

**PROPOSAL  
PENELITIAN *PRA-STARTUP*  
UNIVERSITAS LAMPUNG**



***AGROPED*: APLIKASI PENJUALAN LANGSUNG SAYURAN LAMPUNG DARI  
PETANI KE KONSUMEN BERBASIS *ANDROID***

**PROGRAM STUDI PENYULUHAN DAN PEMBERDAYAAN  
MASYARAKAT FAKULTAS PERTANIAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

## DAFTAR ISI

RINGKASAN.....	1
BAB 1. PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang dan Masalah.....	2
1.2 Tujuan Khusus.....	3
1.3 Urgensi.....	4
BAB 2. GAMBARAN PROSES BISNIS.....	5
2.1 State of the art.....	5
2.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	9
2.3 Target Luaran.....	10
BAB 3. METODE PELAKSANAAN.....	11
Metode Pengembangan Sistem.....	11
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	14
4.1 Anggaran Biaya.....	14
4.2 Jadwal Kegiatan.....	15
REFERENSI.....	16

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Use Case Diagram</i> dari Aplikasi <i>AGROPED</i> .....	9
Gambar 2. <i>Extreme Programming (XP)</i> .....	11
Gambar 3. <i>Lean business model canvas</i> .....	13

## RINGKASAN

Sampai saat ini petani sayuran di Sekincau masih sangat mengandalkan pemasaran dengan sistem tradisional. Petani menyeter hasil panen ke kios sayuran terdekat, petani akan menerima pembayaran 7-14 hari kemudian. Sistem pemasaran ini tentunya menempatkan petani pada posisi daya tawar yang lemah. Masalah lain yang dihadapi petani sayuran adalah tidak terjualnya produk pada saat panen melimpah yang disebabkan harga produk sangat rendah ditingkat petani.

Aplikasi penjualan sayuran dari petani produsen langsung ke konsumen, **AGROPED**, akan memutus mata rantai penjualan produk pertanian karena petani akan mengirimkan produknya ke konsumen yang hanya melalui satu operator penjualan. Aplikasi ini berbasis *smartphone* android dan dapat digunakan oleh petani dari mana saja dengan koneksi internet. Selain itu, Konsep bisnis yang akan dijalankan adalah instalasi software dasar secara gratis, sehingga memudahkan pemasaran dan pembelian, serta transaksi. Platform sistem menggunakan sistem android sehingga memudahkan akses pengguna.

Tujuan khusus dari pengajuan proposal ini adalah terbentuknya sebuah perusahaan *start up* hasil inovasi akademisi Universitas Lampung yang dapat bermanfaat bagi petani dan masyarakat umum di Lampung, merupakan karya ilmiah yang dipatenkan. Berdasarkan penuturan para petani di lapang, kebutuhan mereka terhadap sistem **AGROPED** ini sudah sangat mendesak, di mana permintaan sayuran dan produk pertanian cukup tinggi, namun terhambat oleh berbagai permasalahan sebagaimana telah dijelaskan di sub bab latar belakang. Karena itu peluang bisnis *start up* yang dikemukakan dalam proposal ini menjadi sangat urgen karena sampai saat ini belum ada sistem yang serupa. Keberadaan **AGROPED** akan sangat memudahkan pemasaran produk sayuran, pembelian oleh konsumen, dan transaksi pembayaran.

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Masalah**

Indonesia dikenal sebagai negara agraris yang mengandalkan sektor pertanian baik sebagai penopang pembangunan. Dimasa pandemi Covid 19 ini, sektor pertanian salah satu sektor yang mampu terus tumbuh menompang ekonomi Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (2020), pada masa pandemic Covid 19 ini, ekspor sektor pertanian tumbuh 14,03%.

