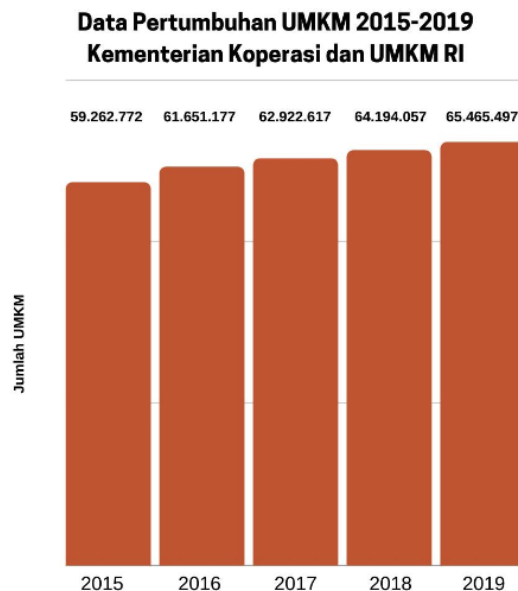


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia Sebagai negara dengan pertumbuhan laju ekonomi yang cukup pesat , salah satu sektor yang pertumbuhannya pesat yaitu UMKM menjadi salah satu aspek penting dalam ekonomi Indonesia, sebagaimana dinyatakan dalam laporan resmi dari Bank Indonesia menyatakan bahwa UMKM berkontribusi besar 99,99%. Menurut Kementerian Koperasi dan UMKM RI pertumbuhan UMK dari tahun 2015 sampai 2019 terus mengalami peningkatan, tercatat di tahun 2019 total pertumbuhannya mencapai 65,4 juta UMKM.



Sumber: Kementerian Koperasi dan UKM RI, 2020

Gambar 1. 1 Data UMKM

Pentingnya peran UMKM dalam perekonomian Indonesia membuat berbagai pihak fokus pada perkembangan sektor ini. Khususnya dalam persiapan menghadapi dinamika era digital saat ini. Menurut studi yang disusun oleh Bank Dunia tentang UMKM di tanah air, peningkatan akses

digital dan partisipan UMKM secara digital diperkirakan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi hingga 2%.

Pada tahun 2019, dunia, termasuk Indonesia, munculnya pandemi covid-19. Berbagai penurunan berbagai sektor, salah satu sektor yang mengalami penurunan pesat adalah sektor UMKM. Dilansir dari data sumber *MSME Empowerment report*, sebelum pandemi melanda pengguna UMKM di Indonesia mencapai 65,4 juta UMKM lebih dari 60% Produk Domestik Bruto (PDB) negara dari sektor ini. Tetapi saat pandemi melanda penurunan PDB negara mencapai 37,3%. [1] Agar bisa bertahan dalam pandemi UMKM harus melakukan digitalisasi atau memanfaatkan teknologi untuk mendukung operasional bisnis mereka.

Perkembangan UMKM tidak luput dengan keikutsertaan perkembangan digitalisasi. Peran digitalisasi menjadi salah satu faktor kunci yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan bisnis. Proses digitalisasi memungkinkan bisnis termasuk UMKM untuk mencari jangkauan pasar yang lebih besar. Akan tetapi, sejumlah besar UMKM di Indonesia masih sepenuhnya belum memanfaatkan potensi digitalisasi. [2] Berbagai masalah umkm belum *go* digitalisasi, seperti keterbatasan pengetahuan teknologi. Padahal dengan digitalisasi, UMKM memiliki peluang untuk meningkatkan akses pasar, memperluas jaringan, serta mengoptimalkan proses bisnis.

Pada era saat ini hampir semua kalangan maupun para pelaku bisnis kini memanggatkan teknologi dalam berbagai proses, mulai dari produksi hingga pemasaran produk. Salah satu teknologi yang umum digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi salah satu teknologi yang menjadikannya alat bantu yang penting bagi masyarakat modern. [3] Menurut data yang dikeluarkan oleh (*HootSuite*), penggunaan *smartphone* di Indonesia mencapai 370,1 juta pengguna di tahun 2022, angka tersebut sangat banyak mengingat penggunaan tersebut meningkat terus menerus saat pandemi covid-19 berlangsung.

Saat pandemi berlangsung *smartphone* digunakan oleh masyarakat khususnya dalam menunjang kebutuhan sehari – hari. Kemajuan teknologi yang pesat menjadikan aktivitas pembelian tak lagi semata – mata melalui

metode tradisional. Namun juga memanfaatkan inovasi berbasis aplikasi melalui *platform* belanja *online*. Berbelanja secara *online* mempermudah proses transaksi antara penjual dan konsumen tanpa memerlukan banyak waktu. Saat ini toko UMKM seperti toko swalayan menyediakan kebutuhan sehari – hari, Banyak toko swalayan yang belum menerapkan belanja secara *online*. Untuk itu toko swalayan juga dituntut untuk menggunakan teknologi aplikasi yang menunjang untuk menjual kebutuhan sehari – hari secara *online* dan dapat mempermudah masyarakat dalam berbelanja. Tentunya teknologi sekarang menggunakan *Android*.

