

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia setiap tahunnya terus bertambah, dilihat dari data yang dipublish Kementerian Koperasi dan UKM pada tahun 2010 UMKM berjumlah 52.764.750 unit dan pada tahun 2018 UMKM berjumlah 64.194.057 unit [1], dengan pertumbuhan UMKM yang sangat signifikan ini banyak masyarakat membuka usaha dengan ide-ide kreatif yang terus bermunculan salah satunya usaha dibidang kedai kopi. Usaha kedai kopi yang ada di Indonesia ini terus bertambah disebabkan meningkatnya konsumsi kopi yang bersumber dari data konsumsi kopi nasional Kementerian Pertanian [2], dan juga didukung dari produksi kopi yang dapat memenuhi konsumsi kopi yang bersumber dari data produksi kopi nasional oleh BPS [3].

Memasuki era industri 4.0 perkembangan teknologi sangat mempengaruhi UMKM ini dalam dunia digital, munculnya bisnis online sangat memberikan dampak positif dan peluang bagi para pengusaha untuk mengembangkan bisnis mereka salah satunya usaha dibidang jasa seperti GOJEK, GOFOOD, GOSEND dan usaha jasa lainnya yang tidak mengharuskan mempunyai tempat seperti toko atau kedai untuk memulai usaha mereka. Pengembangan UMKM dalam industri 4.0 diperlukan kesiapan pelaku UMKM dengan mengadopsi inovasi baru yang kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi [4]. Dengan era industri 4.0 membantu usaha dibidang kedai kopi memasarkan kopinya dengan berbagai ide kreatif yang diimplementasikan secara digital.

Untuk mendukung penelitian, dilakukan wawancara kepada beberapa pengusaha yang mau memulai usaha kedai kopi, dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa pengusaha tersebut mengalami kendala dalam memulai usaha kedai kopi mereka dikarenakan biaya untuk membuat ataupun menyewa tempat untuk membuka kedai sangatlah mahal walaupun kesiapan alat dan bahan yang sudah disiapkan, menyebabkan terhambatnya untuk memulai usaha tersebut.

Selain wawancara yang dilakukan kepada pengusaha yang mau memulai usaha kedai kopinya, dilakukan juga survei kepada para penikmat kopi berupa kuisisioner online yang disebar khususnya di kota Bandung, dari hasil pengolahan data kuisisioner mengenai tanggapan para penikmat kopi terhadap keinginan menikmati kopi tanpa harus ke kedai kopi mendapat 55 responden, dimana sebanyak 72,7% mereka ingin menikmati kopi dengan suasana kedai kopi tanpa harus ke kedai yang hanya dinikmati di kantor, rumah, ataupun kost-kostan, sedangkan mereka kesulitan menemukan kedai kopi keliling untuk mewujudkan keinginan mereka.

Kedai kopi keliling sudah ada di kota Kendari tetapi hanya satu pengusaha yang menjalankannya disebut barista, dengan melakukan wawancara kepada pengusaha kedai kopi tersebut dapat diketahui bahwa untuk memulai usahanya ini tidak memerlukan banyak modal usaha untuk membuat ataupun menyewa tempat, hanya bermodalkan motor yang dimodifikasi barista dapat menyajikan nuansa kedai kopi terhadap konsumennya, tetapi untuk mendapatkan konsumen juga mendapatkan kendala barista seringkali kekurangan konsumen saat mangkal disuatu tempat sambil menunggu panggilan dari konsumen yang akan mengorder kopi keliling, ini menyebabkan pendapatan yang tidak stabil dari barista ini.

Pengusaha kedai kopi keliling yang sudah menjalankan usaha ini seringkali mendapatkan konsumen yang ingin melakukan pembayaran melalui pembayaran online, didukung dari kuisisioner yang telah dilakukan 54.5% penikmat kopi sering menggunakan pembayaran online sedangkan kedai kopi keliling ini tidak menyediakan pembayaran online.

Dari penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Ricky Saepul Aziz dan Rangga Gelar Guntara [5], aplikasi yang dibangun mempermudah untuk mencari informasi kafe sesuai rute tujuan, menyediakan sistem pemesanan secara online yang mempermudah pengguna dalam memesan kopi di kafe tanpa harus mengantri, dan mempermudah dalam menyediakan informasi mengenai promosi yang ada di kafe. Penelitian ini menggunakan *Firestore* ditujukan untuk mendapatkan sebuah *push notification* dari konsumen yang melakukan sebuah

pembayaran transaksi atau menampilkan informasi mengenai promo dari sebuah kafe yang tersedia, dan menggunakan API *Midtrans* sebagai metode Pembayaran onlinenya. Dengan menggunakan metode pembayaran ini, pengguna akan mendapatkan pilihan untuk melakukan pembayaran via transfer bank dan *Midtrans* akan mengirimkan notifikasi secara tepat waktu ketika pengguna memenuhi pembayaran.