Propinsi Lampung merupakan salah satu propinsi yang memiliki berbagai produk pertanian termasuk sayuran yang dihasilkan di dataran tinggi Lampung seperti di Kecamatan Sekincau, Kabupaten Lampung Barat. Petani di Kecamatan Sekincau mampu menghasilkan sayuran seperti kentang, kubis, cabai, tomat, lobak, seledri, wortel, bawang daun dan lain-lain dengan mutu yang sangat baik. Sebagai contoh berdasarkan Badan Pusat Statistik (2020), dari Kecamatan Sekincau dihasilkan 4.343 ton kubis, 4.960 ton wortel, 3116, ton buncis, 2.621 ton labu siam, 366 ton bawang daun, dan 90 ton bawang merah dataran tinggi. Pada bulan Februari 2021, tim Pengabdian Fakultas Pertanian Unila, berhasil panen kentang dengan salah satu kelompok tani di Sekincau sebanyak 1,9 ton pada lahan seluas 600 m<sup>2</sup> atau setara dengan 25 ton/ha, produktivitas yang tinggi untuk tanaman kentang.

Keberhasilan petani dalam memproduksi produk hortikultura (sayuran) yang berkualitas tinggi belum ditunjang dengan pemasaran dan distribusi produk yang baik. Sampai saat ini petani sayuran di Sekincau masih sangat mengandalkan pemasaran dengan sistem tradisional. Petani menyeter hasil panen ke kios sayuran terdekat, petani akan menerima pembayaran 7-14 hari kemudian. Sistem pemasaran ini tentunya menempatkan petani pada posisi daya tawar yang lemah. Masalah lain yang dihadapi petani sayuran adalah tidak terjualnya produk pada saat panen melimpah yang disebabkan harga produk sangat rendah ditingkat petani.

Di masa kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat ini bahkan sampai ke pelosok desa tempat produk pertanian dihasilkan. Hampir semua petani termasuk di Kecamatan.

Sekincau sudah memiliki *smartphone* android tetapi masih belum maksimal dalam memanfaatkannya.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (2017) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* sesuai dengan hasil survei Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bahwa aktivitas penggunaan *smartphone* oleh individu untuk melakukan transaksi *online* mencapai 26,45%. *Smartphone* yang digunakan dalam aktivitas *e-commerce* masih sangat rendah dari sisi penjual maupun pembeli khususnya petani yaitu 1% dan nelayan sama sekali belum memanfaatkan (Kominfo, 2017).

Berdasarkan fakta seperti di atas, tim peneliti telah membuat aplikasi penjualan sayuran dari petani produsen langsung ke konsumen yang diberi nama **AGROPED**. Aplikasi berbasis *smartphone* android ini akan memutus mata rantai penjualan produk pertanian karena petani akan mengirimkan produknya ke konsumen yang hanya melalui satu operator penjualan. Konsep bisnis yang akan dijalankan adalah instalasi software dasar secara gratis, sehingga memudahkan pemasaran dan pembelian, serta transaksi. Platform sistem menggunakan sistem android sehingga memudahkan akses pengguna.

## 1.2 Tujuan Khusus

Tujuan aplikasi **AGROPED** ini adalah mempermudah petani dan konsumen dalam bertransaksi produk pertanian khususnya sayuran dari petani produsen ke konsumen. Keberadaan **AGROPED** sebagai sebuah sistem berbasis android, dapat diberdayakan sebagai sebuah konsep *start up* yang sifatnya inovatif, karena hingga saat ini berdasarkan pemantauan di *application store* dan mesin pencari, belum ada sistem yang serupa dengan **AGROPED** khusus di Propinsi Lampung khususnya Bandar Lampung. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah petani sayuran, konsumen baik jumlah kecil (rumah tangga), sedang dan besar (rumah makan, warung) di wilayah Bandar Lampung.

Dengan demikian, tujuan khusus dari pengajuan proposal ini adalah terbentuknya sebuah perusahaan *start up* hasil inovasi akademisi Universitas Lampung yang dapat bermanfaat bagi petani dan masyarakat umum di Lampung, merupakan karya ilmiah yang dipatenkan.

### 1.3 Urgensi

Masalah pemasaran produk sayuran petani di Lampung khususnya di sentra produksi sampai saat ini belum terpecahkan seperti mata rantai yang panjang dari produsen ke konsumen, harga produk yang rendah saat produksi tinggi, dan pembayaran ke petani yang membutuhkan waktu lama (7-14 hari) setelah produk disetor ke pedagang pengumpul.

