

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2020, dunia menghadapi wabah penyakit yang menyebar secara global yang dikenal dengan nama Covid-19 [1]. Covid-19 menyebar sangat luas dan sangat memberikan dampak bagi sektor-sektor di Indonesia. Dampak dari Covid-19 juga sangat berimbas kepada pelaku usaha dimana para pelaku usaha harus membuat keputusan yang sangat sulit untuk memotong gaji karyawan atau bahkan merumahkannya [2]. Oleh karena itu, banyak yang harus mencari tambahan penghasilan untuk bertahan hidup selama pandemi seperti mencoba pekerjaan *freelancer*.

PT. XYZ merupakan sebuah perusahaan konsultasi *IT* di Jakarta. Perusahaan yang didirikan oleh 4 orang yaitu Markus Sulaiman, Askin H, Delli Rinaldi, dan Ranza Primero melihat bahwa masih belum banyak aplikasi yang dapat digunakan para *freelancer* di Indonesia yang membuat atau mencari pekerja sesuai keahlian mereka. PT. XYZ juga ingin membantu para klien mencari *freelancer* yang sesuai dengan *budget* dan harga yang terjangkau.

PT. XYZ memiliki ide untuk mengembangkan aplikasi yang dapat mempertemukan *freelancer* dan klien secara langsung. Para *freelancer* lalu dapat menemukan proyek sesuai keahlian mereka bahkan para klien dapat merekrut *freelancer* dengan lebih cepat, tepat, dan hemat. PT. XYZ juga ingin membuat pengguna nyaman saat menggunakan aplikasi oleh karena itu akan digunakan *Payment Gateway* dalam pembayaran sehingga akan lebih cepat dalam melakukan transaksi [3].

Pada awalnya, Peppo dimulai sebagai sebuah *website* untuk memfasilitasi transaksi antara klien dan *freelancer*. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* dan *tablet*, aplikasi *mobile* kini telah menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, PT. XYZ ingin meningkatkan

efektivitas Peppo dengan mengembangkan aplikasi mobile yang dapat digunakan oleh pengguna *Android* dan *IOS*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi ABCD sebagai aplikasi mobile. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi melalui mobile.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat rumusan masalah yang dihasilkan adalah sebagai berikut:
Bagaimana cara membuat aplikasi ABCD menjadi lebih efektif dan dapat digunakan oleh pengguna *Android* dan *IOS* ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapatkan dari permasalahan di atas antara lain:

1. Aplikasi ini nantinya akan digunakan menggunakan bahasa *Dart* dengan Framework *Flutter* agar dapat digunakan langsung di *Android* dan *IOS*.
2. Fitur pada aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pengguna yang sudah mendaftar pada aplikasi ABCD.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membuat aplikasi ABCD menjadi lebih efektif dan dapat digunakan oleh pengguna *Android* dan *IOS*

E. Metode Penelitian

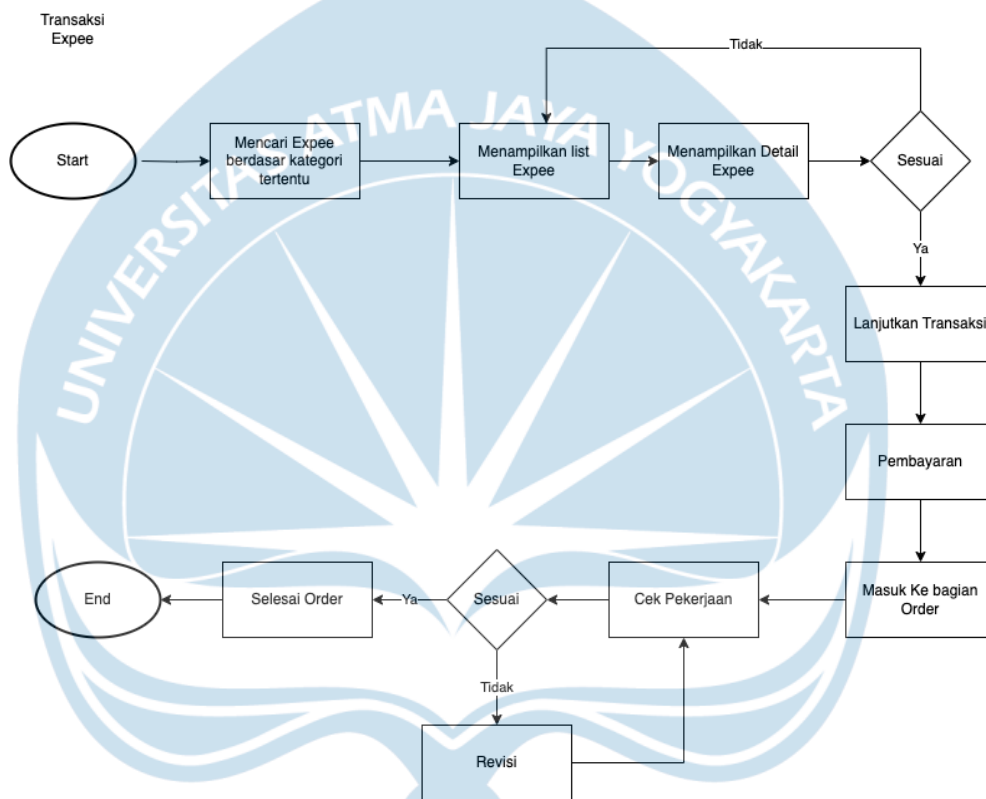
Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan dalam merancang sistem aplikasi *mobile* Peppo. Tahapan-tahapan ini akan dilaksanakan secara berurutan dan berkesinambungan. Berikut merupakan urutan tahapan-tahapan metodologi dalam perancangan sistem:

