki level pendidikan yang rendah serta akses kesehatan yang minim [12].

Dari hasil penelitian informasi-informasi sebelumnya dengan ini penulis membuat dan merancang aplikasi mobile, dalam pembuatan perancangan aplikasi jual beli bahan baku pokok langsung dari petani dengan menggunakan aplikasi berjenis mobile yang dapat dengan mudah di install di smartphone atau handphone sehingga diharapkan mempermudah untuk adanya proses

transaksi jual dan beli hasil dari pada panen para petani yang langsung di pasarkan kepada masyarakat melalui aplikasi yang akan di buat oleh pengembang yaitu aplikasi jual beli bahan baku pokok dari petani berbasis mobile (swasembada).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang sebelumnya dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah dengan adanya sistem aplikasi jual beli bahan baku, berbasis *mobile* dibutuhkan oleh masyarakat baik penjual dan pembeli?
2. Apakah aplikasi jual beli hasil panen, berbasis *mobile* dapat membantu menjual hasil panen dan membeli hasil panen ?

1.3 Batasan Masalah

Oleh karena besarnya permasalahan dan keterbatasan waktu serta pengetahuan penulis maka agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penulis membatasi konsumen dari pelaku usaha yang memanfaatkan bahan baku dari petani.
2. Penulis merancang *system* aplikasi berbasis *mobile*, dengan menggunakan *android studio*, dan *database firebase*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Apabila penelitian dan pembuatan aplikasi ini berhasil dengan baik, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai tolak ukur dan referensi institusi pendidikan dalam melakukan penelitian berbasis produk aplikasi atau jual beli yang bermanfaat untuk petani.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Memberikan sumbangan kepada masyarakat luas untuk dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat serta mendorong untuk mandiri

secara ekonomi dan lebih memudahkan dalam memudahkan pembelian bahan baku pokok langsung dari petani.

1.4.3 Bagi Petani

Dapat memudahkan parapetani untuk penjualan hasil panen atau bahan baku pokok makanan langsung ke pelanggan atau masyarakat.

1.4.4 Bagi Penulis

Menambah wawasan dari sistem pertanian terutama di Indonesia dan memahami dari sistem pemasarannya.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan system informasi jual beli online berbasis mobile ini mengikuti sistematika berikut ini :

Bab 1 : Pendahuluan

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

Bab 2 : Landasan Teori

Pada bab ini berisikan mengenai pembahasan teori pengembangan system dengan menggunakan Android studio, teori penelitian terkait dengan perancangan system informasi jual beli bahan baku berbasis mobile, teori mengenai desain system menggunakan UML, konsep MVC.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai metode SDLC (*System Development Life Cycle*), pengembangan system dengan metode Agile Development SCRUM, Cara menyelesaikan permasalahan, jenis penelitian yang dilakukan, rancangan analisis dan pengumpulan data, metode pengembangan software, metode pengujian serta timeline penelitian dalam perancangan sistem informasi jual beli bahan baku berbasis mobile.

Bab 4 : Analisis dan perancangan

Pada tahapan ini penulis akan melakukan analisis sistem dengan melakukan penyebaran berupa kuisisioner atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diselesaikan dalam pembuatan aplikasi *swasembada* dengan menggunakan aplikasi *google drive* kuisisioner.

Bab 5 : Implementasi dan pengujian sistem

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai implementasi dari sistem yang dibuat serta dilakukan proses evaluasi di dalamnya. Proses implementasi yang dibahas antara lain mengenai alur kerja dari system. Sedangkan proses evaluasi yang terdiri dari proses *testing* dengan menggunakan *User Acceptance Test* (UAT) testing dan survei yang akan membantu menjawab perumusan masalah pada bab sebelumnya.

Bab 6 : Kesimpulan dan saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan, analisis yang telah di buat dan di rancang sesuai dari alur tahapan-tahapan pada bab sebelumnya.

STT - NF