Berdasarkan penuturan para petani di lapang, kebutuhan mereka terhadap sistem **AGROPED** ini sudah sangat mendesak, di mana permintaan sayuran dan produk pertanian cukup tinggi, namun terhambat oleh berbagai permasalahan sebagaimana telah dijelaskan di sub bab latar belakang. Karena itu peluang bisnis *start up* yang dikemukakan dalam proposal ini menjadi sangat urgen karena sampai saat ini belum ada sistem yang serupa. Keberadaan **AGROPED** akan sangat memudahkan pemasaran produk sayuran, pembelian oleh konsumen, dan transaksi pembayaran.

## BAB 2. GAMBARAN PROSES BISNIS

### 2.1 State of the art

Kegiatan pertanian pada dasarnya dimulai dengan pengadaan penyaluran sarana produksi (*the manufactur and distribution of farm supplies*), produksi usaha tani (*production on the farm*), dan pemasaran (*marketing*) produk usaha tani ataupun olahannya. Di tengah *hype startup* teknologi yang umumnya menggarap sektor sosial, perdagangan, permainan dan hiburan, ternyata tak sedikit yang mau memfokuskan diri untuk mengembangkan sistem yang membantu tata kelola pertanian, perikanan dan perindustrian agro lainnya (Randy,2016). Melihat potensi tersebut, startup berbasis teknologi dan pertanian mulai mengembangkan bisnis *e-commerce* di bidang agribisnis. Selain karena keterbatasan biaya, keterbatasan pengetahuan juga menjadi faktor yang menghambat laju teknologi untuk merambah sektor pertanian secara luas (Portal Berita Ekonomi,2020).

Berkaitan dengan konteks digital terdapat istilah literasi digital. Secara umum, literasi digital merujuk pada kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknis. Pembuatan aplikasi juga merupakan usaha untuk meningkatkan literasi digital dalam hal ini ditargetkan untuk mahasiswa pertanian dan petani (Tanti dan Kuswidiarto, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi yang nyata dalam proses berkembangnya system pengembangan informasi pertanian, khususnya sebagai media komunikasi inovasi pertanian. Integrasi yang efektif antara TIK dalam sektor pertanian menuju pada pertanian berkelanjutan melalui penyiapan informasi pertanian yang tepat waktu yang relevan dapat memberikan informasi yang tepat kepada petani dalam proses pengambilan keputusan berusahatani untuk meningkatkan produktivitasnya (Sumardjo et al.2011). TIK dapat meningkatkan aksesibilitaspetani terhadap informasi pasar, input produksi, tren konsumen, yang secara positif berdampak pada kualitas dan kuantitas produksi mereka (Astuti dan Hadiyanto, 2018).

Fokus utama dari aplikasi ICT (*Information and Communication Technologies*) di bidang pertanian adalah memenuhi kebutuhan petani untuk informasi. Beberapa informasi penting yang dibutuhkan oleh petani yang tampaknya penting bagi pertumbuhan dan perkembangan pertanian, antara lain informasi pasar, teknik terbaru dan teknologi, program pembangunan pedesaan dan subsidi, peramalan cuaca, teknologi pasca panen, berita pertanian umum, informasi tentang asuransi/klaim pengolahan, harga input dan ketersediaan, peringatan dini dan manajemen penyakit dan hama, uji tanah dan informasi pengambilan contoh tanah (Sutisna, 2018).

