

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah jenis usaha yang banyak berkembang di Indonesia dan dianggap sebagai fondasi utama sektor perekonomian masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2008, UMKM memiliki modal awal dan jumlah pekerjaan yang kecil, sesuai dengan definisi yang diberikan oleh pemerintah atau institusi lain. UMKM memiliki peran penting dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia dan diatur dalam Pasal 33 ayat 4 UUD 1945, yang mengamanatkan bahwa UMKM termasuk dalam bagian perekonomian nasional yang berwawasan kemandirian dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Menurut data Kementerian Koperasi dan UKM, jumlah UMKM saat ini mencapai 64,19 juta dengan kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional sebesar 61,97%. UMKM juga mampu menyerap sekitar 97% dari total tenaga kerja dan menghimpun hingga 60,4% dari total investasi [1].

Tantangan dan dampak pandemi Covid-19 telah mempengaruhi UMKM di Indonesia. Namun, situasi ini juga menjadi momen untuk mempercepat transformasi digital, mengingat jumlah UMKM yang tinggi di Indonesia. Revolusi digital 5.0 memberikan pengaruh besar dalam dunia teknologi informasi dan telekomunikasi, memungkinkan UMKM menggunakan teknologi untuk mendukung sistemnya, meningkatkan keuntungan, dan menghemat waktu serta tenaga. Sehingga perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, teknologi berkembang dan telah mencapai tahap dimana sangat efektif dalam menunjang penggunaannya dalam aktivitas sehari-hari [2].

Bayzze Store merupakan pelaku UMKM berjenis Mikro dalam bidang makanan ringan, yang berlokasi di Jl. Radio Palasari RT. 02/ 11 , Citeureup, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Pada saat ini proses pemesanan menu camilan dan minuman pada Bayzze Store masih menggunakan sistem manual sederhana untuk pemesanannya, dimana karyawan menggunakan pena dan kertas sebagai alat untuk mencatat pesanan dari pelanggan. Sistem tersebut pastinya bisa dikatakan masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dapat dilihat melalui bagaimana panjangnya antrian disaat pelanggan hendak melakukan transaksi dan memilih makanan yang hendak dipilih. Pemanfaatan teknologi akan sangat diperlukan untuk membantu calon pembeli untuk melihat dan memilih menu, serta dapat melakukan pemesanan dari keranjang yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian perlu adanya proses pendukung untuk melakukan pemesanan salah satunya adalah Aplikasi *Bayzze Apps*. *Bayzze Apps* merupakan aplikasi berbasis android yang mampu memproses pemesanan *product* dan mampu memberikan informasi *product* apa saja yang ada serta rekomendasi *product*

terbaru. Dalam Aplikasi *Bayzze Apps* calon pembeli dapat mengetahui dan memilih produk yang diinginkan, terdapat juga beberapa fitur pendukung seperti detail produk (deskripsi), History pemesanan produk serta pencarian produk yang terdapat pada halaman utama aplikasi *Bayzze Apps*.

Dengan semua fitur tersebut, dapat membantu calon pembeli dalam melakukan proses pemesanan dengan cara yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan minat calon pembeli untuk membeli produk dengan gambar yang dapat menarik hati dari calon pembeli. Serta melalui aplikasi ini, dapat menguntungkan penjual dalam meningkatkan jumlah pendapatannya sebagai barometer indikasi peningkatan ekonomi masyarakat setempat. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *extreme programming*. Dalam proses pembuatan Aplikasi *Bayzze Apps*, *Firebase API* berperan penting dalam proses penyimpanan dan penyelarasan data ke dalam Aplikasi *Bayzze Apps*. *Firebase* sendiri memiliki banyak fitur seperti *authentication, database, storage, hosting*, pemberitahuan dan lain-lain [3]. Alat bantu dalam perancangan sistem ini menggunakan *BlackBox Testing* sebagai metode pengujian sistem.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat dengan mudah mencari informasi katalog produk serta mengetahui informasi waktu buka toko pada *Bayzze Store* ?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat melakukan proses transaksi menggunakan *Bayzze Apps* ?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. *Bayzze Apps* hanya mampu mengantisipasi pengiriman ke-6 wilayah di Daerah Bandung yakni mencakup Bandung Barat, Timur, Selatan, Utara, Tengah, serta Kabupaten Bandung.
2. Pengguna dapat melakukan proses transaksi dengan cara transfer antar bank, COD (*Cash On Delivery*), serta dapat melakukan pembayaran langsung di *Bayzze Store* jika memilih proses transaksi bayar di toko.
3. Hanya khusus untuk calon pembeli pada *Bayzze Store*.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membangun aplikasi *android*, yang diharapkan dapat membantu untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi katalog produk serta mengetahui informasi waktu buka toko pada *Bayzze Store*.
2. Membangun aplikasi *Bayzze Apps*, untuk membantu mempermudah pengguna melakukan proses transaksi di toko *Bayzze Store*.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan diskusi dengan pemilik *Bayzze Store* terkait proses penjualan saat ini kemudian menyampaikan usulan sistem yang akan diterapkan di *Bayzze Store*. Dan juga melakukan diskusi serta tanya jawab dengan calon penggunanya yakni para pembeli saat ini di *bayzze store*

2. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan dari proyek ini. Setelah itu, mencari dan mempelajari informasi dan referensi terkait hasil identifikasi buku jurnal maupun internet.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan Aplikasi *Bayzze Apps* berdasarkan analisis kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di Tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi *Android Studio* dan *Firestore API* dengan menggunakan bahasa *Kotlin*.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh *developer* aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

I.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Denna Auliya Putri Ambya

Peran : *Android Developer, UI/UX Designer*

Tanggung Jawab :

1. Pencarian Data
2. UI Aplikasi
3. Pemrograman Aplikasi
4. Pengujian aplikasi
5. Membuat poster
6. Membuat fungsi aplikasi *client* dan admin
7. Membuat *manual book admin* atau penjual

8. Pembuatan dokumentasi aplikasi
9. Penyusunan dan Pembuatan Buku PA

b. Anak Agung Ayu Surya Dhemira

Peran : *Android Developer*

Tanggung Jawab :

1. Pencarian Data
2. Merancang dan Menjalankan Struktur Model Data
3. Pemrograman Aplikasi
4. Merancang alur aplikasi
5. Membuat video promosi
6. Membuat fungsi aplikasi *client* dan admin
7. Membuat *manual book client* atau pembeli
8. Membuat rancangan database
9. Penyusunan dan Pembuatan Buku PA