

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi telah menjadi kebutuhan primer yang mendampingi kebutuhan manusia saat ini. Salah satunya perkembangan teknologi *mobile commerce*, *mobile commerce* adalah sistem perdagangan elektronik (*e-Commerce*) dengan menggunakan peralatan *mobile*. Penerapan *mobile commerce* yang sangat pesat telah membawa perubahan yang sangat besar pada kehidupan manusia. Menurut data Statistik 2020 menunjukkan bahwa penjualan barang atau jasa di *ecommerce* sebesar 90,18% dan makanan merupakan kelompok terbanyak yang terjual melalui transaksi *E-Commerce* (Kusumatriisna et al., 2020). Dengan hal tersebut dapat dibuktikan bahwa manusia saat ini dalam melakukan aktivitasnya tidak dapat terlepas dari peran teknologi, mulai dari memenuhi kebutuhan makan, rumah tangga, *fashion*, transportasi dapat dilakukan hanya dengan *mobile smartphone*.

Dalam dunia usaha, baik perusahaan maupun sektor lainnya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik konsumen dan mengikuti perkembangan bisnis saat ini untuk dapat bersaing dengan para kompetitor. Dengan kondisi pandemi Covid-19 saat ini semua sektor unit bisnis mengalami kendala operasional akibat pandemi, dimana salah satu hambatannya yaitu pembatasan mobilitas yang mengakibatkan unit bisnis khususnya UMKM sulit mendistribusikan barang yang dipesan atau yang dibeli oleh konsumen. Hambatan lainnya yang diakibatkan oleh pandemi Covid-19 terhambatnya produksi karena adanya pembatasan pergerakan tenaga kerja. Kondisi Covid-19 membuat semua unit bisnis harus dapat bertahan dan mencari cara untuk mendapatkan konsumen dengan harus ber-transformasi kedalam digital.

UMKM membutuhkan peran digital teknologi untuk meningkatkan kinerja dan produktivitasnya (Papadopoulus et al., 2020 ) Beberapa hal yang

dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan teknologi untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan, dengan cara memberikan kemudahan dalam bertransaksi *online*, memberikan informasi produk, detail produk dan harga produk, kemudahan dalam mengirim produk, dan dapat berkomunikasi dengan mudah antara penjual maupun pembeli. Pemanfaatan teknologi juga dapat memudahkan penjual untuk mendokumentasikan laporan penjualan dan keuangan secara otomatis, sehingga akan mengurangi kesalahan dokumentasi.

Kedai Kue Balok Batavia sebagai salah satu UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) di bidang *Food and Beverage* (F&B) yang merasakan dampak operasional pandemi Covid-19 tersebut. Selama kondisi pandemi ini Kedai Kue Balok Batavia hanya memasarkan bisnisnya melalui *platform* WhatsApp, dimana jangkauan pemasarannya sangat terbatas dan hanya mengandalkan kontak kerabat pemilik Kedai Kue Balok Batavia. Dalam melakukan pemasaran, admin harus mengupload katalog setiap harinya pada *story whatsapp*.

Kondisi proses bisnis yang dijalankan Kedai Kue Balok Batavia saat ini hanya menggunakan *platform* WhatsApp, mulai dari memasarkan katalog, pembeli memesan via WhatsApp, sampai transaksi dilakukan antara pembeli dan pihak kedai.

Proses bisnis Kedai Kue Balok Batavia saat ini membuat admin kedai mengalami kesulitan karena untuk merekap pesanan perlu dilakukan pencatatan secara manual dengan kertas, setelah pelanggan melakukan transaksi admin juga harus melakukan dokumentasi transaksi yang telah dilakukan oleh pelanggan. Dengan pendokumentasian pesanan dan transaksi yang masih menggunakan kertas ini dapat berisiko kesalahan dalam mendokumentasikan laporan.

Selain itu, pihak kedai juga mengalami kesulitan pada proses pengiriman kue, admin perlu mengecek satu-satu pesan yang masuk ke WhatsApp untuk memastikan alamat pengiriman pelanggan. Hal ini terjadi, dikarenakan detail pesanan hanya terekam pada *chat* WhatsApp saja.

Proses bisnis yang sedang dijalankan oleh Kedai Kue Balok Batavia sekarang ini dapat menghambat aktivitas bisnis yang berjalan, Berdasarkan permasalahan yang di alami, Kedai Kue Balok Batavia dapat memanfaatkan teknologi *mobile commerce* dengan mengimplemtasikan aplikasi yang dibuat menggunakan sistem operasi Android, yang diharapkan dapat meningkatkan dan juga memenangkan persaingan usaha serta penjualan produk. Implementasi *e-commerce* membuat proses pemasaran dan kegiatan jual beli menjadi lebih efisien terlihat pada beberapa sisi yaitu proses transaksi, kemudahan dalam betransaksi. Dan dari segi penjual akan memudahkan dalam pencatatan data penjualan, karena akan terekam secara otomatis sehingga akan mengurangi resiko kesalahan dalam pendokumentasian.

Dari permasalahan diatas, akan di rancang dan di bangun sebuah aplikasi yang dapat menunjang proses bisnis Kedai Kue Balok tersebut berbasis *platform* Android dengan *framework* Flutter, menurut (Puspita Sari et al., n.d.) Flutter dikembangkan untuk membuat aplikasi yang mempunyai *performance* yang tinggi dan dapat dipublikasikan untuk platform Android dan iOS dari codebase tunggal. Flutter menggunakan bahasa pemrograman dart sehingga dapat dengan mudah untuk dipelajari. Bahasa pemrograman dart dianggap mudah apabila telah terbiasa dan familiar menggunakan bahasa pemrograman Java atau Javascript .

