

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan ini diakibatkan tuntutan dari para pengguna teknologi. Teknologi pula juga menjadi satu kesatuan alias bagian dalam kehidupan sehari-hari umat manusia, perkembangan teknologi tentu saja akan menjadi mempengaruhi perkembangan jaman, terutama karena teknologi tersebut dapat mempermudah pekerjaan dan aktivitas manusia atau selaku pengguna. Tuntutan dari pengguna teknologi umumnya lebih ke arah respon yang cepat dan tepat.

Ponsel pintar atau *smartphone* mengalami perkembangan yang sangat signifikan, pada jaman dahulu ponsel hanya memiliki fitur pesan singkat (*Short Message Service*) maupun via suara (Telpon). Ponsel saat ini telah tumbuh dengan berbagai macam fitur-fitur, fitur-fitur tersebut dapat membantu aktivitas pengguna seperti melakukan pekerjaan kantor, berbisnis, bank elektronik (*E-Banking*) untuk yang jenis pekerjaan, namun terdapat juga yang namanya sosial media untuk berinteraksi dengan berbagai orang di belahan dunia, seperti Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp, TikTok, YouTube, dan sebagainya. Peran komputer ataupun laptop telah digantikan dengan adanya berbagai macam fitur-fitur serta aplikasi yang tersedia di dalam *smartphone*. *Smartphone* jenis android tergolong salah satu *smartphone* yang paling banyak digunakan oleh pengguna diseluruh dunia (Imam Riadi, Sunardi, 2019).

Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat sumber terbuka lainnya. Android dirancang untuk perangkat seluler terutama layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet. Sistem operasi ini pertama kali diluncurkan pada bulan September 2008, di mana Android dikembangkan oleh *Open Handset Alliance* yang disponsori secara komersial oleh Google. Selain itu Android juga merupakan perangkat lunak gratis dengan sumber terbuka, dalam artian Google memperbolehkan pengguna untuk mengembangkan sistem operasi tersebut. Android juga memiliki toko aplikasi yang bernama *Google Play Store*. Tentunya bagi pengguna yang menggunakan *smartphone* dengan sistem

Android, dapat bebas mendownload aplikasi yang terdapat pada *Google Play Store* (Wahyu Setia Bintara, 2022).

Internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi. *Federal Networking Council (FNC)*, menyebutkan bahwa internet menunjuk pada suatu sistem informasi secara global, yang mana secara logis dihubungkan dengan satu alamat yang unik yang didasari pada *internet protocol (IP)*. *Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP)* atau IP lain yang compatible dan memudahkan publik dan individu melakukan akses komunikasi tingkat tinggi serta berkaitan dengan infrastruktur (Sri Aprianti Tarigan, Benny Lim, Agus Susanto, Bestadrian P.Theng, Elyzabeth Wijaya, Susanto, 2021).

Dilansir berdasarkan suara.com, Perusahaan riset DataReportal menyebut kalau jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta pada Januari 2022. Angka ini meningkat 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama di tahun sebelumnya. Jumlah perangkat seluler tersebut dituangkan dalam riset bertajuk *Digital 2022: Indonesia*. Laporan itu juga berisi jumlah pengguna internet Indonesia per Januari 2022. Angka 370,1 juta ini juga lebih tinggi dari total jumlah penduduk di Indonesia. Sebagai perbandingan, jumlah penduduk di Indonesia kini mencapai 277,7 juta hingga Januari 2022 (Liberty Jemadu, 2022). Berdasarkan data tersebut, *smartphone* terutama android diminati oleh penduduk Indonesia karena harga yang relatif murah dan multi fungsi, karena hal itulah dapat mempermudah dalam menukar informasi dan menjual-beli produk. Salah satu contohnya dalam Industri Tahu Sumedang.

Tahu Sumedang ini merupakan salah satu makanan khas daerah Sumedang, Jawa Barat yang sangat terkenal. Tahu Sumedang berbeda dari tahu-tahu pada umumnya. Bentuknya kotak dan kecil, serta renyah saat digigit. Tahu Sumedang sendiri memiliki rasa yang berbeda dengan tahu lainnya, bagian luar dibuat renyah dan bagian dalam dibuat gurih dan lembut.

