

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Badan Usaha merupakan kepanjangan dari *Perseroan Terbatas*. Dapat diartikan sebagai berikut, suatu badan hukum yang dibentuk berdasarkan perjanjian yang memenuhi standar-standar yang ditetapkan dalam undang-undang ini dan peraturan pelaksanaannya, menjalankan usaha dengan modal dasar yang terbagi seluruhnya menjadi saham. Badan Usaha memiliki beberapa keuntungan dari usaha yang lain, kehadiran yang terus-menerus (bukan relokasi), kapasitas untuk mengumpulkan dana dari berbagai sumber, dan kapasitas untuk memperluas dan meningkatkan.

Sarana Presindo merupakan salah satu Badan Usaha yang bergelut di dunia industri, kontraktor dan manufaktur belum secara maksimal memanfaatkan teknologi informatika. Badan Usaha hanya memanfaatkan sales untuk memasarkan produknya. Begitu pula dengan orang – orang yang hanya diberikan perintah untuk membeli suatu barang untuk kebutuhan Badan Usaha, orang suruhan biasanya hanya mendapatkan informasi terbatas yang diberikan oleh atasannya, perihal barang yang ingin di cari. Banyak sekali kesalahan yang sering di lakukan oleh orang – orang suruhan untuk membeli barang keperluan Badan Usaha, dari segi harga, barang, fungsi, dan lain – lainnya.

Bisa dilihat bahwa kesempatan ini memiliki peluang yang besar pada teknologi informatika, yang bisa diterapkan pada Badan Usaha Sarana Presindo seperti penyediaan barang, stok, dan kegunaan berbasis *Mobile*, recap data user (pelanggan), dan penyediaan *chatbot* untuk membantu para user dalam memilih barang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tujuan dari kesempatan ini adalah untuk membantu Badan Usa Sarana Presindo agar lebih mahir dalam memanfaatkan dan memanfaatkan teknologi informasi seperti pencarian dan pembelian produk secara online, sehingga

memudahkan pengguna (Pelanggan) dalam menyimpan data secara berkala dan melihat transaksi yang telah lalu.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang penelitian tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Apakah teknologi *Customer Assistant* dapat mengetahui kebutuhan para konsumen ketika menggunakan aplikasi tersebut?
- Bagaimana membangun sebuah penerapan framework flutter pada aplikasi *Sarana Presindo* online berbasis android?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang dilakukan pada tugas akhir ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apakah *Customer Assistant* dapat mengetahui kebutuhan dari customer.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara membuat aplikasi *Sarana Presindo* dengan menggunakan framework *Flutter* bahasa *Dart*

1.4. Batasan

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dapat diperoleh batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini, yaitu:

1. Membuat aplikasi android secara sederhana untuk memperlihatkan penggunaan hasil dari skripsi ini.
2. Penerapan framework Flutter dan Teknologi Chatbot pada aplikasi *Sarana Presindo* berbasis android pada Badan Usaha Sarana Presindo
3. Perancangan aplikasi hanya dilakukan sampai tahap memperbaiki bug.