Sektor pertanian sebagai sektor yang diandalkan dalam memenuhi ketersediaan pangan harus mampu beradaptasi dan mampu memanfaatkan teknologi digital berbasis internet tersebut. Ini karena, masa depan pertanian tidak akan lagi berlangsung secara konvensional melainkan akan tergantung dengan peranan teknologi berbasis internet tersebut (Layanan Informasi Desa, 2019). Untuk menuju pertanian modern berbasis revolusi industri 4.0, diperlukan kesiapan dari seluruh aspek, terutama petani sebagai pelaku. Oleh karena itu, diperlukan suatu ukuran untuk mengetahui kesiapan petani dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Ukuran tersebut memiliki urgensi terkait pengambilan dan evaluasi kebijakan oleh stakeholder yang nantinya akan berpengaruh terhadap kesiapan petani di masa yang akan datang. Hasil analisis dengan metode regresi logistik biner dari sebuah survey oleh Jurusan Statistika Sosial dan Kependudukan Politeknik Statistika STIS menunjukkan: bahwa petani memiliki kecenderungan untuk siap menghadapi revolusi industri 4.0 jika berpendapatan tinggi, berumur muda, mengikuti penyuluhan pertanian, dan berjenis kelamin laki-laki. Dengan demikian, disarankan untuk memanfaatkan karang taruna dan kelompok tani sebagai sarana melaksanakan penyuluhan dan pelatihan skill bertani. Di sisi lain, diperlukan sosialisasi penggunaan teknologi, seperti internet yang akan memudahkan petani dalam menjual hasil produksi, sehingga dapat meminimalisasi rantai distribusi (Nuemawiya dan Kurniawan, 2019).

Penerapan sistem informasi (SI) pada bidang pertanian sudah dilakukan oleh banyak negara agraris seperti Kenya, Croatia, dan China. Penerapan teknologi informasi di negara-



negara tersebut memberikan kontribusi terhadap peningkatan produktifitas hasil pertanian yang berdampak pada peningkatan pendapatan petani. Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan perangkat, tool, atau aplikasi yang mendukung proses pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan dan pertukaran data. Evolusi telepon genggam menjadi smartphone memperluas proses penetrasi TIK pada berbagai bidang kehidupan termasuk pertanian (Delima, Santoso dan Purwadi, 2016). Hasil penelitian menunjukkan TIK mengubah cara hidup masyarakat tani sehingga mereka menjadi lebih percaya diri dan sulit untuk dieksploitasi oleh pihak lain dan akhirnya sector pertanian akan menjadi salah satu bidang pekerjaan yang menjanjikan sehingga banyak diminati oleh generasi muda.

Kehadiran *e-commerce* Agribisnis diharapkan dapat memotong mata rantai distribusi produk pertanian di Indonesia, karena umumnya secara konvensional petani akan menjual hasil pertanian mereka kepada tengkulak. Kemudian para tengkulak menjual ke pengepul besar di pasar induk; dari pasar induk akan didistribusikan ke pasar atau pengecer, dan terakhir produk pertanian tersebut sampai kepada konsumen. Sehingga rantai distribusi yang panjang tersebut menyebabkan harga jual produk pertanian tinggi ke konsumen, tetapi harus dikaji ulang apakah berdampak pada tingginya pendapatan yang diperoleh petani (Tanti dan Kuswidiarto, 2019).

Indonesia saat ini menghadapi kekurangan jumlah penyuluh pertanian. Jumlah penyuluh pertanian yang bertugas di masing-masing desa atau kelurahan saat ini sebanyak 12.007 PNS untuk melayani 71.479 desa atau kelurahan potensi pertanian (BPPSDMP 2016). Untuk mengatasi permasalahan kekurangan tenaga penyuluh pertanian di desa-desa di Indonesia, saat ini telah banyak dikembangkan metode penyuluhan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pengembangan metode penyuluhan berbasis TIK ini didukung dengan semakin terbukanya masyarakat di pedesaan terhadap akses internet. Metode penyuluhan berbasis TIK ini lebih mengedepankan pola komunikasi yang dialogis dan partisipatif dari petani. Aplikasi Petani juga bertujuan untuk memudahkan pertukaran informasi antara pakar

pertanian dan petani ketika petani mengalami kesulitan dalam budidaya tanaman. Melalui aplikasi ini, petani bisa mengirimkan foto kondisi tanaman dan detailnya ke aplikasi, kemudian pakar akan menjawab permasalahan tersebut. Aplikasi ini juga seperti forum online untuk komunikasi antara petani lainnya dalam berbagi pengalaman dan informasi. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan pengguna untuk memberikan informasi hasil panen beserta harga dan menjual ke pembeli tanpa perantara (Astuti dan Hadiyanto, 2018)