Perkembangan aplikasi *Android* saat ini semaki pesat. *Android* kini telah menjadi *platform* paling digunakan dan kerap menjadi pilihan utama masyarakat.[4] Berdasarkan data penggunaan *platform Android* di Indonesia mencapai angka 89,94% dari total penggunaan *smartphone* selama periode Juli 2021 hingga Juli 2022 (*StatCounter,2022*).[5]

Perancangan sistem tidak luput juga membutuhkan sebuah metode dalam proses pengembangannya. Dalam Penelitian ini pengembangan sistem penjualan *Android* menggunakan metode kanban. Kanban salah satu proses pengembangan *SDLC (Software Deveopment Life Cycle)*, Konsep Kanban pertama kali diperkenalkan oleh Toyota dalam sistem manufakturnya untuk meningkatkan efisiensi alur kerja. Sistem ini menggunakan kartu Kanban sebagai alat utama untuk mengatur proses produksi, di mana setiap kartu merepresentasikan kapasitas yang telah dirancang sesuai kebutuhan.[6]. Setiap kartu dalam sistem Kanban merepresentasikan suatu unit kerja tertentu dan berfungsi sebagai sinyal untuk mengelola alur kerja. Ketika kartu tersedia, kartu tersebut akan ditempatkan pada bagian kerja yang sesuai dan dipasang pada papan Kanban untuk memberikan gambaran visual tentang status dan progres pekerjaan yang sedang berlangsung.

Berdasarkan urian permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis mengambil Langkah untuk melakukan perancangan aplikasi pada toko swalayan penyedia bahan pokok kebutuhan sehari – hari, penjualan produk toko swalayan masih menggunakan konvensional dan pemesanan melalui media chat whastapp menjadi sebuah aplikasi khusus belanja *online*

pada toko swalayan. Dalam perancangannya peneliti menggunakan metode kanban, metode ini dinilai sangat efektif, sesuai dengan kebutuhan pengembangan, dan pengembangan menggunakan metode kanban aplikasi bisa diperbarui dan disempurnakan. Oleh Karena itu, penulis melaksana penelitian berjudul Rancang Bangun Aplikasi Belanja Berbasis *Android* Menggunakan Metode Kanban (Studi Kasus: Toko Swalayan Bekado “Belanja Kita *Delivery Order*”). Dari hasil studi penelitian, diharapkan penelitian ini mampu mendukung Toko Bekado dalam mengoptimalkan volume penjualan. Membangun kepercayaan dari konsumen, mempromosikan produk agar dapat lebih dikenal baik oleh masyarakat yang berapada di daerah Purwokerto maupun diluar daerah Purwokerto.

1.2 Rumusan Masalah

Saat ini Toko Bekado “Belanja Kita *Delivery Order*” melakukan penjualan secara manual yaitu konsumen datang secara langsung ke toko maupun pemilik toko yang mengantarkan barangnya ke pembeli secara konvensional. Maka dari itu penelitian ini bermaksud untuk membantu Toko Bekado “Belanja Kita *Delivery Order*” untuk mengembangkan aplikasi belanja pemesanan kebutuhan sehari-hari secara digital supaya meningkatkan penjualan, mengelola penjualan produk, dan konsumen dapat di jangkau secara luas.

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan melakukan rancang bangun aplikasi belanja menggunakan metode kanban. Maka tujuan penelitian ini dianatra lain :

1. Merancang sebuah sistem yang berbasis aplikasi android menggunakan metode Kanban untuk meningkatkan penjualan BEKADO “ Belanja Kita *Delivery Order* “.
2. Mampu membangun aplikasi belanja berbasis android untuk memberikan kemudahan toko BEKADO “ Belanja Kita *Delivery Order* “ dalam melakukan pemesanan produk.

1.4 Batasan dan Asumsi Penelitian

Bedasarkan dari uraian pada latar belakang sebelumnya maka dapat dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Langkah – Langkah dalam mengembangkan aplikasi belanja pada toko Swalayan Bekado “Belanja Kita *Delivery Order*“ yang dapat digunakan sebagai media transaksi belanja *online*.
2. Sistem aplikasi belanja hanya menyediakan fitur hanya untuk pelanggan berupa pembelian barang, tambah produk ke keranjang.
3. Pembayaran hanya dapat dilakukan secara *Cash On Delivery (COD)* dan transfer bank.
4. Hasil Penelitian nantinya berupa aplikasi yang berbasis *Android* yang dapat diakses secara *online*.
5. Rancang bangun pengembangan menggunakan *Framwork Flutter*.
6. Sistem dibangun menggunakan bahasa *Dart*.

1.5 Manfaat Penelitian

Studi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, antara lain :

1. Memudahkan Toko Bekado “ Belanja Kita *Delivery Order* “ dalam meningkatkan penjualan barang.
2. Mengembangkan aplikasi belanja yang sebaik mungkin sehingga mudah digunakan oleh konsumen.
3. Memudahkan Toko Bekado “ Belanja Kita *Delivery Order* “ dalam meningkatkan pemasaran produk.