

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan aplikasi berbasis mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi informasi telah membuka peluang luas untuk melakukan transaksi bisnis secara daring melalui perubahan cara berbisnis menuju ke digitalisasi, fleksibilitas dalam modal, dan pembebasan pasar (Kosasi, 2015). Salah satu sektor yang mengalami perubahan signifikan adalah industri ritel, terutama dalam hal membeli kebutuhan sehari-hari.

Konsep e-grocery atau belanja bahan makanan secara online telah menjadi tren yang semakin populer. Para konsumen kini mencari cara yang lebih efisien dan praktis untuk memenuhi kebutuhan mereka, termasuk belanja bahan makanan. Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi e-grocery berbasis Android menjadi sangat relevan untuk memfasilitasi kegiatan belanja online dan memperluas aksesibilitas bagi konsumen. E-grocery adalah singkatan dari “*electronic grocery*” atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “pembelanjaan bahan makanan secara elektronik” atau “e-grosir.”. Merupakan model bisnis yang menerapkan teknologi informasi untuk menjalin hubungan komunikasi melakukan transaksi dengan pelanggan mengenai produk, layanan dan sistem distribusi melalui media internet (Kosasi, 2015). Istilah ini merujuk pada praktik berbelanja bahan makanan secara online melalui platform atau aplikasi digital. Dalam konteks e-

grocery, konsumen dapat memesan bahan makanan dari toko atau supermarket menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau tablet.

Menurut Rakhmawati *et al.* (2021), dari perspektif kebutuhan sehari-hari, individu saat ini tidak hanya fokus pada pemenuhan kebutuhan dasar seperti sandang, pangan, dan tempat tinggal. Mereka juga menitikberatkan perhatian pada pelayanan, mutu, dan harga dari produk atau layanan yang ditawarkan. Hal ini menjadi kesempatan bagi banyak perusahaan e-commerce untuk mempersembahkan pasar melalui platform pembelian dan penjualan online. E-commerce melibatkan seluruh proses mulai dari pengembangan produk, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, hingga pembayaran kepada pelanggan, dengan dukungan dari jaringan mitra bisnis yang lebih luas.

Kosasi (2015) menyatakan bahwa, platform e-grocery menawarkan sejumlah potensi keuntungan bagi konsumen, terutama dalam hal kemudahan serta efisiensi waktu dalam menjalani proses transaksi bisnis ... Hingga kini, manajemen perusahaan telah menggunakan sistem penjualan yang bergantung pada interaksi langsung dengan pelanggan dan terbatas pada lokasi tertentu. Dengan peningkatan volume penjualan, menyalurkan semua produk kepada pelanggan menjadi semakin sulit, menghambat upaya perluasan pasar perusahaan. Selain itu, meningkatnya jumlah pesaing membuat perusahaan kesulitan mempertahankan kinerja dan profitabilitasnya. Pelanggan sering mengalami masalah terkait penerimaan produk, termasuk keterlambatan pengiriman, informasi pengiriman yang tidak terupdate, kurangnya personalisasi, serta kenaikan biaya operasional untuk setiap lokasi pengiriman. Keterbatasan mobilitas dan liberalisasi pasar mendorong manajemen

untuk berinovasi dengan memperluas pasar melalui penerapan sistem e-grocery guna mempermudah distribusi produk.

Kosasi (2015) menyatakan, penelitian mengenai sistem e-grocery mempermudah proses berbelanja secara online. Aspek penting dalam penjualan dan pengiriman secara daring adalah mekanisme pengiriman yang handal dan keamanan situs. Dalam transaksi online, kualitas layanan dianggap lebih berharga daripada harga dan diskon. Keberhasilan sistem ini sangat tergantung pada hubungan positif yang terjalin dengan frekuensi belanja online. Penggunaan sistem e-grocery semakin meluas untuk memfasilitasi transaksi antara bisnis dan konsumen dalam berbagai produk dan layanan. Sistem ini memberikan kemudahan dalam distribusi produk dan layanan, memperluas cakupan pemasaran. Pertumbuhan pengguna internet membuka peluang baru dalam distribusi secara daring, memungkinkan pengiriman langsung produk dan layanan kepada konsumen. Media promosi menjadi lebih fleksibel dan mampu membangun hubungan yang responsif dengan pelanggan. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi penjual daring dalam memilih alat promosi yang efektif untuk mendorong minat pembelian konsumen. Berdasarkan studi sebelumnya, sistem e-grocery memiliki potensi untuk menjangkau lebih banyak pelanggan dengan kemampuan distribusi yang cepat dan akurat.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana cara pengembangan aplikasi yang dapat meningkatkan kemudahan bagi para pembeli dalam berbelanja kebutuhan sehari-hari tanpa harus mengantri di toko

sekaligus mempermudah PT Building Industry Technology Indonesia dalam mengelola produk yang dijual melalui perangkat *smartphone* berbasis Android.

C. Batasan Masalah

Dalam merancang penelitian ini, peneliti menetapkan parameter berikut sebagai batasan:

1. Pembangunan aplikasi e-grocery ini terbatas pada penerapan khusus pada perangkat *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android.
2. Pembangunan aplikasi hanya berfokus pada fitur utama, yaitu pemesanan produk yang dijual di toko grocery secara online melalui *smartphone* berbasis Android.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi e-grocery berbasis Android yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian bahan makanan secara online dengan lebih mudah dan efisien, serta memudahkan pengelolaan produk yang dijual di PT Building Industry Technology Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Bagi Pembeli:

1. Memudahkan pembeli dalam berbelanja kebutuhan sehari-hari tanpa harus mengantri di toko.
2. Memberikan informasi secara detail produk apa saja yang dijual di toko grocery.

Bagi PT Building Industry Technology Indonesia:

1. Memudahkan toko dalam mengelola penjualan produk.
2. Membantu meningkatkan kualitas pelayanan pada pembeli.

Bagi Peneliti:

1. Memahami sistem transaksi yang berlaku di PT Building Industry Technology Indonesia.
2. Memahami pemrograman berbasis android menggunakan framework Flutter.
3. Meningkatkan kesiapan dalam menghadapi tantangan yang mungkin dihadapi di lingkungan kerja.

Bagi Universitas:

1. Menilai penguasaan materi kuliah yang dimiliki oleh mahasiswa dalam memahami topik-topik yang diajarkan di perguruan tinggi.
2. Melihat sejauh mana mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan mereka sebagai langkah evaluasi yang penting.
3. Memberikan gambaran tentang persiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan di lapangan kerja yang sesungguhnya.