Corona Virus-19 (COVID-19) merupakan penyakit dengan waktu penularan yang cepat. Hingga 21 Maret 2020, *COVID-19* telah menyebar ke 176 negara di dunia, dengan total 234.073 kasus terkonfirmasi dan 9.840 kematian. Di Indonesia, jumlah kasus *COVID-19* juga terus meningkat setiap harinya. Berdasarkan data per 21 Maret 2020 terdapat 450 kasus terkonfirmasi

dan 38 orang meninggal dunia. Dampak penyebaran *COVID-19* dapat berdampak baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Virus ini menyerang sistem kekebalan tubuh, sehingga status kesehatan menjadi cepat menurun, dan kondisi akan memburuk jika pasien memiliki penyakit penyerta. Penyebaran penyakit secara progresif dan perkembangan penyakit serta gejala klinis yang menyertainya dapat menyebabkan masalah psikologis (Heni Dwi Windarwatia, Wita Oktaviana, Indah Mukarromah, Niken Asih Laras Ati, Alfunnafi' Fahrul Rizzal, 2020). Yang mengakibatkan berkurangnya pemasukan bagi setiap umat manusia, terutama tingkat menengah-kebawah. Tidak terkecuali Industri Tahu Sumedang di Tangerang ini,

Industri Tahu Sumedang ini adalah sebuah industri rumahan yang berlokasi di Jalan K. H. Hasyim Asy'ari Gang Kemuning Rt 01 / Rw 05 No. 27, Kelurahan Sudimara Pinang, Kecamatan Pinang, Tangerang 15145. Industri Tahu Sumedang ini resmi dibuka pada tahun 1998 dan didirikan oleh H. Eteng, Industri Tahu Sumedang ini telah mengalami penurunan pemasukan semenjak masuknya Pandemi *Covid-19* di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola Industri Tahu Sumedang, pemasukan Industri Tahu Sumedang sebelum Pandemi *Covid-19* sebesar Rp. 3.150.000 - Rp. 3.600.000 dan pada saat Pandemi *Covid-19* sebesar Rp. 2.000.000 - Rp. 2.500.000, dengan persentase penurunan sekitar 30,5% - 36,5%.

Dalam penyebaran informasi, mengolah data, dan pemesanan di Industri Tahu Sumedang, pengelola industri masih melakukan dengan cara manual. Yakni dengan cara berdagang berkeliling menggunakan gerobak untuk menyebarkan informasi terkait Tahu Sumedang. Pengolahan dan pemesan juga masih tergolong menggunakan cara manual, yakni dengan cara mendatangi lokasi Industri Tahu Sumedang kemudian mencatat siapa saja yang telah memesan dan berapa banyak pesannya. Dengan kondisi yang ada, terdapat daerah-daerah dan pembeli yang tidak mengetahui informasi terkait Industri Tahu Sumedang. Karena hanya beberapa daerah saja yang mengetahui hal tersebut, walaupun dengan penyebaran informasi dari mulut-ke-mulut terlaksana. Pembeli masih diharuskan untuk mendatangi lokasi untuk melakukan pemesanan Tahu Sumedang.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, untuk mempermudah pemesanan, mengelola informasi dan pemasukan maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* untuk manajemen informasi, pemesanan, dan pemasukan pada Industri Tahu Sumedang. Aplikasi ini diperuntukkan untuk mengakomodasi pengolahan data Industri Tahu Sumedang dalam penyebaran informasi

kepada masyarakat dan mengatur pemesanan kepada pembeli agar tidak perlu mendatangi lokasi Industri Tahu Sumedang lagi. Oleh karena itu, dalam penelitian Tugas Akhir ini, peneliti mengangkat judul “Perancangan *E-Commerce* Penjualan Pada Industri Tahu Sumedang Berbasis *Mobile*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis memberikan identifikasi masalah dalam penyusunan tugas akhir, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana pembeli dalam memesan secara efisien tanpa diharuskan mendatangi lokasi Industri Tahu Sumedang ?
2. Bagaimana memberikan informasi kepada pembeli secara efisien ?
3. Bagaimana merancang sistem aplikasi *mobile* pada Industri Tahu Sumedang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan tugas akhir ini adalah untuk membangun dan mengembangkan sistem *E-Commerce* melalui sosial media dengan menggunakan aplikasi *mobile*, yakni:

1. Memberikan informasi terkait Industri Tahu Sumedang kepada masyarakat.
2. Memberikan kemudahan pada pembeli dengan memesan secara *online*.
3. Menganalisis dan mengatasi masalah umum dalam Industri Tahu Sumedang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai berdasarkan tujuan yang tercapai, yakni:

1. Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama menempuh perkuliahan di Universitas Esa Unggul, terutama dalam merancang aplikasi berbasis *mobile*.

2. Bagi pengguna

Dalam perancangan aplikasi berbasis *mobile* ini bermanfaat untuk mempermudah pengelola Industri Tahu Sumedang dalam penyebaran informasi, mengelola pemasukan, serta membantu pembeli dalam melakukan pemesanan dan transaksi.

