

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah atau Latar Belakang Proyek

PT.Eporate Solusi Global adalah perusahaan yang bergerak dibidang *Digital Agency*, terutama pada industri IT, yang mana produknya meliputi sistem informasi, website dan *mobile Apps* serta IT konsultan. Media informasi perusahaan berbentuk media sosial berupa facebook (Eporate Solusi Global), instagram (@erporate), twitter (@erporate), website (erporate.com) dan LinkedIn (PT Eporate Solusi Global). Perusahaan yang telah memiliki *client* hampir di seluruh wilayah besar Indonesia ini, selalu meningkatkan kualitas dan layanannya. Layanan yang perusahaan sediakan, diantaranya ada *Development Apps, Otsource, IoT, Digital Strategy, Training dan Business Partner*. Selama ini *project* yang diterima dari *client*, di kerjakan oleh tenaga ahli dari perusahaan sendiri yang jumlahnya tidak sebanding dengan *project* yang diterima. Permasalahannya adalah perusahaan cukup kesulitan untuk mengerjakan *project-project* yang diterima dengan jumlah tenaga ahli yang ada, sehingga perusahaan membutuhkan kerjasama dengan perusahaan lain atau *vendor* yang menyediakan jasa tenaga ahli, perusahaan untuk membantu mengerjakan *project* yang kekurangan tenaga ahli. Pada sistem yang sedang berjalan belum tersedia pendaftaran *vendor* secara online, sehingga *vendor* yang tertarik untuk menjalin kerja sama dengan perusahaan harus datang langsung ke perusahaan atau menghubungi kontak perusahaan yang ada pada website utama perusahaan.

Saat ini perusahaan masih dalam tahap pembuatan sistem pendaftaran *vendor* berbasis website. Selain itu, perusahaan juga membutuhkan sistem pendaftaran *vendor* berbasis android sebagai solusi alternatif. Solusi alternatif ini dibuat untuk memudahkan *vendor* dalam mengakses dan melakukan pendaftaran *vendor* melalui gadget dimana saja dan kapan saja. Sehingga dengan dibuatnya aplikasi ini *vendor* tidak perlu kesusahan untuk datang ke perusahaan untuk mendaftar menjadi *vendor*.

Aplikasi *mobile* dapat menjadi solusi untuk permasalahan perusahaan tersebut. Menurut data dari Statcounter GlobalStat pada Desember 2019, pengguna *mobile operating system* di dunia mencapai 74, 17% untuk *android* dan 24, 75% untuk *iOS*. Sedangkan di Indonesia pengguna *mobile operating system* mencapai 93, 21 % untuk *android* dan 6, 39% untuk *iOS*. Perkembangan aplikasi *mobile* yang dibangun dapat berjalan di dua *platform* (*iOS* dan *Android*) hanya dengan sekali pengembangan disebut dengan *Hybrid Application*. Teknologi informasi ini yang menjadi pilihan untuk pengembangan aplikasi pendaftaran *vendor* [1].

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan merancang sebuah aplikasi berbasis *mobile* dengan menggunakan *framework flutter*. *Framework flutter* dipilih oleh penulis karena *framework* ini merupakan *framework* baru dan memiliki keunggulan-keunggulan diantaranya design UI yang menarik, aplikasi yang dibangun menggunakan *flutter* bisa berjalan di dua *platform* (*iOS* dan *android*). Selain itu, keunggulan lainnya adalah *hot reload*, yang mana fitur ini dapat membantu pengembang dengan cepat dan mudah dalam melakukan percobaan [2]. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam melakukan pendaftaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Penulis memilih *android* sebagai sistem operasinya karena *android* lebih banyak digunakan oleh pengguna dibandingkan dengan *iOS*.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini, sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat aplikasi Pendaftaran *Vendor* menggunakan *framework flutter* berbasis *Android*.
2. Menjadikan media informasi kepada publik berupa *project* yang ada diperusahaan.
3. Untuk mempermudah jalinan kerjasama perusahaan dengan calon *vendor*.
4. Untuk menambah relasi perusahaan.
5. Meningkatkan pelayanan dari perusahaan.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian tugas akhir ini :

1. Untuk memberikan kemudahan pendaftaran vendor, karena tidak perlu datang ke perusahaan asalkan memiliki koneksi internet.
2. Memberikan informasi kepada umum dari perusahaan berupa project yang sudah dikerjakan.
3. Meningkatkan kepercayaan baik vendor maupun *client* pada perusahaan
4. Menambah pengetahuan tentang bisnis dan proyek perusahaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah “ Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pendaftaran vendor menggunakan *framework flutter* berbasis Android pada PT. Erporate Solusi Global?”

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian dan masalah yang sudah dikemukakan pada latar belakang diatas, diperlukan batasan masalah agar tidak keluar dari pokok bahasan. Adapun batasan masalah dari penelitian tugas akhir ini, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya berisi pendaftaran *vendor*
2. Aplikasi pendaftaran ini dirancang menggunakan Bahasa pemrograman *dart* dan menggunakan *framework Flutter* 1.12.13.
3. Menggunakan *MariaDb (MySQL v5.6)* sebagai database.
4. Menggunakan software *figma* 0.6.1 sebagai *design* aplikasi.
5. Aplikasi ini menggunakan layanan *web service*
6. Aplikasi ini dibuat menggunakan software *Visual Studio Code 1.41*.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut ;

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum tentang PT Eporate Solusi Global sebagai objek penelitian dilakukan serta analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan pembuatan, implementasi dan pembahasan dari aplikasi pendaftaran vendor pada PT Erporate Solusi Global, serta hasil pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan aplikasi selanjutnya.