

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

COVID-19 adalah virus RNA *non-segmented, enveloped* dan *sense* yang berasal dari family *Coronaviridae* dan ordo *Nidovirales* serta secara luas tersebar di manusia dan mamalia lainnya. Walaupun kebanyakan infeksi COVID-19 cenderung ringan, epedemi dari dua betacoronavirus terdahulu, SARS-CoV dan MERS-CoV, telah menyebabkan lebih dari 10.000 kasus kumulatif dalam dua decade terakhir, dengan angka mortalitas 10% pada kasus SARS-CoV dan 37% pada kasus MERS-CoV. COVID-19 yang sudah terinfeksi mungkin hanyalah sedikit virus dari banyaknya jenis coronavirus diluar sana [Huang, C., Wang, Y, 20), “Gejala Klinis Pasien Terinfeksi Novel Corona Virus 2019 Di Wuhan China”].

Pada Desember 2019, wabah penyakit yang disebabkan oleh COVID-19 terjadi di wuhan China. Penyebaran dari COVID-19 ini sangatlah cepat, ribuan orang meninggal dunia, dan puluhan ribu orang terjangkit virus ini. Keterbatasan fasilitas medis, mengakibatkan beberapa rumah sakit di China tidak dapat menampung pasien yang tertular oleh virus tersebut. Akibatnya, tidak sedikit pasien yang meninggal di rumah. Tidak hanya berdampak pada kesehatan, virus corona juga berdampak pada perekonomian di China. Dalam rangka menghentungan rantai penularan dari virus corona, pemerintah China melakukan *lockdown* di Wuhan, yang merupakan daerah awal terjangkitnya virus ini. Setelah melakukan *lockdown* selama dua bulan, pemerintah China mencabut *lockdown* di Wuhan.

Virus COVID-19 tersebut tidak hanya terjadi di negara Cina. Akan tetapi juga mengalami dampak yang sama di Indonesia. Di Indonesia penyebaran COVID-19 sangatlah pesat. Khususnya di Jakarta, karena Jakarta adalah pintu gerbang orang yang akan masuk ke Indonesia. Sudah banyak yang terjangkit virus ini, bukan hanya di Jakarta, tetapi sudah menyebar diberbagai daerah di Indonesia.

Penyebaran atau penularan virus COVID-19 adalah melalui mulut, mata dan hidung. Penyebaran tersebut bisa melalui bersin, kontak langsung dengan orang yang terinfeksi, tidak menjaga kebersihan, tidak mengisolasi diri setelah berpergian dan yang lainnya. Cara pencegahan dari COVID-9 yaitu melakukan etika batuk atau bersin dengan menutup menggunakan sikut bagian dalam atau menggunakan kain, memakai masker, sering mencuci tangan dengan sabun atau *hand sanitizer*, wajib lapor ke RT/RW setelah berpergian atau pulang dari luar kota serta mengisolasi diri selama 14 hari, melakukan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) disuatu daerah dan lain-lain.

Selain pencegahan tersebut, Pemerintah Indonesia melakukan beberapa kebijakan agar mencegah penyebaran virus ini. Yaitu, dengan cara meliburkan sekolah, WFH (*Work From Home*) atau bekerja di rumah, *social distancing*, beribadah di rumah, menutup tempat hiburan, mengurangi jam operasional di pasar dan lainnya.

Permasalahan lain yang terjadi pada masa pandemi COVID-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan tetapi berdampak kepada juga terhadap perekonomian di Indonesia. Dengan adanya COVID-19 pertumbuhan ekonomi di Indonesia mengalami penurunan yang sangat besar, penyebabnya dari hal ini diantaranya

adalah turunnya konsumsi dan investasi, baik dalam rumah tangga maupun lingkup pemerintah. Dampak COVID-19 juga berdampak kepada industri-industri di Indonesia yaitu UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah), pariwisata dan perusahaan manufaktur. Dengan anjuran *physical distancing* yang dikeluarkan oleh pemerintah yang membuat orang-orang tetap dirumah dan tidak pergi keluar untuk melakukan aktifitas seperti biasanya, mengakibatkan masyarakat tidak berbelanja keluar rumah melalui UMKM. Agen perjalanan, hotel, transportasi juga terdampak oleh virus ini. Dan perusahaan manufaktur sangat terasa dampaknya, dikarenakan terkendala dalam pengiriman barang, yang mengakibatkan perusahaan untuk menurunkan produksinya. Penurunan produksi mengakibatkan karyawan untuk libur bergantian dan tidak sedikit karyawan yang terpaksa diberhentikan.

Tidak hanya UMKM dari pariwisata dan manufaktur yang terkena dampak virus covid-19, tapi UMKM dari pasar tradisonal juga terkena dampaknya. Mulai dari berkurangnya penjualan dikarenakan *physical distancing* ditambah lagi dengan kebijakan pemerintah untuk mengurangi jam buka-tutup dari jam 03.00-15.00 di pasar tradisional, itu sangat merugikan penjual di pasar tradisional. Apalagi untuk pedagang sayuran yang tidak selamanya sayuran tersebut akan segar, dan jika terlalu lama sayurang tersebut akan membusuk.