3. Bagi peneliti lainnya

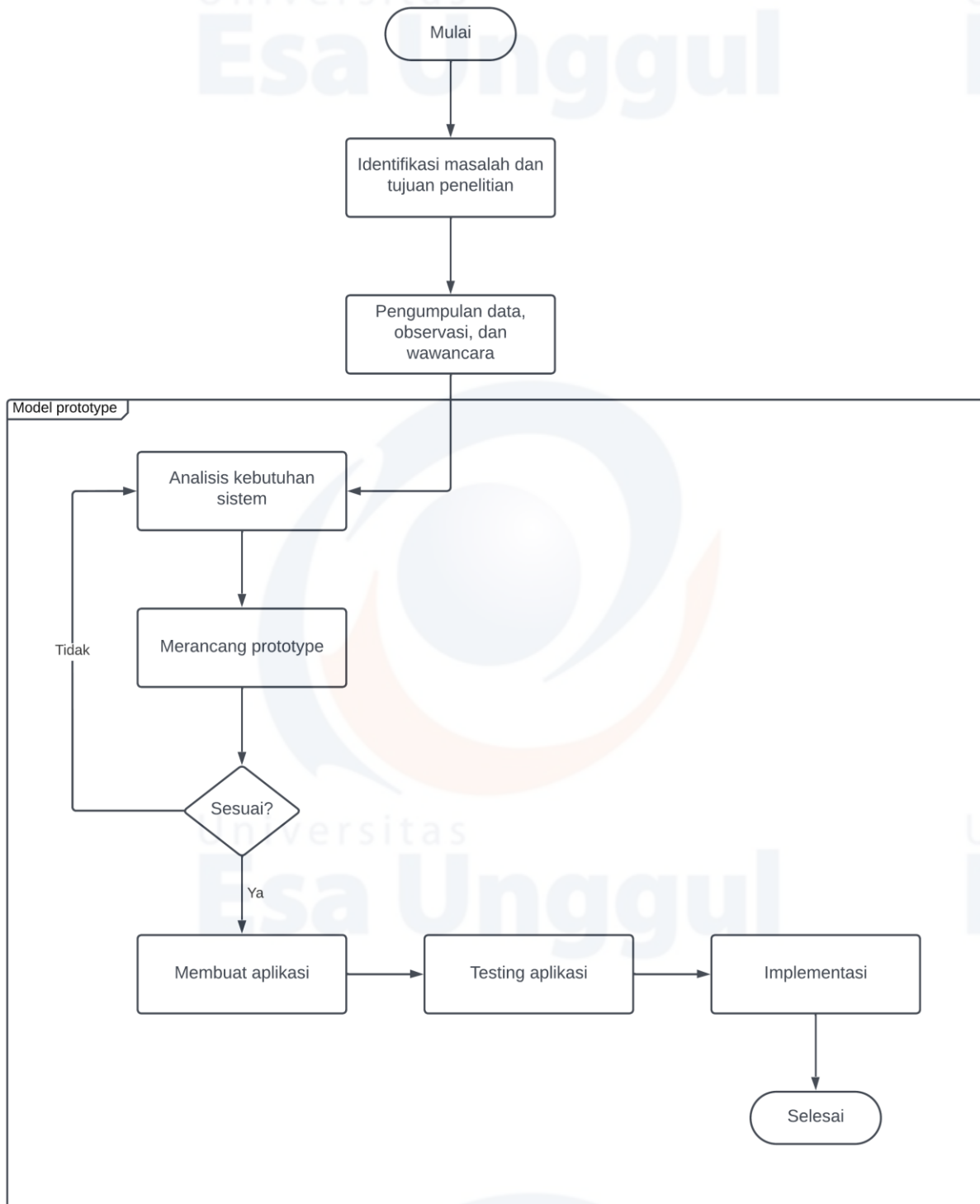
Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi secara alternatif untuk peneliti yang akan mengambil tema sesuai dengan penelitiannya.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, peneliti harus memberikan batasan-batasan masalah yang akan ditinjau dalam penelitian ini. Pemberian batasan diperlukan agar peneliti dapat berfokus kepada penelitian yang dilakukannya, adapun penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Aplikasi ini dirancang hanya agar dapat berjalan dalam perangkat *mobile* yang berbasis android.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin*.
3. Pembuatan aplikasi menggunakan *software Android Studio*.
4. Pembuatan database menggunakan MySQL.
5. Aplikasi berfokus pada *E-commerce*.
6. Aplikasi harus terhubung dengan jaringan internet.
7. Area cangkupan hanya meliputi wilayah Tangerang dan Jakarta.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan berdasarkan latar belakang, maka sistematika penulisan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan hal-hal yang terdiri latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan teori, pengertian, definisi, dll yang diambil dari berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir.

BAB III METODE

Pada bab ini dijelaskan tentang rencana penelitian, objek penelitian, dan teknik pengumpulan data, serta metode pengembangan sistem yang digunakan pada tugas akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang hasil dari pengembangan dan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang didapatkan berdasarkan penelitian tugas akhir.