

# BAB I PENDAHULUAN

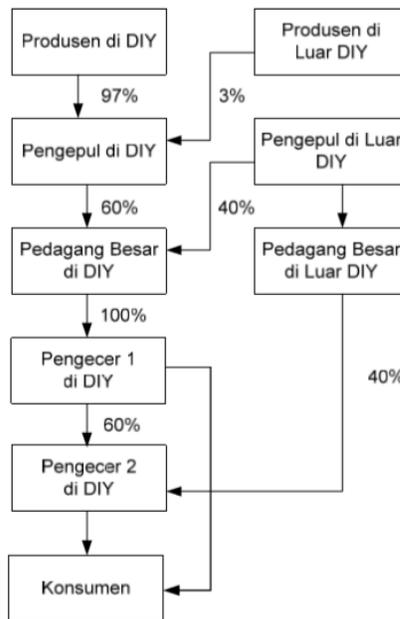
## I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara agraris yang kebanyakan penduduknya bekerja sebagai petani jadi tidak heran hasil pertanian seperti sayuran, buah-buahan, dan beras berlimpah produksinya. Berdasarkan hasil penelitian dari BPS dari tahun 2012 sampai tahun 2016 produksi tanaman pangan dan tanaman *hortikultura* mengalami peningkatan, seperti dijelaskan Gambar I.1:

Sub Kategori	2012	2013	2014	2015	2016
Tanaman pangan	103,58	104,41	104,84	107,41	113,10
Tanaman hortikultura	110,75	112,43	121,55	121,10	122,62
Tanaman perkebunan	112,94	115,81	118,71	120,94	125,39
pertenakan	113,51	120,04	120,68	127,25	135,07
perikanan	123,48	148,48	152,21	154,69	-
kehutanan	67,02	52,14	51,18	61,16	69,86
Pertanian	111,31	114,68	118,95	121,94	126,20

Gambar 1. 1 Jumlah Produksi Agricultural di Indonesia (BPS, 2016)

Pada saat ini sektor pertanian di Indonesia yang masih menjadi masalah adalah harga pangan atau produk pertanian terkadang melambung tinggi padahal ditinjau dari luas tanah pertanian di Indonesia terbilang cukup luas. Hal ini disebabkan oleh faktor kesalahan dari jalur *supply chain* pada sektor pertanian dan tanaman pangan. Jalur *supply chain* pada sektor tanaman pangan dan sayuran bisa dikatakan cukup panjang, seperti dijelaskan pada gambar I.2 :



Gambar 1. 2 Jalur Distribusi Beras (Bhinadi, 2012)

Penjangnya jalur *supply chain* pertanian mengakibatkan meningkatnya harga sayuran dan beras, dengan presentase pengepul memperoleh margin sebesar 115%, pedagang besar memperoleh margin sebesar 11%, pengecer 1 memperoleh margin sebesar 5%, dan pengecer 2 memperoleh margin sebesar 3%. Kondisi ini menggambarkan bahwa pengepul sebagai pelaku utama penentu harga beras di pasar (Bhinadi, 2012).

Dari bukti diatas maka perlu adanya penambahan teknologi yang berguna untuk memotong jalur *supply chain*, sehingga pembeli mendapatkan harga yang murah dan petani dapat menjual hasil pertanian dengan harga yang sesuai. Untuk itu BorongAjaYuk menghadirkan aplikasi *marketplace* yang dengan mudah diakses diseluruh tempat yang terjangkau oleh internet.

Untuk mendukung kemudahan dalam mengakses aplikasi BorongAjaYuk dikembangkan dengan menggunakan *client-side scripting* dimana pengembangan *backend mobile app* BorongAjaYuk menggunakan bahasa pemrograman *javascript* dengan menggunakan *framework react native* dan pemanfaatan *API* serta pengembangan pada *frontend* menggunakan *client-side scripting* berupa *javascript* menggunakan *framework native base*. Sehingga menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat berjalan di platform android.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Fitur apa saja yang diharapkan petani dan pembeli untuk transaksi jual beli *online* hasil pertanian pada aplikasi android BorongAjaYuk ?
2. Berapa nilai index kualitas aplikasi BorongAjaYuk pada kalangan pengguna petani dan pembeli ?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didefinisikan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Menciptakan fitur pada aplikasi BorongAjaYuk yang sesuai dengan kebutuhan petani dan pembeli.
- 2) Mengetahui nilai kualitas dari aplikasi BorongAjaYuk pada kalangan petani dan pembeli.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Penjual
  - a) Meningkatkan jumlah penjualan hasil pertanian.
  - b) Ikut berpartisipasi dalam pelestarian produk lokal.
  - c) Secara tidak langsung meningkatkan perekonomian penjual.
- 2) Bagi pembeli
  - a) Mempermudah transaksi pembelian hasil pertanian.
  - b) Mendapatkan harga yang terjangkau mendapatkan produk hasil pertanian sesuai kebutuhan.
- 3) Bagi peneliti
  - a) Perancangan sistem aplikasi BorongAjaYuk berbasis *mobile app* dengan menggunakan *React Native*.

## **I.5 Ruang Lingkup**

Dalam tugas akhir ini, untuk mendapatkan hasil yang optimal. Maka perlu dibatasi apa yang akan diteliti dan dilakukan, antara lain :

- 1) Implementasi penggunaan aplikasi BorongAjaYuk pada wilayah Bandung.
- 2) Pengujian aplikasi dengan menggunakan pengujian *ISO 9126* dan pendekatan pengujian *black box*.
- 3) Perancangan *back-end Mobile App* menggunakan *React – Native Framework* dan *Database MySQL*.
- 4) Transaksi yang dilakukan menggunakan *payment gateway* dari *duitku*.