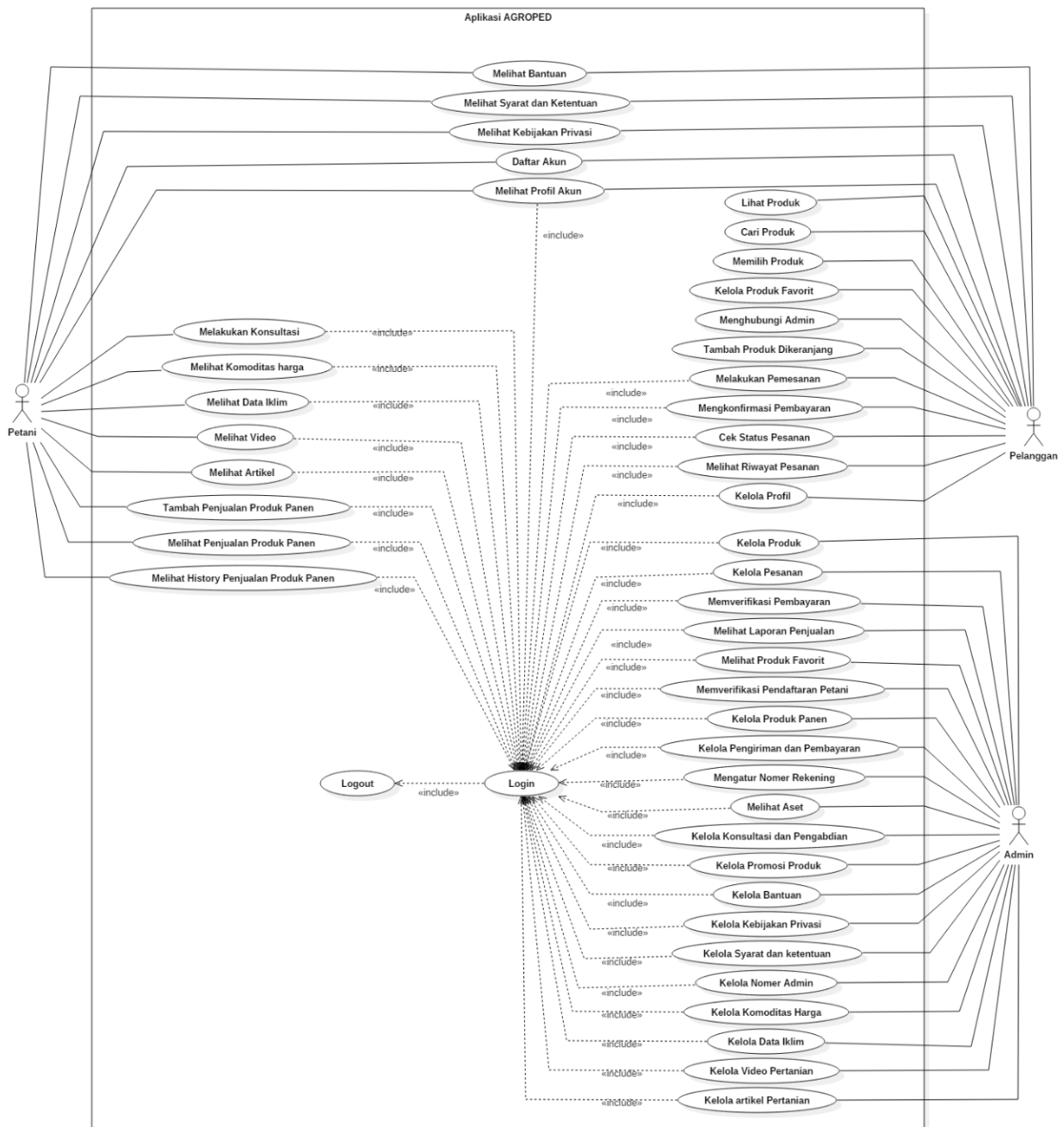
Sebuah penelitian dengan sasaran petani pengguna aplikasi *Petani* di wilayah Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan bahwa layanan aplikasi *Petani* yang paling banyak diakses oleh pengguna adalah layanan Tanya Jawab dan Artikel dengan kategori sedang dan tinggi masing masing dengan persentase 50 persen. Untuk kategori interaksi dan integrasi social, interaksi antar petani masuk kategori tinggi yaitu sebesar 70 persen, sedangkan untuk took hanya 30 persen (Astuti dan Hadiyanto, 2018). Penelitian lain di di desa Warga Saluyu Kecamatan Gunung Halu Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa kebutuhan informasi saat ini belum merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan petani dalam mengembangkan usaha tani. Diharapkan akan tersedia teknologi informasi yang mampu meningkatkan kemampuan petani dalam mengembangkan usahatani, dalam mendapatkan informasi yang lebih luas dan terbuka. Masyarakat dan para petani di desa ini pada umumnya tidak terlalu asing dengan alat elektronik dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, mereka sudah menggunakan telepon genggam sebagai sarana komunikasi, tetapi pengetahuan terkait pemanfaatan teknologi informasi dalam mendapatkan informasi dan pengembangan taraf hidup, masih sangat kurang (Rijayanti dan Supriana, 2017).

