

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi sudah mengubah gaya hidup sebagian besar masyarakat di beberapa tahun terakhir, Proses transaksi pembelian ataupun penjualan barang sudah tidak terlalu sering dilakukan di toko-toko konvensional. Hal ini terjadi karena adanya layanan yang tersedia untuk melakukan transaksi tersebut secara online (Annisa et al., 2021). Jual beli online atau yang biasanya sering disebut dengan *E-Commerce* menjadi sebuah peluang baru bagi penjual untuk melaksanakan transaksi jual beli dengan konsumen (Susandi et al., 2022)

Smartphone merupakan teknologi yang sudah diketahui oleh hampir semua masyarakat (Irmawati, 2024), Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), Proporsi individu yang memiliki telepon genggam pada provinsi Kepulauan Riau dari tahun 2018 hingga tahun 2023 mencapai 80,37%. Penggunaan Smartphone sangat beragam. Berikut dibawah ini merupakan jenis aplikasi yang dipakai oleh pengguna smartphone di indonesia berdasarkan Populix yang diambil dari “*Omnichannel Digital Consumption Report*” pada tahun 2023 dan pertanyaan tersebut dijawab sebanyak 1.351 respond

Tabel 1.1 Data Pengguna Smartphone Berdasarkan Jenis Aplikasi

Jenis App	%
Social Media	63%
Entertainment	58%
Chat	52%

Jenis App	%
<i>E-Commerce</i>	36%
E-Wallet	29%
Gaming	25%
Transportation	24%

(Sumber: Peneliti, 2024)

Pada Tabel 1.1 diatas dimana terdapat data pengguna aplikasi pada smartphone di Indonesia yang mengatakan bahwa ada 7 jenis aplikasi yang paling banyak diakses atau dipasang (*install*) atau digunakan oleh pengguna smartphone di Indonesia. Dalam Data tersebut bisa diketahui bahwa kegiatan ecommerce terdapat sebanyak 36% atau sebanyak 486 pengguna yang menggunakan smartphone untuk kegiatan tersebut. Kemudian aplikasi yang lain yakni *e-wallet* yang mana adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran terdapat 29% atau 391 pengguna. Kemudian aplikasi transportasi adalah aplikasi yang digunakan untuk pengantaran terdapat 24% yaitu sebanyak 324 pengguna.

Ibu rumah tangga bertanggung jawab dalam mengatur kebutuhan dapur, mereka selalu rutin berbelanja sayur untuk memenuhi kebutuhan bahan makanan sehari-hari (Linda et al., 2023), toko sayuran yang dibuka oleh masyarakat termasuk salah satu alternatif ibu rumah tangga untuk berbelanja sayur. Namun seringkali mereka mengalami kesulitan dalam mengetahui ketersediaan informasi produk sayur yang tersedia di warung atau toko serta informasi harga yang tersedia pada toko dan juga kesulitan untuk melakukan kegiatan belanja kebutuhan dapur karena memiliki beragam kegiatan lain yang harus dilakukan (Alvira Fauziah et al., 2022).

Peneliti akan mengambil data toko sayur di Batam, kecamatan lubuk baja yang memiliki 5 kelurahan, dan peneliti akan mengambil salah satu kelurahan yaitu kelurahan batu selicin yang dimana kelurahan tersebut terdapat 11 RW dan 50 RT. Peneliti akan mengambil data toko sayur dari 30 RT di kelurahan tersebut.

Tabel 1.2 Data Toko Sayur

RT	Jumlah Toko	Toko	Jumlah Sayur yang dijual	Menyediakan informasi produk selain di toko	Memiliki stop di google maps
RT 01 / RW 09	1	1	7	Tidak	Tidak
RT 04 / RW 09	2	1	10	Tidak	Tidak
		2	13	Tidak	Ya
RT 03 / RW 06	1	1	6	Tidak	Tidak
RT 02 / RW 03	1	1	16	Tidak	Tidak
RT 04 / RW 03	1	1	12	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 03	1	1	15	Tidak	Tidak
RT 04 / RW 02	1	1	12	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 07	1	1	13	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 06	2	1	14	Tidak	Tidak
		2	9	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 09	1	1	15	Tidak	Tidak
RT 02 / RW 10	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 10	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 02	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 07	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 02 / RW 04	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 04	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 04	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 11	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 11	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 08	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 05	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 02 / RW 05	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 02	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 03 / RW 03	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 01	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 02 / RW 01	0	0	0	Tidak	Tidak

RT	Jumlah Toko	Toko	Jumlah Sayur yang dijual	Menyediakan informasi produk selain di toko	Memiliki stop di google maps
RT 03 / RW 01	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 02 / RW 07	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 01 / RW 08	0	0	0	Tidak	Tidak
RT 04 / RW 06	0	0	0	Tidak	Tidak

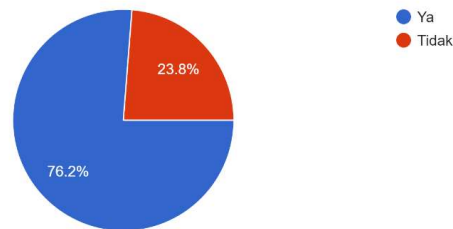
(Sumber: Peneliti, 2024)

Pada Tabel 1.2 dapat dilihat bahwa terdapat 12 Toko yang menjual sayuran, dan toko-toko tersebut menyediakan paling minimal 6 sayuran sampai paling maksimal 16 varian sayur yang tercantum pada Tabel 1.2. Dari tabel tersebut bisa disimpulkan bahwa varian sayur yang dijual oleh setiap toko itu berbeda-beda, dan semua toko yang telah dikunjungi oleh peneliti menyatakan bahwa mereka tidak menyediakan informasi produk yang bisa diakses oleh pembeli diluar toko, dan hanya 1 toko yang menyatakan mereka memiliki stop di google maps. Oleh karena itu pembeli terkadang tidak bisa menemukan sayur yang diinginkan di toko sayur tertentu sehingga harus mencari lagi ditempat lain yang dimana akan membuat proses pembelian sayur lebih lama karena adanya keterbatasan informasi pada produk-produk yang tersedia di toko sayur

