

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Authentic cell shop merupakan toko yang menjual berbagai macam barang elektronik dan aksesoris smartphone, terletak pada jl pasar Tanjung Jaya, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung tengah, Provinsi Lampung. Dalam pelayanan penjualan dilakukan seorang pelanggan dengan datang ketoko dan dilayani oleh karyawan toko.

Untuk informasi ketersediaan dan stok barang seorang pelanggan datang ke toko dan menanyakannya secara langsung kepada karyawan yang berjaga di toko, dimana hal tersebut kurang efisien dan akan memakan waktu seorang pelanggan apabila barang tersebut tidak tersedia di toko.

Aplikasi yang dibuat menggunakan framework flutter sangat menguntungkan guna memperluas pangsa pasar di karenakan framework flutter ini mendukung untuk digunakan di berbagai platform sistem operasi pada smartphone, Tidak hanya android namun juga ios, web, dan juga dekstop. Tidak hanya itu Flutter yang di padukan dengan teknologi autentikasi firebase akan memberikan kesan kepada pelanggan dengan kecepatan akses yang unggul pada sistem registrasi maupun login.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan maka muncul rumusan masalah seperti berikut. Adapun Batasan masalah dalam membangun aplikasi ini adalah bagaimana mengimplementasikan framework flutter dan firebase auth pada aplikasi e-commerce secara efektif pada media belanja online?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memperjelas pembahasan ini diperlukan ruang lingkup yang jelas. Adapun batasan masalah dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan framework flutter, Android Studio IDE, visual studio code dan Firebase
2. Bahasa pemrograman Dart , java.
3. Pengguna aplikasi ini adalah Admin dan pelanggan
4. Aplikasi ini memuat penjualan dan pembelian barang - barang aksesoris Smartphone juga sebagai media informasi tersedianya stok barang pada toko.
5. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran.
6. Semua fitur pada aplikasi ini dijalankan menggunakan smartphone android dengan system operasi minimal 5.0 Lollipop yang terkoneksi dengan internet

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah mengimplementasikan framework flutter pada aplikasi e-commerce menggunakan firebase auth.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu para customer untuk mendapatkan informasi ketersediaan barang, dan juga dapat melakukan pembelian menggunakan sistem COD

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan Skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER PADA APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUTH FIREBASE” dibuat dengan maksud untuk memberi gambaran yang umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan Pra Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini yaitu berisi tentang latar belakang masalah yang diambil, menjabarkan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup untuk membatasi dari aplikasi yang akan dibuat, menentukan tujuan dan manfaat dari penelitian, dan terakhir yaitu sistematika penulisan

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

bab 2 ini yaitu berisi tentang tinjauan pustaka yaitu mengacu pada penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya dengan meninjau fitur, teknologi dan kelebihan serta kekurangan dari penelitian yang akan digunakan sebagai

referensi. Sedangkan dasar teori berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik dari penelitian ini yang bertujuan untuk mendukung proses dari analisis permasalahan. Selain dari itu juga yaitu memberikan gambaran teknologi yang digunakan sebagai pendukung dari penelitian yang akan dilakukan ini.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini yaitu berisi penjelasan tentang perancangan sistem yang akan dibangun. Meliputi analisis kebutuhan bahan/data, kebutuhan peralatan serta perancangan sistem yang meliputi arsitektur sistem, use case diagram, sequence diagram, activity diagram, class diagram dan rancangan antarmuka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini yaitu berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab 5 yaitu berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah menjangapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.