Dari contoh contoh diatas sosialisasi terhadap kelompok tani sangat diperlukan. Sebuah contoh tentang pentingnya sosialisasi adalah sosialisasi yang dilaksanakan di Kakaskasen, Kota Tomohon dimana petani petani yang telah mendapatkan sosialisasi telah mampu /dapat menggunakan teknologi informasi dalam hal ini internet untuk mencari informasi-informasi yang mereka butuhkan dalam mengelola hasil pertanian mereka dan juga mempunyai pengetahuan

dalam menerapkan *e-commerce* dalam menjual hasil-hasil pertanian sehingga dengan demikian akan dapat meningkatkan daya saing dari petani-petani tersebut (Sengkey dan Tulung, 2017).

## 2.2 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merepresentasikan interaksi antara aktor dengan sistem. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* dari Aplikasi **AGROPED** dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Extreme Programming (XP)*

### 2.3 Target Luaran

Ada beberapa target luaran yang direncanakan dalam kegiatan yang diusulkan ini antara lain:

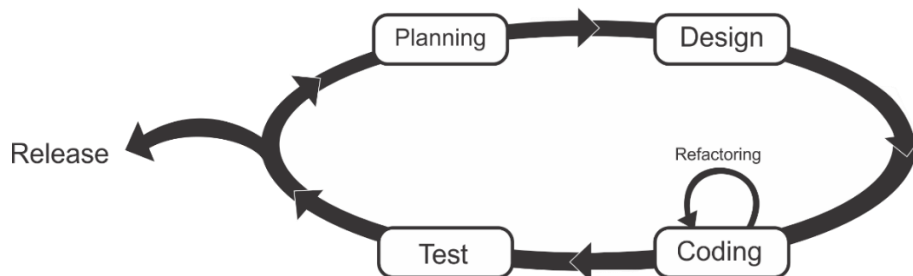
1. Menguji kemampuan aplikasi **AGROPED** dalam memfasilitasi petani sayuran dalam mempermudah penjualan produk sayuran petani.
2. Menguji kemampuan aplikasi **AGROPED** dalam memfasilitasi konsumen membeli sayuran murah dan sehat dari petani dengan cara yang mudah.
3. Kegiatan ini juga dalam rangka merintis unit usaha yang dimodernisasi dengan kemajuan teknologi informasi, yang di pelopori oleh sivitas akademika Universitas Lampung.
4. Publikasi ilmiah yang dipublikasi dalam jurnal ilmiah terakreditasi nasional.

### BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini secara historis telah dimulai dari kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dari tahun 2016 tentang komoditas sayuran di kecamatan Sekincau, Kab. Lampung Barat. Kegiatan dimulai dengan proses penjangkaran kebutuhan dari mitra secara lebih rinci, pembuatan aplikasi sebagai solusi, serta uji coba dan implementasi aplikasi yang telah dibuat. Untuk itu, tim pengusul akan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) dalam tahapan-tahapannya.