Dari penelitian lainnya juga yang ditulis oleh Surawijaya Surahman dan Eko Budi Setiawan [6], aplikasi yang dibangun menggunakan website sebagai servernya dan mobile untuk driver dan kosumennya, dengan dilakukannya pengujian fungsionalitas *black box* sedangkan metode pengujiannya menggunakan teknik *equivalence partitioning*. Dari hasil pengujian penelitian ini disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu driver mendapatkan orderan, membantu pihak perusahaan untuk mengetahui driver yang siap menerima orderan, dan membantu konsumen untuk memesan mobil dan driver sesuai keinginan konsumen.

Dari penelitian lainnya juga yang ditulis oleh Berbudhi Rachman Hidayat dan Herny Februariyanti [7], pada aplikasi ini menggunakan *Location Based Services (LBS)* sebagai layanan informasi yang didasarkan pada lokasi pelanggan saat itu. Sistem dapat menentukan lokasi dimana pelanggan berada, lalu memberikan informasi yang sesuai, dengan komponen pendukung dalam layanan berbasis lokasi diantaranya mobile, jaringan komunikasi, komponen *positioning* (Penunjuk Posisi/Lokasi), penyedia layanan/aplikasi. Dengan hasil penelitian ini berhasil dibangun dengan menggunakan framework Google API Map v2.

Dilihat dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan, peran perangkat mobile sangat membantu dan memudahkan para pengguna untuk melakukan berbagai aktifitas. Dengan market pengguna *Operation System(OS)* Android di Indonesia sebesar 92.64% dibandingkan dengan OS lainnya seperti IOS [8], dengan angka persentase pengguna OS android terbanyak di Indonesia dapat membantu pengusaha untuk mempromosikan serta melakukan usaha secara online melalui perangkat mobile dengan OS android untuk mendapatkan konsumen yang lebih banyak.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memfasilitasi para pengusaha yang ingin membuka usaha kedai kopi tanpa harus menyewa tempat atau membuat toko dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada smartpohone android, membantu para pengusaha mendapatkan konsumen ataupun rekomendasi tempat mangkal, membantu pengusaha dan konsumen untuk melakukan transaksi pembayaran online, dan juga membantu konsumen untuk menikmati kopi tanpa harus ke kedai kopi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, berikut adalah daftar identifikasi masalah dari latar belakang tersebut :

1. Belum adanya aplikasi yang memfasilitasi para pengusaha kopi untuk membuka usaha kedai kopi keliling.
2. Belum adanya aplikasi untuk mempermudah penikmat kopi memesan kopi keliling.
3. Bagaimana cara pengusaha kopi mendapatkan rekomendasi tempat mangkal berdasarkan pendapatan penjualan di setiap tempat mangkalnya.
4. Sulitnya pengusaha kedai kopi leling melayani pembayaran online.
5. Sulitnya mendapatkan lokasi konsumen untuk mengantarkan minuman kopi dan menyajikan suasana kedai kopi kepada konsumen.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang akan dilakukan dan penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi yang memfasilitasi para pengusaha kedai kopi dan membantu merekomendasikan tempat mangkal berdasarkan pendapatan hasil penjualan berbasis android dengan *Location Based Service (LBS)*.

Dengan tujuan untuk sebagai berikut :

1. Memfasilitasi pengusaha kedai kopi untuk membuka usaha kedai kopi keliling tanpa mengularkan modal untuk membayar sewa tempat atau membuat tempat kedai
2. Memudahkan penikmat kopi untuk memesan kopi keliling.