1.5. Manfaat

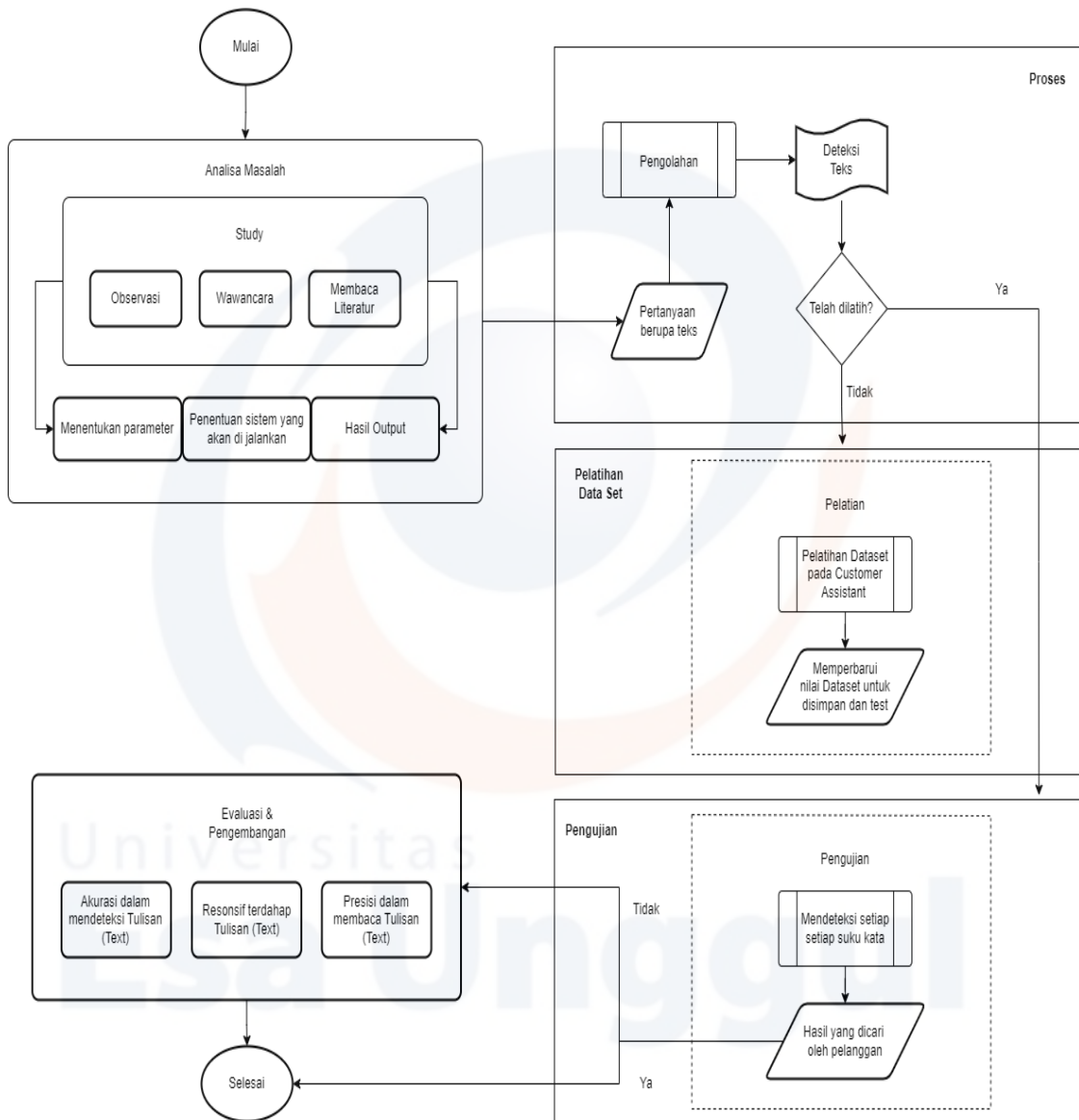
Merujuk pada tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa Manfaat yaitu:

1. Dapat memberikan ilmu kepada mahasiswa cara membuat *Customer Assistant* dan membuat aplikasi android menggunakan framework Flutter.

2. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang ingin membuat tugas akhir.

1.6. Kerangka Berpikir Penelitian

Berikut merupakan kerangka berpikir yang dibuat dalam perancangan pembuatan aplikasi Mobile.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, kerangka berfikir penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori pendukung lainnya yang mengacu pada apa yang terdapat dalam judul penelitian ini dan pengertian alat, bahan, kebutuhan, serta pembahasan dalam proses pembuatan model *Customer Assistant* dan pembuatan aplikasi menggunakan framework Flutter.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang rencana penelitian, teknik pengumpulan data serta gambaran umum mengenai objek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

Bab ini berisikan paparan-paparan dan analisis data-data yang didapat dari hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan tugas akhir dan saran-saran yang direkomendasikan Berdasarkan pengalaman untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya

Universitas

Esa Unggul

UNIVERSITAS ESA UNGGUL



Universitas

Esa Unggul