Aplikasi Kedai Kue Balik ini juga akan dirancang menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme Programming* karena menurut (Carolina & Rusman, 2019) *Extreme Programming* (XP) dikenal dengan metode *technical how to* atau bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak.

Maka berdasarkan uraian diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pada Kedai Kue Balok Batavia Berbasis Framework Flutter”** dimana dengan penerapan aplikasi penjualan *online* dan

transaksi secara *online* dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada Kedai Kue Balok Batavia saat ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meluaskan pemasaran Kedai Kue Balok Batavia dan menjual produk dengan mengimplentasikan teknologi *mobile commerce*?
2. Bagaimana cara memudahkan admin Kedai Kue Balok Batavia dalam mendokumentasikan laporan penjualan dan transaksi?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi *e-commerce* Kedai Kue Balok Batavia berbasis Android?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Membuat aplikasi Android penjualan *online* yang dapat memperluas pemasaran dan sebagai strategi penjualan serta *branding* Kedai Kue Balok Batavia.
2. Mengembangkan aplikasi Android penjualan *online* pada Kedai Kue Balok Batavia yang dapat mempermudah pihak Kedai Kue Balok Batavia dalam mendokumentasikan pembayaran dan pesanan.
3. Membuat aplikasi Android dengan menggunakan *framework* Flutter.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memperluas pemasaran Kedai Kue Balok Batavia dengan memberikan informasi mengenai produk-produk pada Kedai Kue Balok Batavia.

2. Mempermudah Kedai Kue Balok Batavia dalam mendokumentasikan data transaksi dan pesanan sehingga meminimalisir kesalahan data.
3. Memberikan kemudahan bagi pelanggan Kedai Kue Balok Batavia untuk melakukan pemesanan kue balok secara *online*.

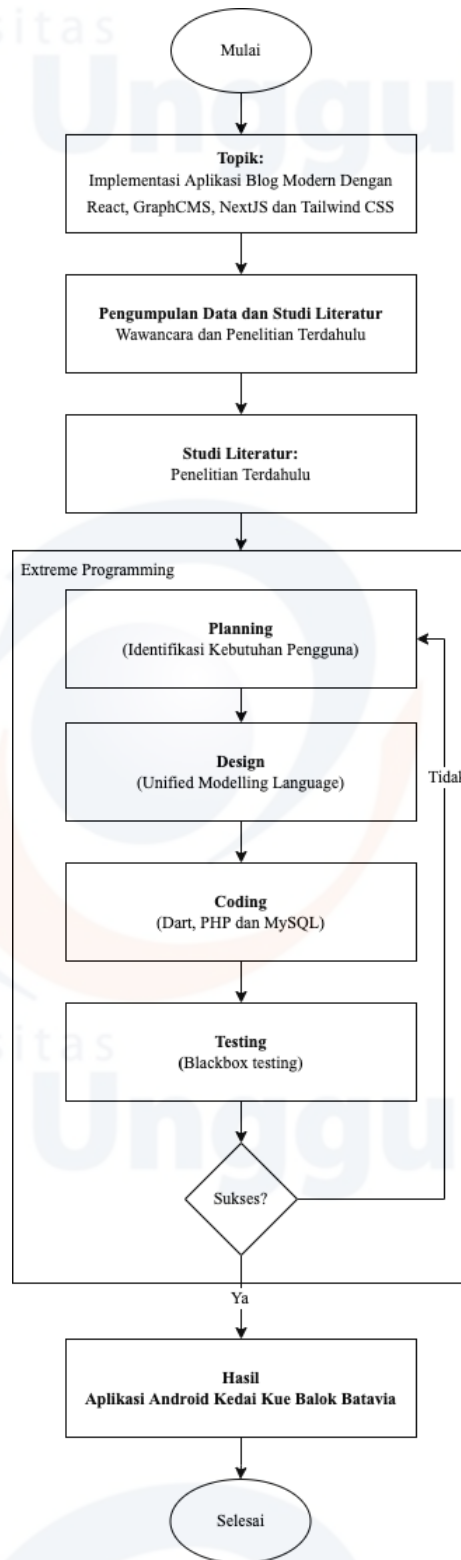
### 1.5 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup pembahasan diutamakan pada masalah-masalah dalam lingkup tugas akhir ini, antara lain:

1. Aplikasi Kedai Kue Balok Batavia ini dibuat berbasis *mobile* Android
2. Implementasi aplikasi Android Kedai Kue Balok Batavia menggunakan *framework* Flutter.
3. Perencanaan dan pengembangan sistem akan membantu Kedai Kue Balok Batavia dalam bertransaksi antara penjual dan pembeli secara *online*.
4. Perencanaan dan pengembangan sistem ditekankan pada proses penjualan dan pemesanan pada Kedai Kue Balok Batavia.

### 1.6 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah gambaran sebuah penelitian yang digambarkan dari awal penelitian hingga akhir. Berikut merupakan kerangka berfikir pada penelitian yang dijelaskan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup tugas akhir serta sistematika penulisan ini sendiri

### **BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam komponen penelitian perancangan aplikasi Kedai Kue Balok Batavia berbasis *framework Flutter*.

### **BAB 3: METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang cara kerja metode yang digunakan dalam proses pembuatan seperti rencana penelitian, objek penelitian, kerangka berpikir dan teknik pengumpulan data.

### **BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi usulan proses bisnis baru dan hasil dalam pembuatan aplikasi Kedai Kue Balok Batavia berbasis *framework Flutter*.

### **BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan sistem kedepannya.