Saat ini proses mendapatkan informasi sayur masih dilakukan secara offline, konsumen harus mengunjungi toko untuk mengetahui sayuran apa saja yang dijual di toko tersebut. Jika menemukan sayuran yang diinginkan, pembeli mulai menawar harga sayur dan kemudian pemilik toko akan memberikan sayurnya dan pembeli melakukan pembayaran. Namun jika tidak menemukan sayuran yang diinginkan, mereka harus mencari lagi di toko lain. Ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh konsumen karena mereka belum bisa dengan mudah

mendapatkan informasi sayur secara online. Dibawah ini adalah data questionnaire, pertanyaan yang diajukan adalah “Apakah Anda membutuhkan informasi ketersediaan sayur secara online? (menggunakan aplikasi mobile atau web)”. Hal ini pernah diteliti oleh (Linda et al., 2023), yang menghadapi permasalahan susahya mendapatkan informasi karena tidak tersedianya layanan online.

Apakah Anda membutuhkan informasi ketersediaan sayur secara online? (menggunakan aplikasi mobile atau web)
383 responses



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1
(Sumber: Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dilakukan oleh peneliti diatas dimana peneliti mengambil data terkait permasalahan keterbatasan informasi produk sayur dan seluruh responden menjawab pertanyaan sebanyak 76.2% Ya artinya sebanyak 292 responden menyatakan bahwa membutuhkan sebuah aplikasi dalam mencari ketersediaan produk sayur dan 23.8% yaitu sebanyak 91 responden menyatakan Tidak.

Kemudian ada juga masalah mengenai konsumen sulit mencari waktu luang untuk berbelanja karena memiliki kesibukan seperti menjaga anak, ataupun kesibukan lainnya. Dibawah ini adalah data questionnaire, pertanyaan yang diajukan adalah “Apakah Anda membutuhkan warung yang melakukan pengantaran produk

(sayur)?” dan “Apakah Anda bersedia membayar ongkos antar sayur jika berbelanja online?” Hal ini pernah diteliti oleh (Putri et al., 2023) yang menemukan bahwa pembeli tidak memiliki waktu luang untuk datang ke tempat dan berbelanja karena kesibukan mereka.



Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2
(Sumber: Peneliti, 2024)



Gambar 1.3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3
(Sumber: Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dilakukan oleh peneliti diatas dimana peneliti mengambil data terkait permasalahan kesulitan mencari waktu luang untuk berbelanja offline, untuk pertanyaan yang menanyakan mengenai apakah pembeli yang membutuhkan warung yang melakukan pengantaran produk (sayur), sebanyak 71.3% responden yaitu 273 responden menyatakan Ya, bahwa mereka

membutuhkan warung yang melakukan pengantaran produk dan 28.7% yaitu sebanyak 110 responden menyatakan Tidak, selain itu ada pertanyaan yang menanyakan apakah mereka bersedia membayar ongkos antar sayur, dan 70.5% yaitu 270 responden menyatakan Ya, mereka bersedia membayar ongkos antar sayur jika berbelanja online dan 29.5% yaitu 113 responden menyatakan tidak bersedia.

Dari permasalahan yang telah diuraikan oleh peneliti serta menggunakan data yang telah dikumpulkan maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi E-Vegetables Menggunakan Flutter di Kota Batam”**.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, terdapat beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Keterbatasan akses informasi sayur yang tersedia pada toko sayur
2. Pembeli kesulitan mencari waktu luang untuk berbelanja karena kesibukan

1.3 Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian ini adalah

1. Peneliti hanya berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis mobile.
2. Peneliti hanya berfokus pada pengembangan di sistem operasi android.
3. Aplikasi hanya bisa diakses menggunakan smartphone, tidak bisa di akses melalui desktop.
4. Sistem pembayaran hanya dapat dilakukan dengan COD.

5. Status delivery diupdate oleh sisi penjual dan dikonfirmasi oleh penjual ketika pesanan delivery selesai.
6. Verifikasi kebenaran data user tidak bisa dicek karena tidak ada instansi untuk melakukan proses tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi landasan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi yang dapat menyediakan informasi sayuran?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi e-vegetables yang memiliki sistem pemesanan sayur?
3. Bagaimana mengembangkan aplikasi e-vegetables yang memiliki sistem pembayaran COD?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan sistem informasi yang dapat menyediakan informasi sayuran.
2. Mengembangkan aplikasi e-vegetables yang memiliki sistem pemesanan sayur.
3. Mengembangkan aplikasi e-vegetables yang memiliki sistem pembayaran COD.

1.6 Manfaat hasil penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang konsep dan implementasi aplikasi e-vegetables berbasis Android. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan penulis dalam merancang dan mengembangkan aplikasi Android menggunakan Flutter serta basis data MongoDB.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan kebermanfaatan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini dari awal sampai selesai. Berikut manfaat yang diharapkan dapat diterima oleh seluruh pihak:

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai topik penelitian serta mendorong motivasi penulis untuk melanjutkan penelitian di masa mendatang.

b. Bagi Pengguna

1. Pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi tersebut dimanapun dan kapanpun dengan jaringan internet.
2. Pengguna dapat dengan mudah menemukan sayuran yang diinginkan melalui aplikasi tanpa harus datang langsung ke pasar.