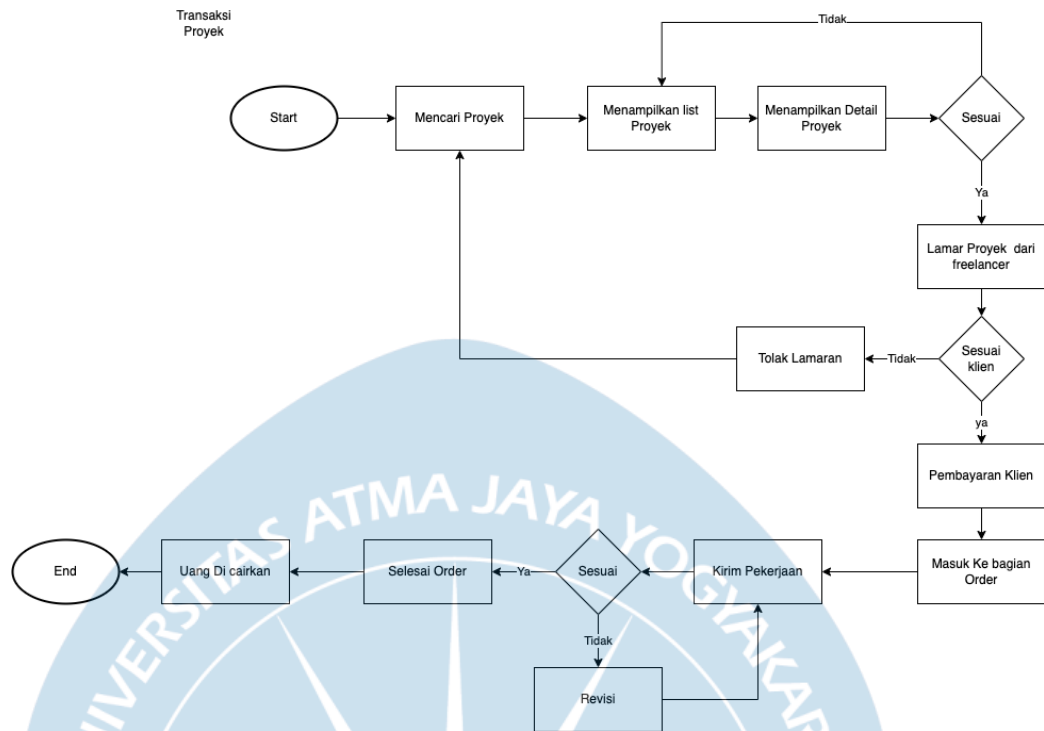
1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bagian tim PT. XYZ serta membuat kebutuhan sistem untuk aplikasi ABCD. Hal ini dilakukan demi mengumpulkan informasi apa saja yang diperlukan oleh aplikasi ini.

2. Analisis

Tahapan merupakan analisis data hasil wawancara yang sudah dilakukan sebelumnya dan akan digunakan untuk membentuk *flow-chart*, serta beberapa *use case* aplikasi.





Gambar 1.1. Flow Chart

3. Metode Pembangunan Sistem.

Setelah tahap perancangan selesai, langkah selanjutnya adalah mulai melakukan pengodean berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Meskipun telah melakukan perancangan dengan cermat, tetap saja kemungkinan terjadi perubahan pada rancangan saat proses pengkodean berlangsung.

4. Metode Pengujian Sistem

Setelah tahap pembangunan sistem, dilakukan pengujian terhadap program yang sudah dibangun agar dapat membuktikan apakah sistem yang dikembangkan dapat bekerja secara optimal serta melakukan pengecekan apakah terdapat *bug* dalam program yang sudah dibuat.

F. Sistematika Penulisan

Demi memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa subbab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bagian ini berisikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bagian ini berisikan jurnal maupun penelitian dari penulis lainnya sebagai dasar-dasar penelitian serta pembandingan sehingga penulis maupun pembaca bisa mengerti dan memahami sampai dimana dan hingga tahap apa sistem ataupun aplikasi dikembangkan dengan pembandingan dari beberapa jurnal.

Bab III Landasan Teori

Bagian ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan jurnal ataupun *web* yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem

Bagian ini berisikan analisis dari sistem, lingkup masalah sistem, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan dari antarmuka, perancangan dari sistem, serta perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun oleh penulis.

Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem

Bagian ini akan berisikan pengimplementasian dari sistem antarmuka, pengujian dari fungsionalitas perangkat lunak, serta hasil dari pengujian yang dilakukan demi membuktikan apakah sistem yang dibuat oleh pengguna dapat digunakan dalam perusahaan.

Bab VI Penutup

Bagian ini berisikan kesimpulan serta saran dari penulis sehingga pembaca dapat mengetahui kelebihan sistem dan dengan harapan dapat mengembangkan lagi sistem dengan saran yang sudah diberikan sehingga sistem menjadi lebih baik.