

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mega Galery adalah salah satu toko yang menjual berbagai macam barang yang berada di kota Pati. Pelanggan selalu menginginkan kemudahan ataupun kecepatan *informasi* relevan untuk memudahkan segala aktivitasnya, salah satunya pemesanan ataupun pembelian pada Mega Galery. Mega Galery saat ini masih menggunakan sistem manual, seperti pelanggan melihat daftar barang, memesan barang, dan mengelola pembayaran barang tersebut hanya melalui *whatsApp*, sedangkan peminat yang akan memesan barang terhitung banyak. Maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memudahkan transaksi pembelian khususnya melalui media perangkat *mobile* sehingga lebih efektif dan efisien.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan *informasi*, sebagian orang membutuhkan *informasi* atau jasa secara cepat dan mudah untuk kebutuhan sehari - hari. Salah satunya yaitu di bidang perangkat *mobile*. Perangkat ini pasti sudah tidak asing lagi, karena banyak orang yang menggunakan atau memiliki.

Dengan keunggulan yang dimiliki perangkat *mobile* maka muncul gagasan untuk membuat sebuah aplikasi *e-commerce* penjualan produk Mega Galery berbasis *android*. Dengan aplikasi *e-commerce* berbasis

*android* maka banyak manfaat yang didapat dari segi waktu, pemasaran, dan segi kemudahan dalam berbelanja seperti dalam melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang. Berdasarkan penelitian ini, berkeinginan untuk menerapkan *framework Flutter* untuk menampilkan hasil pertukaran data dari server ke device *mobile* untuk dijadikan informasi yaitu *format JSON* dimana *format* tersebut berupa data barang dan pembeli. *JSON* adalah *format* pertukaran data yang ringan, mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah

dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (*generate*) oleh komputer.

Selain itu juga menerapkan *firebase* sebagai *database realtime* untuk menyimpan data - data inputan dari *admin* dan *user*. Teknologi *firebase* biasa digunakan dalam membuat aplikasi - aplikasi *realtime*, mulai dari aplikasi *web* maupun *mobile* sehingga dapat menyimpan dan mensinkronisasi data di beberapa klien secara instan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan suatu pokok permasalahan yaitu bagaimana merancang aplikasi untuk *e-commerce* pada Mega Galery berbasis *android*, sehingga memudahkan *user* dalam memesan produk dengan cara yang lebih menghemat waktu.

### 1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

Dari sisi *Non Member Android*

1. Mendaftarkan diri menjadi *member*
2. Melihat data barang
3. Mengakses *form* kontak penjual
4. Mengakses *form* lokasi peta toko penjual

Dari sisi *Member Android*

1. Memesan barang
2. *Member* bisa upload bukti bayar
3. *Member* bisa melihat riwayat pesan
4. Mengakses *form* lokasi peta toko penjual

Dari sisi *Admin Web*

1. Mengelola data barang
2. Mengelola data *member*
3. Melakukan konfirmasi pesanan

### 1.4 Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi *E-commerce* berbasis *android* yang mengimplementasikan *framework Flutter* dan *firebase* sebagai *database* nya.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat membantu proses penjualan pada toko Mega Galery.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman moto, halaman persembahan, intisari, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Pada bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka membahas mengenai uraian tentang kajian berbagai pustaka yang kemudian hasil dari kajian tersebut akan dihubungkan dengan masalah yang sedang diteliti dalam penyusunan skripsi. Sedangkan dasar teori menjelaskan definisi – definisi dari yang terkait dengan pembuatan skripsi, seperti definisi dari Chatting, Kotlin, *Android* dan lain-lain.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan mengenai sistem, penjelasan analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem yang meliputi usecase diagram, sequence diagram, flowchart, class diagram.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini mencakup implementasi dan uji coba sistem serta pembahasan pada bagian implementasi dan uji coba sistem. Pada bagian ini juga menguraikan tentang implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari yang penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen-komponen yang dipakai. Pembahasan ini juga berisi kajian-kajian mengenai hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan sistem yang dirancang, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini berisi daftar pustaka yang menjadi sumber-sumber dalam penyusunan naskah.