

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi covid – 19 yang melanda Indonesia dari tahun 2020 telah menyebabkan dampak buruk ke berbagai aspek salah satunya UMKM. Menurut Kemenkop UKM terdapat sekitar 37.000 UMKM yang memberikan laporan bahwa mereka terdampak sangat serius dengan adanya pandemi ini [1]. Bagi pelaku UMKM pandemi dirasa sangat menghambat sebagian besar pergerakan ekonomi, adanya larangan keluar rumah hingga larangan kontak fisik melumpuhkan segala hal mulai dari proses promosi atau marketing hingga kegiatan transaksi.

Dengan berkembangnya teknologi pandemi masih dapat teratasi. berkembangnya teknologi yang semakin pesat dapat membantu banyak pihak terutama pihak UMKM yang sedang berada di masa sulit. Pihak UMKM seringkali melakukan segala aktifitas secara daring. Aktifitas yang selama ini dilakukan secara konvensional telah beralih ke daring mulai dari promosi hingga transaksi. Umumnya para pelaku UMKM akan memanfaatkan berbagai macam *platform* untuk melakukan kegiatan transaksi, seperti pemesanan melalui aplikasi *food delivery*. Sekilas cara ini memang mampu mengatasi keterbatasan yang terjadi pada masa pandemi hingga paska pandemi, namun terdapat masalah lain yang timbul dari metode tersebut. Masalah tersebut yakni sistem pendataan yang belum tertata secara rapi. Transaksi yang dilakukan dengan metode ini memang dapat dilakukan untuk mengantarkan pesanan ke pelanggan, namun di sisi pelaku bisnis tidak dapat melakukan pendataan pelanggan yang memesan produknya. Sehingga pelaku bisnis kehilangan peluang untuk melakukan analisa terhadap produk sekaligus minat pelanggan terhadap produk.

Dari masalah tersebut penulis mencoba untuk merancang suatu sistem aplikasi pemesanan jus buah berbasis *android*. Aplikasi ini berjalan pada sistem *android* dengan memanfaatkan basis data dari *MySQL*. Penelitian ini bertujuan membantu pemilik, dalam ini pemilik dari Gemes Juice Sidoarjo untuk melakukan pendataan terhadap transaksi yang berlangsung, digunakan

pelanggan Gemes Juice yang ingin melakukan pemesanan jus buah, digunakan untuk melihat statistik penjualan oleh pemilik dan mengelola data seperti outlet dan stok bahan baku produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, Adapun rumusan masalah yang dibahas yakni:

1. Bagaimana merancang sistem informasi Gemes Juice yang dapat mengelola data pelanggan, penjualan, stok bahan baku dan outlet?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang mudah digunakan oleh pelanggan dalam memesan jus buah di Gemes Juice?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan penelitian ini yakni:

1. Merancang sistem informasi untuk Gemes Juice yang dapat mengelola data pelanggan, penjualan, stok bahan baku dan manajemen outlet.
2. Membuat aplikasi yang mudah digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan jus buah di outlet Gemes Juice.

Manfaat dari penulisan penelitian ini yakni:

1. Membantu pemilik untuk melihat dan mengelola data seperti data pelanggan, statistik transaksi penjualan, stok bahan baku dan daftar outlet yang ada untuk membantu pemilik dalam mencatat kegiatan bisnisnya.
2. Memudahkan pelanggan untuk memesan jus tanpa perlu antri di outlet Gemes Juice.

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan aplikasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka ditetapkan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini ditujukan untuk pemilik (selanjutnya disebut *owner*) untuk pengelolaan data dan juga pembeli (selanjutnya disebut *customer*) untuk memesan produk.

2. Aplikasi berbasis *website* yang digunakan oleh *owner* dapat diakses melalui *browser* dan terhubung ke internet.
3. Aplikasi berbasis *mobile* yang digunakan oleh *customer* dapat di pasang pada *handphone android* dengan spesifikasi minimal versi *android 7*.
4. *Customer* hanya dapat melakukan pemesanan dengan cara *Take Away* di Outlet yang telah dipilih saat melakukan pemesanan di aplikasi.

1.5 Metode Penelitian

Dalam perancangan aplikasi berbasis *android* dan *website*, penulis menggunakan metode studi literatur dan observasi guna mendapatkan data yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan penulis. Data ini diambil dari berbagai referensi buku, jurnal ilmiah dan sumber elektronik. Untuk metode pengembangan sistem, penulis menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* ini dipilih karena dirasa cocok dengan pengembangan aplikasi yang akan dibuat.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah metode studi literatur dan observasi untuk mencari data dan referensi dari berbagai sumber mengenai latar belakang masalah.

1.5.1.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengenai perancangan aplikasi android dengan memanfaatkan *framework Laravel 9* untuk pengembangan aplikasi *website*, *Application Programming Interface (API)* untuk menghubungkan data dari *website* ke *mobile app*, *MySQL* untuk basis data dan *Java* untuk pengembangan aplikasi *mobile*. Referensi materi diambil dari buku, jurnal ilmiah, internet, maupun materi matakuliah yang berhubungan dengan metode yang digunakan. Referensi-referensi ini digunakan untuk menambah wawasan dalam merancang dan menganalisis aplikasi dan data yang akan diperoleh.

1.5.1.2 Wawancara

Wawancara menjadi teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Wawancara dapat menjembatani permasalahan dan kebutuhan terkait perangkat lunak yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan bertatap muka dengan mitra dalam kasus ini yakni *Owner* dari Gemes Juice.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan sistem penelitian ini, penulis menggunakan metode *waterfall*, seperti yang ada pada Gambar 1.1. Model air terjun (*waterfall approach*) biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Metode *waterfall* ini dipilih karena metode ini memiliki proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Metode ini meliputi analisa, rancangan, implementasi, *testing*, *deployment* dan *maintenance*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan ini dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir. Selain itu, terdapat sistematika penulisan proposal tugas akhir dalam bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat penjelasan yang detail mengenai landasan teori ataupun penelitian terkait yang digunakan untuk mendukung pembuatantugas akhir.

BAB III METODOLOGI

Bab ini memuat segala hal yang berkaitan dengan analisis dan perancangan sistem yang akan dikembangkan. Hal yang berkaitan seperti arsitektur sistem, rancangan basis data, dan tampilan antarmuka

pengguna.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat bahasan tentang implementasi dari perancangan arsitektur, perancangan basis data, dan desain dari bab sebelumnya. Penjelasan berupa kode yang digunakan pada saat proses implementasi perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat kesimpulan dari hasil implementasi perangkat lunak dan saran untuk pengembangan perangkat lunak ke depannya.