

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *gadget*. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki *gadget* karena *gadget* bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya *gadget* sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan prestise (Marpaung, 2018).

Hal ini menjadi peluang para produsen handphone untuk membuat alat bantu komunikasi yang praktis dan fleksibel yaitu *smartphone*. Khususnya pada *smartphone* berbasis *android* yang *opensource* bagi pengembang untuk menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi-aplikasi baru. Di era yang serba digital seperti saat ini, memiliki sebuah *smartphone* merupakan sebuah kebutuhan. Tanpa *smartphone*, orang akan mengalami kesusahan dalam berkomunikasi. Salah satu produsen *smartphone* di Indonesia adalah Xiaomi. Xiaomi merupakan perusahaan elektronik yang berasal dari Cina dan berkantor pusat di Beijing. Xiaomi didirikan pada 6 April 2010 dan merilis *smartphone* pertamanya di bulan Agustus 2011 (Kamila, Suharyono, & Nuralam, 2019).

Keberadaan *smartphone* sangat membantu para pengguna untuk mendapatkan informasi dan memenuhi kebutuhannya dengan lebih cepat dan mudah, termasuk dalam hal pengembangan usaha kedai kopi. Di era saat ini kedai kopi merupakan sebuah rumah nyaman tempat kita menikmati beberapa cangkir kopi kesukaan. Dengan adanya aplikasi mobile diharapkan para pelanggan masih bisa menikmati kopi kesukaannya dengan memesan secara online.

Sehingga ditentukan objek yaitu Rehat Kopi Glagahwero, Kalisat, Jember. Pada usaha kopi yang dijalankan oleh beberapa *owner* tersebut memulai usahanya dengan keinginan untuk mengatur pemesanan pada Kedai. Rehat Kopi menyediakan kopi asli yang berasal dari daerah Ledokombo, Jember. Membeli dari petani lokal memang pilihan dari tim Rehat Kopi berharap agar dapat membantu juga perekonomian warga sekitar.

Pembuatan Aplikasi Rehat Kopi merupakan salah satu strategi pemasaran yang diinginkan oleh pemilik kedai untuk meningkatkan pendapatan serta dapat mengenalkan produk kopi asal Desa Ledokombo. Pemakaian media penjualan berupa aplikasi android dalam proses jual beli dapat menarik minat dan keinginan *customer* untuk membeli produk yang ada pada aplikasi dikarenakan didalam aplikasi android terdapat tampilan yang nyaman untuk dilihat dan menggunakan desain yang mudah dalam penggunaannya. Tentunya diharapkan dapat menambah jumlah *customer* dan sebagai media promosi untuk (Rehat Kopi).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dibuat “Aplikasi Pemesanan Dan Penjualan Kopi (Rehat Kopi) Berbasis Android”. Yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mengetahui apa saja menu yang tersedia pada Kedai Rehat Kopi serta pelanggan tidak perlu untuk datang pada kedai untuk melakukan transaksi, sehingga pelanggan dimudahkan dengan menambahkan alamat pada aplikasi yang nantinya dapat konfirmasi oleh admin. Untuk fitur yang tersedia saat ini ialah menggunakan metode pembayaran *cash on delivery* yang dimana terbatas untuk pemesanan maupun pengiriman hanya tersedia untuk daerah Kecamatan Kalisat dan sekitarnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menerapkan strategi pemasaran untuk meningkatkan pendapatan serta mengenalkan produk kopi asal Desa Ledokombo?
2. Bagaimana cara membuat sistem informasi agar mempermudah pelanggan saat ingin memesan kopi pada Kedai Rehat Kopi?

3. Bagaimana cara menerapkan media penjualan yang dapat menarik minat pelanggan pada aplikasi android dengan tampilan yang nyaman untuk dilihat dan mudah untuk digunakan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan tugas akhir di atas, maka terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat berjalan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Produk yang dijual hanya berupa kopi.
3. Aplikasi ini tidak menyediakan pembayaran untuk *E-Wallet*.
4. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box.
5. Studi Kasus di Kedai Rehat Kopi di Glagahwero, Kalisat, Jember.
6. Metode perancangan sistem menggunakan metode *prototype*

### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Menerapkan strategi pemasaran untuk meningkatkan pendapatan serta mengenalkan produk kopi asal Desa Ledokombo.
2. Membuat sistem informasi agar mempermudah pelanggan dalam memesan kopi pada Kedai Rehat Kopi.
3. Menerapkan media penjualan yang dapat menarik minat pelanggan pada aplikasi *android* dengan tampilan yang nyaman untuk dilihat dan mudah untuk digunakan.

### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Membantu meningkatkan pendapatan kedai.
2. Mempercepat dalam penyampaian informasi.
3. Memperluas jangkauan pembeli.

4. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan kopi hanya cukup melalui aplikasi android tanpa datang ke Kedai Rehat Kopi.
5. Pembayaran dapat dengan cara *cash on delivery*.