#### Metode Pengembangan Sistem

Aplikasi **AGROPED** dikembangkan dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan Aplikasi **AGROPED** ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. *Extreme Programming* (XP)

#### 1. *Planning*

Dalam tahap ini dikumpulkan kebutuhan awal *user* dalam XP disebut *user stories*. Hal ini dibutuhkan agar pengembang mengerti bisnis konten, kebutuhan *output* sistem dan fitur utama dari sistem yang dikembangkan.

## 2. *Design*

Desain dari sistem pada penelitian ini digambarkan dengan model UML berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*. Pembuatan desain pada XP tetap mengedepankan tampilan menu yang mudah dimengerti atau *simple*. Desain di sini merupakan representasi dari sistem guna mempermudah pengembangan dalam pembangunan sistem. Figma sebagai aplikasi untuk mendesain *interface* sistem dan *prototype*.

## 3. *Coding*

Pada tahap ini dibangun aplikasi yang menjadi objek penelitian. Aplikasi dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Dart dan PHP.

## 4. *Testing*

Pada tahap ini aplikasi yang telah dibangun akan diuji apakah kebutuhan awal *user* atau *user stories* sudah dipenuhi dan apabila terpenuhi aplikasi siap dirilis.

Lean business model canvas dapat dilihat pada Gambar 3.

**LEAN BUSINESS MODEL CANVAS**

<p><b><u>Problem</u></b></p> <p>*Memasarkan produk pertanian                  *Rantai distribusi yang panjang                  *Kuranganya jumlah penyuluhan pertanian</p>	<p><b><u>Solution</u></b></p> <p>*Aplikasi AGROPED sebagai sarana pemasaran produk pertanian yang dapat memutus rantai distribusi yang panjang serta sebagai tempat media penyuluhan atau konsultasi secara online</p>	<p><b><u>Unique Value Proposition</u></b></p> <p>*Satu2nya aplikasi dengan multi fungsi sebagaimana dijelaskan dalam bab 2</p>	<p><b><u>Unfair Advantage</u></b></p> <p>*Konsultasi &amp; Laporan                  Konsultasi pertanian</p>	<p><b><u>Customer Segment</u></b></p> <p>*Mass consumer                  *Retailer</p>
	<p><b><u>Key Metrics</u></b></p> <p>*Distribusi produk pertanian                  *Konsultasi petani</p>		<p><b><u>Height Level Concepts</u></b></p> <p>AGROPED</p>	
<p><b><u>Cost Structure</u></b></p> <p>*Pembuatan aplikasi unit usaha dan biaya operasional 1 tahun menggunakan dana BLU Unila sebesar Rp 75 juta</p>			<p><b><u>Revenue Stream</u></b></p> <p>*Distribusi produk</p>	

Gambar 3. Lean business model canvas

## BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

No.	Kegiatan	Satuan	Vol	Harga	Jumlah
<b>1. Pengadaan bahan dan Alat</b>					
1.	Pembelian sayuran ke-1	ton	1	5,000,000	5,000,000
2.	Pembelian sayuran ke-2	ton	1	5,000,000	5,000,000
3.	Pembelian sayuran ke-3	ton	1	5,000,000	5,000,000
4.	Pembelian sayuran ke-4	ton	1	5,000,000	5,000,000
5.	Pembelian sayuran ke-5	ton	1	5,000,000	5,000,000
6.	Sewa ruko	bulan	3	5.000.000	5,000,000
7.	Peralatan kerja	paket	1	15,000,000	15,000,000
8.	Pegawai	bulan	6	2.000.000	12,000,000
	<b>Jumlah 1</b>				<b>57,000,000</b>
<b>2. Perjalanan dan akomodasi</b>					
1.	Survei tempat/barang	Perjalanan	3	1,500,000	4,500,000
2.	Rapat	paket	3	500,000	1,500,000
3.	Operasional kantor	bulan	3	1,500,000	4,500,000
	<b>Jumlah 2</b>				<b>10.500.000</b>
<b>3. Alat Tulis Kantor</b>					
1.	Alat Tulis Kantor	paket	1	2,500,000	2,500,000
	<b>Jumlah 3</b>				<b>2,500,000</b>
<b>Laporan/Publikasi/Diseminasi</b>					
1.	Publikasi Ilmiah	jurnal	1	2,500,000	2,500,000
2.	Promosi	Paket	1	2,000,000	2,000,000
3.	Laporan penelitian	Paket	1	500,000	500,000
	<b>Jumlah 4</b>				<b>4,500,000</b>
	<b>Total</b>				<b>74,500,000</b>



