

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kombinasi bisnis dan sistem informasi dalam *e-commerce* telah mengubah cara perusahaan berbisnis. Kegiatan jual beli barang dan jasa dilakukan melalui internet. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat dilakukan oleh siapa saja kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Kegiatan bisnis yang dilakukan melalui *e-commerce* mengandung makna adanya hubungan antara penjual dan pembeli, transaksi antar pelaku usaha, dan proses internal yang mendukung transaksi bisnis. Sampai sekarang perkembangan *e-commerce* masih berlangsung [1].

Smartphone menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia dengan kemampuan sistem operasi yang bekerja dalam menyelesaikan atau memenuhi permintaan fungsi dan perintah yang dimintakan oleh pengguna, *smartphone* dapat membantu kegiatan manusia [2]. Menurut Data.ai pengguna aplikasi mobile untuk belanja online secara khususnya di Indonesia pada tahun 2018 hingga 2021 mencapai 5.5 triliun jam [3]. Secara tidak langsung *smartphone* mempengaruhi gaya kehidupan menuju transformasi *digital*.

Para peneliti menemukan bahwa jika pengguna mendapati layanan *m-commerce* yang simpel dan mudah digunakan, maka kemungkinan besar akan mendorong lebih banyak pengguna untuk mengadopsi inovasi tersebut [4]. Perpaduan antara mobilitas yang ditawarkan pada aplikasi *android* dengan mudahnya belanja online *e-commerce* menimbulkan inovasi baru *m-commerce*.

Dalam penelitian Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Lapak Penjualan Online Rumah Mode Citra Ayu. Dalam kasus ini mitra masih dalam masa transformasi dari sistem pendataan transaksi maupun keleluasaan mitra memberikan detail produk yang telah berjalan dinilai kurang efektif. Oleh

dari itu dengan adanya sistem *m-commerce* yang dibuat diharap dapat menanggulangi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan pokok permasalahan dalam penelitian adalah, bagaimana merancang sistem informasi pendataan transaksi jual beli pada Rumah Mode Citra Ayu berbasis *android*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah agar menunjang penyusunan skripsi sesuai tujuan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini ditujukan kepada mitra objek penelitian Rumah Mode Citra Ayu.
2. Level pengguna aplikasi dibedakan menjadi *admin* (hak akses *CRUD* data pada dashboard admin), *user* (hak akses *m-commerce* melihat informasi dan transaksi beli barang).
3. Kerangka kerja penelitian menggunakan metode *waterfall*.
4. Aplikasi akan dirancang berbasis *android* menggunakan framework *flutter*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan akhir yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi *m-commerce* berbasis *android* untuk mempermudah mitra Rumah Mode Citra Ayu dalam transaksi jual beli.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dengan adanya aplikasi *m-commerce* dapat berpengaruh pada bisnis mitra, yaitu :

1. Mempermudah mitra Rumah Mode Citra Ayu dalam rekap data transaksi.
2. Memberikan keleluasaan mitra *update* detail produk melalui halaman admin.
3. Meningkatkan kenyamanan *user interface* dalam melihat produk.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi terdiri atas beberapa bab dan sub-bab dengan susunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi mengenai latar belakang penelitian menjabarkan alasan mengapa penelitian dilakukan dan menghasilkan aplikasi *m-commerce* berbasis android. Selain itu terdapat rumusan masalah berupa pokok permasalahan yang diangkat, Batasan masalah ditujukan untuk menghindari pelebaran pokok masalah agar lebih terarah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dilaksanakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan Pustaka akan berisi kutipan teori atau pendapat ahli dengan topik yang sesuai dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian berisi tentang objek penelitian yang menjadi sasaran penelitian dilakukan, alur penelitian berupa visualisasi gambar jalannya penelitian, dan terakhir Alat dan bahan berisi peralatan yang mendukung berjalannya penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi analisis hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian dan gambar mengenai tahap desain model, pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang selaras dengan tujuan penelitian dan saran bertujuan evaluasi jalannya penelitian seperti kendala yang dialami dalam proses pengerjaan skripsi.