Maka dengan adanya permasalahan tersebut, adanya penerapan teknologi dapat meningkatkan penjualan UMKM khususnya penjual sayur, diantaranya membuat aplikasi penjualan sayur secara online, sehingga transaksi jual beli pedagang sayur masih dapat dilakukan, yaitu dengan cara masyarakat dapat mengakses aplikasi dan menghindari kontak secara langsung dengan penjual

ataupun pembeli yang ada dipasar tradisional tersebut. Aplikasi inipun mendukung pembelian secara langsung sehingga pembeli dapat juga membeli langsung ke toko sayur tersebut. adapun proses transaksi di aplikasi tersebut, yaitu *transfer* dan *cash*. Aplikasi inipun mendukung penambahan stok barang yang nantinya bisa mengetahui laba atau keuntungan dari penjualan sayur online maupun secara langsung yang nantinya dibuat sebagai laporan bulanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti memberikan inovasi aplikasi yang berjudul “ Penerapan Aplikasi Penjualan Online bagi Pedagang sayur “ agar dapat membantu meningkatkan pedagang sayur di pasar tradisional serta mempermudah transaksi masyarakat dalam membeli sayur.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Menurunnya penjualan menyebabkan banyak sayuran yang layu karena tidak terjual dan menyebabkan kerugian.
2. Tidak adanya media/teknologi dalam memasarkan sayuran kepada masyarakat yang mengakibatkan kalah bersaing dengan toserba ataupun toko yang berbasis *online*.
3. Berkurangnya penjualan dikarenakan adanya kekhawatiran masyarakat untuk pergi ke pasar tradisional dikarenakan takut akan kontak langsung dengan penjual atau masyarakat lainnya.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan penjualan bagi pedagang sayur agar tidak merugi.
2. Bagaimana membuat media/aplikasi penjualan *online* yang dapat membantu meningkatkan penjualan bagi pedagang sayur.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap aplikasi penjualan *online* tersebut agar dapat di implementasikan pada pedagang sayur.

### **1.3. Maksud Dan Tujuan**

#### **1.3.1. Maksud**

Maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi untuk mengurangi interaksi antar masyarakat pada saat pandemi COVID 19, serta meningkatkan pendapatan pedagang sayur.

#### **1.3.2. Tujuan penelitian**

1. Untuk meningkatkan penjualan pada pedagang sayur.
2. Untuk membuat media berupa aplikasi penjualan *online* bagi pedagang sayur.
3. Untuk melakukan pengujian aplikasi tersebut agar dapat di implementasikan pada pedagang sayur.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan uraian maksud dan tujuan diatas, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi masyarakat.

Adanya media teknologi yang dapat digunakan menjadi salah satu alternatif untuk tetap dapat bertransaksi kepada pedagang sayur.

- b. Bagi pedagang sayur.

Meningkatkan penjualan dan mengurangi kerugian dikarenakan sayur terlalu lama dan membusuk.

### **1.5. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian penelitian diatas, maka batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembayaran pada aplikasi tersebutnya dapat dilakukan *transfer* melalui bank dan *cash*.
2. Aplikasi tersebut hanya bisa bertransaksi di daerah yang terjangkau dan sekitarnya.
3. Target utama dari aplikasi ini khusus adalah pelanggan tetap pedagang sayur tersebut, tetapi juga pelanggan baru/orang gagap teknologi bias menggunakan aplikasi ini dengan sedikit edukasi.

### **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### **1.6.1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di Pasar Banjaran yang beralamat di Jl. Kiartasan RT.01 RW.01 Desa Banjaran Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung.

### 1.6.1. Waktu Penelitian

**Tabel 1.1 Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
<b>1.</b>	<b>Pengumpulan Data Kebutuhan dan Analisis</b>																			
	a. Observasi																			
	b. Wawancara																			
<b>2.</b>	<b>Perancangan Aplikasi</b>																			
	a. Analisis Kebutuhan																			
	b. Merancang aplikasi																			
<b>3.</b>	<b>Membangun Aplikasi</b>																			
	Membangun Aplikasi																			
<b>4.</b>	<b>Evaluasi</b>																			
	a. Menguji Aplikasi																			
	b. Implementasi aplikasi																			

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal penelitian ini adalah sebagai gambaran umum tentang masalah yang akan dipecahkan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah:

### **BAB1 PENDAHULUAN**

Bab 1 berisi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab 2 berisi tentang tinjauan pustaka yang menerangkan penelitian terdahulu, teori-teori umum yang digunakan dalam pembuatan aplikasi android seperti flutter, xamarin,php dan yang lainnya

### **BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab 3 ini menjelaskan mengenai objek penelitian berupa sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi serta deskripsi tugas. Metode penelitian yang berupa proses pengumpulan data, analisis system yang sedang berjalan, diagram activity serta evaluasi system yang berjalan.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab 4 ini menjelaskan tentang perancangan aplikasi seperti flowmap, diagram konteks, DFD yang disulkan serta antarmuka aplikasi, struktur menu di aplikasi serta pengujian aplikasi

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab 5 berisi kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari pembuatan aplikasi tersebut, untuk pengembangan system selanjutnya.