

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2021, Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan mengenai peningkatan penggunaan internet di Indonesia tergolong cukup tinggi. Faktor pendorong utama dari peningkatan ini adalah tarif internet yang murah. Fenomena menakjubkan itu membuat jumlah pengguna *smartphone* mencapai 89% dari total penduduk Indonesia [1]. Salah satu alasan utama dari penggunaan *smartphone* yang tinggi adalah kemampuannya sebagai alat komunikasi yang dapat memudahkan penggunaannya melakukan interaksi dua arah secara *online* dengan efektif [2].

Smartphone telah dilengkapi dengan sistem operasi yang dapat menjalankan tugas serta instruksi yang diberikan pengguna. *Android* dan *iOS* kini menjadi platform sistem operasi paling dominan bagi masyarakat saat ini [3]. *Android* memiliki kelebihan dalam hal ketersediaan aplikasi yang sangat luas dan beragam serta dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan pengguna. Sementara *iOS* dengan sistem yang tertutup menawarkan keamanan dan kinerja yang stabil serta integrasi yang mulus dengan perangkat lain dalam ekosistem *Apple* [4]. Karena *Android* memiliki lebih banyak kelebihan dan popularitasnya mampu menarik perhatian di seluruh dunia termasuk Indonesia, membuat sistem operasi ini menjadi yang paling banyak digunakan dan dikembangkan [5].

Berdasarkan temuan dari "*State of Mobile 2023*" yang dirilis oleh Firma analisis pasar *data.ai*, masyarakat Indonesia menunjukkan kecenderungan untuk mengalokasikan waktu lebih lama dari negara lain pada tahun 2022 dalam penggunaan *smartphone*. *Data.ai* mencatat rata-rata durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia mencapai 5,7 jam per hari. Angka ini menunjukkan lonjakan yang cukup signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, di mana pada 2019 tercatat sebesar 3,9 jam per hari, kemudian meningkat menjadi 5 jam per hari pada 2020, dan selanjutnya naik menjadi 5,4 jam per

hari pada 2021 [6]. Hal ini mencerminkan peran yang semakin mendalam yang dimainkan oleh *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat termasuk dalam berbagai aspek seperti komunikasi, hiburan, belanja *online*, dan masih banyak lagi. *Smartphone* juga menjadi kunci utama dalam mengakses informasi dan layanan di era digital yang terus berkembang [7].

Setelah adanya pemberitahuan tentang berakhirnya masa pandemi virus Covid-19 pada 21 Juni 2023 melalui Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 2023 [8]. Masyarakat telah beralih secara drastis ke platform digital dalam mencari dan membeli barang serta jasa. Perilaku masyarakat yang menjadi serba digital ini dipicu oleh berbagai faktor seperti harga, kebutuhan, dan pertimbangan kesehatan. Selain itu, masyarakat juga telah mengubah pola pembelian mereka dengan mengutamakan produk yang berkaitan dengan kebutuhan pokok dan berfokus dalam menjaga kesehatan mereka [9].

Toko ritel yang menyediakan kebutuhan sehari-hari telah menjadi elemen penting dalam memenuhi rutinitas harian. Pemilik bisnis ritel terkadang menghadapi kesulitan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang pesat [10]. Di pasar ritel, terutama di toko yang menawarkan layanan pesan antar, metode pemesanan yang paling umum digunakan masih melibatkan pesan teks atau aplikasi pesan. Meskipun metode tersebut masih berjalan, beberapa konsumen mengharapkan lebih banyak kemudahan dan efisiensi saat berbelanja [11]. Layanan pesan antar yang efektif telah menjadi nilai tambah yang sangat berharga karena memberikan kemudahan bagi konsumen untuk berbelanja tanpa perlu mengunjungi toko fisik. Dengan memanfaatkan teknologi informasi guna memantau dan mengelola produk menjadi lebih efektif. Kemampuan untuk mengetahui ketersediaan produk secara *real-time* dapat membuat konsumen selalu mendapatkan produk yang diinginkan [12].

Siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) merupakan sebuah tahapan atau proses yang berguna untuk pengembangan perangkat lunak, mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan. Salah satu pendekatan

yang populer dalam SDLC adalah metode *Scrum* [13]. *Scrum* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada efisiensi proyek. Metode ini sangat membantu dalam pengerjaan proyek jangka pendek dan dengan tim yang lebih kecil [14]. Metode *Scrum* menggunakan prinsip-prinsip *Agile* yang terbukti kuat dalam pengembangan perangkat lunak dan mampu beradaptasi dengan penyesuaian yang terjadi selama proses pengembangan perangkat lunak [15].

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh pemilik toko retail yang menyediakan layanan pesan antar (BEKADO), terdapat permasalahan dalam metode pemesanan yang dilakukan saat ini. Metode pemesanan yang digunakan dinilai kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan konsumen dan berisiko menimbulkan kesalahan dalam proses *input* transaksi bagi pihak toko. Penelitian ini akan berfokus pada rancang bangun aplikasi pada toko retail penyedia kebutuhan sehari-hari yang menyediakan layanan pesan antar dengan tujuan memodernisasi metode pemesanan yang sebelumnya masih menggunakan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* menjadi sebuah aplikasi *mobile* khusus pemesanan *online* pada toko retail tersebut. Metode yang akan digunakan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah *Scrum*. Metode ini sangat efektif dalam pengembangan karena efisiensi waktu yang baik dan dapat menyesuaikan perubahan selama proses pengembangan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, perumusan masalah yang menjadi fokus utama pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pemesanan yang dilakukan pada toko BEKADO saat menggunakan layanan pesan antar masih bersifat manual yaitu dengan menggunakan *WhatsApp*.
2. Proses pemesanan yang dilakukan melalui *WhatsApp* dinilai kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan konsumen.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Hasil pertanyaan penelitian yang didapatkan dari perumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pembuatan aplikasi untuk memodernisasi metode pemesanan pada saat menggunakan layanan pesan antar?
2. Bagaimana cara merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan *online* yang efektif untuk toko BEKADO?

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk memfokuskan permasalahan supaya tidak melebar. Batasan dalam penelitian ini mencakup hal berikut :

1. Pengembangan aplikasi ini akan mencakup fungsi pencarian produk, pemilihan produk, dan pemesanan produk.
2. Sistem informasi pada toko BEKADO hanya dirancang untuk memberikan informasi produk kepada pembeli.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini yang berkaitan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya meliputi :

1. Merancang dan membangun aplikasi pemesanan *online* berbasis *Android* menggunakan *kotlin*.
2. Merancang dan membangun aplikasi menggunakan metode *Scrum*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang yang dikaji seperti :

1. Memberikan manfaat kepada pihak BEKADO dalam hal operasional penggunaan layanan pesan antar.
2. Memudahkan konsumen dalam memesan produk dari toko BEKADO menggunakan aplikasi pemesanan *online*.