



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pandemi virus COVID-19 yang mulai terjadi pada kuartal pertama tahun 2020 memberikan dampak yang sangat besar terhadap kondisi perekonomian negara Indonesia [1]. Pandemi tersebut menyebabkan pemerintah perlu menerapkan kebijakan *lock-down* untuk mengurangi penyebaran virus. Salah satu sektor perekonomian yang menghadapi dampak yang sangat besar adalah sektor usaha rumah makan.

Kebijakan *lock-down* tersebut mewajibkan banyak usaha rumah makan yang menghentikan operasional bisnis untuk sementara [2]. Dalam masa kebijakan *lock-down* banyak usaha rumah makan yang masih melayani layanan *take-away* atau pemesanan makanan untuk dibawa pulang tetapi hal ini menyebabkan penurunan kegiatan bisnis yang sangat signifikan. Menanggapi penurunan ekonomi yang dapat menyebabkan resesi, pemerintah kemudian menerapkan kebijakan 'New Normal' yang mengharuskan usaha-usaha rumah makan agar hanya dapat menerima *customer* untuk *Dine-In* tetapi dengan jumlah yang dibatasi sesuai dengan protokol Kesehatan COVID-19. Sehingga usaha rumah makan dapat beroperasi dengan tetap membatasi jumlah pelanggan yang makan ditempat dan memberikan jarak antar meja pelanggan.

Usaha rumah makan dapat beroperasi dengan tetap mengikuti kebijakan New Normal yang telah diberikan oleh pemerintah, namun terdapat banyak persiapan dan protokol yang perlu dilakukan dalam memenuhi persyaratan tersebut.

Pengurangan tenaga kerja juga menjadi salah satu poin dalam hal-hal yang perlu dipersiapkan mengingat bertambahnya prosedur dan persyaratan yang diperlukan, akan menjadi tantangan bagi usaha-usaha rumah makan yang akan menerima pelanggan makan di tempat atau *Dine-In*.

Konsep *cross-platform* adalah salah satu metode untuk pengembangan aplikasi Telepon genggam yang lebih cepat dan murah jika dibandingkan dengan konsep pengembangan secara *native* yang saat ini terbagi menjadi dua berdasarkan sistem operasi yang dijalankan [3]. Sistem operasi tersebut adalah Android dan iOS, yang pada umumnya untuk mengembangkan aplikasi pada kedua sistem operasi ini membutuhkan dua kali proses penulisan aplikasi menggunakan bahasa ‘Java’ atau ‘Kotlin’ untuk Android dan bahasa ‘Objective C’ atau ‘Swift’ untuk sistem operasi iOS. Namun dengan melakukan pengembangan dan penulisan aplikasi menggunakan konsep *cross-platform* hanya diperlukan satu kali proses penulisan aplikasi. Salah satu teknologi pengembangan aplikasi *cross-platform* yang umum digunakan adalah Flutter. Flutter adalah sebuah *framework* yang ditujukan untuk pengembangan *software* dengan konsep *cross-platform* [4]. *Software* atau perangkat lunak yang dikembangkan menggunakan Flutter memiliki tampilan dan performa yang tidak berbeda jauh dengan perangkat lunak yang dikembangkan secara *native*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, maka muncul sebuah ide untuk melakukan penelitian dan pengembangan aplikasi Telepon genggam dengan konsep *cross-platform* untuk membantu kegiatan bisnis yang dijalankan oleh pelaku-pelaku bisnis pada bidang usaha rumah makan khususnya rumah makan yang berukuran kecil hingga menengah pada masa pandemi COVID-19. Aplikasi Telepon genggam tersebut akan dikembangkan menggunakan Flutter agar dapat digunakan oleh perangkat yang menggunakan sistem operasi Android maupun iOS. Fitur utama dari aplikasi adalah untuk membantu pelaku bisnis rumah makan menangani proses reservasi pelanggan dan membantu pelanggan untuk melihat tingkat kepenuhan dari rumah makan yang akan mereka reservasi.

1.2. Batasan Masalah

- Aplikasi yang dibuat ditujukan untuk penggunaan pada sebuah rumah makan tunggal (tidak memiliki cabang)

- Aplikasi yang dibuat akan dapat menjalankan fungsi pemesanan makanan untuk makan ditempat (*Dine-In*).
- Aplikasi akan menyimpan data meja dari rumah makan agar pada saat melakukan pemesanan makanan, pelanggan dapat melihat meja mana saja yang tersedia dan yang mana saja yang tidak tersedia.
- Data *user requirement* yang dibutuhkan untuk rancang bangun aplikasi akan didapatkan dari rumah makan yang berlokasi di kota Makassar, Sulawesi Selatan

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana perancangan aplikasi Telepon genggam menggunakan konsep *cross-platform* dilakukan?
- Bagaimana perancangan, pembangunan dan implementasi penggunaan kerangka kerja dan teknologi Flutter dalam membangun sebuah aplikasi Telepon genggam?
- Apa saja kendala yang dihadapi dalam melakukan rancang bangun aplikasi Telepon genggam dengan konsep *cross-platform* menggunakan teknologi Flutter?

1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

- Mengetahui dan membuat perancangan aplikasi Telepon genggam menggunakan konsep *cross-platform*.
- Mengetahui, membuat dan melaksanakan perancangan, pembangunan dan implementasi penggunaan kerangka kerja dan teknologi Flutter dalam pembuatan sebuah aplikasi Telepon genggam
- Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam melakukan rancang bangun aplikasi Telepon genggam dengan konsep *cross-platform* menggunakan Flutter.

1.4.2. Manfaat Penelitian

- Bagi peneliti
Peneliti dapat mempelajari dan memperoleh ilmu, kemampuan dan pengalaman dalam melakukan penyusunan dan pembuatan sebuah karya tulis ilmiah dan proses rancang bangun sebuah aplikasi dengan konsep *cross-platform*. Peneliti juga dapat mempelajari dan menerapkan kerangka kerja rancang bangun aplikasi *Flutter*.
- Bagi masyarakat
Sebagai sumber informasi mengenai rancang bangun aplikasi *cross-platform* dengan kerangka kerja *Flutter*