3. Memberikan rekomendasi tempat mangkat kepada pengusaha kedai kopi keliling.
4. Membantu pengusaha kedai kopi keliling untuk melakukan transaksi pembayaran online.
5. Memberikan lokasi konsumen kepada pengusaha kopi agar lebih mudah untuk menuju ke tempat konsumen.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna dari aplikasi ini adalah penikmat kopi dan barista kopi.
2. Penikmat kopi melakukan pemesanan kedai kopi keliling.
3. Penikmat kopi memilih metode pembayaran.
4. Metode pembayaran ada 2 secara COD (Cash On Delivery) atau secara pembayaran online.
5. Barista mendapatkan pesanan dan mendapatkan lokasi penikmat kopi.
6. Barista kopi mendapatkan rekomendasi tempat mangkal berdasarkan pendapatan keuangan dari tempat mangkal tersebut.
7. Konten pada aplikasi menggunakan bahasa Indonesia
8. Aplikasi ini dijalankan pada device android.
9. Pengguna aplikasi ini adalah publik, yaitu pengusaha kopi dan pembeli dengan mengunduhnya langsung di Playstore

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian di gunakan untuk memberikan suatu pemecahan masalah yang sesuai dan logis, dimana membutuhkan data-data yang mendukung berjalannya suatu penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini digunakan metodologi deskriptif, metode deskriptif merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk membuat gambaran fakta-fakta dan informasi secara sistematis dan akurat.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap ini adalah tahap dimana rumusan masalah telah didapat beserta solusi permasalahan lalu memulai pengumpulan data. Pengumpulan data akan dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut :

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan menanyakan pertanyaan secara langsung kepada para pengusaha yang mau memulai usaha kedai kopi dan pengusaha kopi keliling sesuai permasalahan yang diambil.

2. Kuisisioner

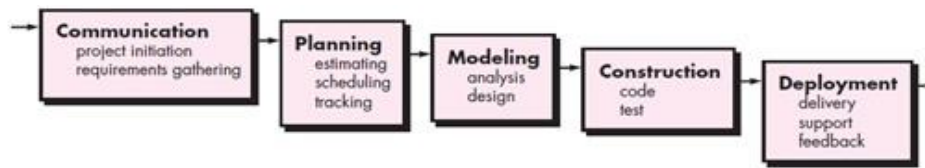
Metode kuisisioner dilakukan untuk mengumpulkan data dengan memberi daftar pertanyaan yang berkaitan dengan judul untuk mengetahui keinginan para penikmat kopi dalam menganggapi kedai kopi keliling ini.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk menambah data kajian yang berasal dari buku maupun jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian untuk mengetahui perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan pembangunan perangkat lunak ini adalah waterfall, dilihat dari tahapan yang ada pada metode ini sangat tepat dan efisien dalam melakukan pembangunan perangkat lunak yang akan dilakukan. Metode waterfall ini memiliki tahapan-tahapan yang dapat dilihat seperti pada gambar 1.1.



Sumber Gambar : *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1* [9]

Gambar 1. 1 Model Waterfall

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan dari Gambar 1.1 :

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Peneliti melakukan pengumpulan data yang akan dibutuhkan untuk pembangunan *software* dengan cara wawancara pada pengusaha kopi keliling, memberikan kuisioner kepada para penikmat kopi, dan pengumpulan data tambahan dari buku, jurnal, paper dan internet.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Peneliti melakukan perencanaan estimasi pengerjaan *Aplikasi Kopi Keliling* yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat *Aplikasi Kopi Keliling*, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan *Aplikasi Kopi Keliling*.

3. *Modeling (Analysis & Design)*

Peneliti melakukan perancangan dan pemodelan arsitektur *Aplikasi Kopi Keliling* yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program, dengan tujuan untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code & Test)*

Pada tahapan ini, Peneliti melakukan penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat, dengan tujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan terakhir ini peneliti melakukan implementasi software ke pengusaha kopi keliling dan para penikmat kopi, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir dari penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan inti permasalahan yang dihadapi serta pendekatan yang di gunakan untuk mencapai hasil akhir dari penelitian, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian seperti komponen-komponen yang terlibat dengan system seperti server, jenis database yang digunakan, web services untuk bertukar data, API Midtrans, API Google, dan *Location Based Service(LBS)* yang mendukung dalam pembangunan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis sistem yang terdiri dari analisis sistem, analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional maupun non fungsional untuk aplikasi yang akan dibangun, perancangan skema relasi, dan perancangan struktur tabel. Selain itu, pada bab ini juga akan digambarkan perancangan dan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang batasan implementasi, spesifikasi hardware, spesifikasi software, dan brainware, serta tahapan-tahapan implementasi antarmuka hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi rangkuman dari implementasi dan uji coba yang dilakukan. Selain itu berisi pula saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang