

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan tingkat perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini, sistem informasi menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam mendukung dan mempermudah manusia dalam melakukan segala aktivitas sehari-hari. Dimana sistem Informasi menjadi suatu elemen yang tidak dapat dipisahkan dalam keseharian manusia. Dalam Situasi pandemi Covid-19 saat ini, masyarakat dituntut agar mengurangi aktivitas diluar rumah untuk mengurangi resiko penyebaran Covid-19 yang telah menjadi pandemi di hampir seluruh negara di dunia. *Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau disebut sebagai Covid-19 adalah jenis baru dari coronavirus yang menular ke manusia dari segala rentang usia, virus ini juga menular dengan sangat cepat dan telah menyebar di hampir semua negara, termasuk Indonesia hanya dalam beberapa bulan sejak pertama kali ditemukannya di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019.

Ditengah situasi pandemi ini banyak aktivitas publik telah dihentikan seperti aktivitas pendidikan, aktivitas keagamaan, aktivitas ekonomi dan aktivitas-aktivitas lainnya yang dapat menyebabkan kerumunan. Salah satu aktivitas yang hingga saat ini masih berjalan walaupun menjadi salah satu tempat paling berisiko dalam penyebaran Covid-19 yaitu pasar, yang menjual bahan pokok untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sehari-hari. Hal ini menyebabkan aktivitas pasar tidak dapat dihentikan karena menjadi suatu aktivitas inti masyarakat.

*Marketplace* pembelian dan penjualan bahan pokok secara daring merupakan salah satu pilihan untuk mengurangi aktivitas masyarakat di pasar sehingga dapat mencegah terjadinya kerumunan. *Marketplace* merupakan salah satu layanan *e-commerce* yang menjadi tempat bertemunya penjual dan pembeli secara daring untuk melakukan transaksi jual beli. Saat ini sebenarnya telah ada *marketplace* berbasis aplikasi *mobile* yang menawarkan pembelian bahan pokok secara daring, tetapi *marketplace* yang telah ada tersebut masih menerapkan model bisnis *business to customer* (B2C), sehingga bahan pokok tersebut tentu tidak terjamin kesegarannya karena telah disimpan sebagai persediaan terlebih dahulu oleh *marketplace* tersebut

dan tentu saja hal ini juga menyebabkan pembelian hanya dapat disuatu kota tertentu saja. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menyusun tugas akhir dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBIL PENJUALAN BAHAN POKOK DAILYVERY ”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan masalah yang menjadi dasar perancangan aplikasi *mobile* Dailyvery sebagai berikut :

1. Diperlukannya rancangan aplikasi untuk mendukung aktivitas masyarakat dalam membeli dan menjual bahan pokok ditengah situasi pandemi Covid-19
2. Aplikasi sejenis yang telah ada hanya dapat digunakan untuk kegiatan pembelian bahan pokok pada suatu lokasi tertentu saja.

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Adapun ruang lingkup yang dibahas meliputi pembuatan tampilan sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis aplikasi *mobile* pada aplikasi dailyvery.

Rancangan aplikasi yang dibahas meliputi :

1. *Input* data meliputi data *login*, data pembeli, data penjual, data produk, data kategori, *input* kata pencarian, *input* pilihan produk, *input* pembayaran, *input* data pengiriman, konfirmasi pesanan selesai.
2. Proses meliputi Registrasi dan *login* sebagai penjual, registrasi dan *login* sebagai pembeli, lihat informasi produk sebagai penjual, tambah produk, ubah produk, lihat informasi produk sebagai pembeli, pembelian barang, pembayaran, pengiriman, penyelesaian pesanan dan pembuatan laporan.
3. *Output* data meliputi data produk, data kategori, data pembayaran, data pengiriman, data pesanan, laporan pembelian, laporan penjualan dan laporan transaksi.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan dan pembelian bahan pokok berbasis aplikasi *mobile* dengan nama Dailyvery, yang berfungsi sebagai marketplace jual-beli bahan pokok dengan

model bisnis *customer to customer* (C2C). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu masyarakat dengan membuat tampilan aplikasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk merancang suatu rancangan aplikasi yang baik, yang nantinya dapat dikembangkan menjadi suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan jual-beli bahan pokok secara *online*.

### 1.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang akan digunakan adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan-tahapannya sebagai berikut :

#### 1. Mengidentifikasi masalah dan tujuan

Pada tahap ini, Penulis akan mengidentifikasi masalah dengan membandingkan aplikasi yang akan dirancang dengan aplikasi yang sudah ada, untuk mengetahui kekurangan apa saja yang dimiliki oleh aplikasi lain, serta mengidentifikasi tujuan yang akan dicapai dalam perancangan.

#### 2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahap ini, Penulis akan menentukan syarat informasi untuk pengguna sistem, menentukan detail-detail fungsi sistem yang ada, menentukan detail kegiatan dalam kegiatan bisnis serta prosedur yang ada didalamnya.

#### 3. Menganalisis kebutuhan sistem

Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan sistem usulan dengan menggambarkan tampilan dan alur kerja sistem. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Menggambarkan *use case diagram*.
- b. Merancang kamus data.

#### 4. Merancang sistem

Pada tahap ini, Penulis akan melakukan kegiatan kegiatan meliputi:

- a. Merancang tampilan aplikasi.
- b. Merancang *input* dan *output*.
- c. Merancang database serta menggambarkan hubungan antar tabel