## 4.2 Jadwal Kegiatan

Kegiatan ini direncanakan untuk dikerjakan di kampus Universitas Lampung dan di lapangan (kota Bandar Lampung) dalam waktu 6 bulan:

No.	Kegiatan	Bulan ke-					
		1	2	3	4	5	6
1.	Pendefinisian Kebutuhan Konsumen	x					
2.	Perekrutan admin/pengelola	x					
3.	Pembentukan unit usaha	x					
4.	Promosi usaha	x					
5.	Implementasi aplikasi		x	x	x		
6.	Evaluasi usaha/aplikasi					x	
7.	Laporan kegiatan						x

## REFERENSI

- Astuti, Nur Azizah Rizki Dan Hadiyanto. 2018. Hubungan Motivasi Dan Penggunaan Aplikasi Petani Sebagai Media Penyuluhan Dengan Tingkat Kepuasan Petani. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat* 2(2); 169-180
- Badan Pusat Statistik. 2020. *Sekinceau dalam Angka 2020*. 90 hlm. BPS Kabupaten Lampung Barat. Provinsi Lampung.
- Delima, Rosa., Halim Budi Santoso Dan Joko Purwadi. 2016. Kajian Aplikasi Pertanian Yang Dikembangkan Di Beberapa Negara Asia Dan Afrika. *Seminar Nasioanal Aplikasi Teknologi Informasi (Snats)*. Yogyakarta, 6 Agustus 2016.
- Dianti, Velly Aprilia. 2019. Revolusi Industri 4.0 di Sektor Pertanian Indonesia. <https://www.kompasiana.com/vellyapril/5ce300d595760e6b4b488b72/revolusi-industri-4-0-di-sektor-pertanian-indonesia?page=all>
- Layanan Informasi Desa. 2019. Mengenal Revolusi Industri 4.0 pada Bidang Pertanian. <https://8villages.com/full/petani/profile/id/537ce651a6935b7621e3e68e/5397dfdbb9ccf25d36b5ef20>
- Layanan Informasi Desa. 2019. Mengenal Revolusi Industri 4.0 Pada Bidang Pertanian. <https://8villages.com/full/petani/profile/id/537ce651a6935b7621e3e68e/5397dfdbb9ccf25d36b5ef20>
- Nurmawiya dan Robert Kurniawan. 2019. Analisis Kesiapan Petani Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Provinsi Di Yogyakarta). *Seminar Nasional Pembangunan Pertanian*. <https://www.researchgate.net/publication/332592192>
- Nurmawiya dan Robert Kurniawan. 2019. Analisis Kesiapan Petani Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Provinsi Di Yogyakarta). *Seminar Nasional Pembangunan Pertanian*. <https://www.researchgate.net/publication/332592192>
- Portal Berita Ekonomi Senin. 2020, *Begini Revolusi Industri 4.0 di Sektor Pertanian*. *Berita Ekonomi Senin*, 17 Februari 2020
- Rijayanti, Rita Dan Caca F. Supriana. 2018. Pemberdayaan Petani Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Rumah Pintar Desa Warga Seluyu Kecamatan Gunung Halu. *Charity Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol01 No -3*.
- Tanti, Dewi Pad Dan Adharis Kuswidiarto. 2019. Memetakan Kompetensi Digital Petani Pengguna Platform Daan Pemasaran Digital Agribisnis. *Prosiding Seminar Nasional Peningkatan Mutu Perguruan Tinggi Universitas Mercu Buana, Jakarta*