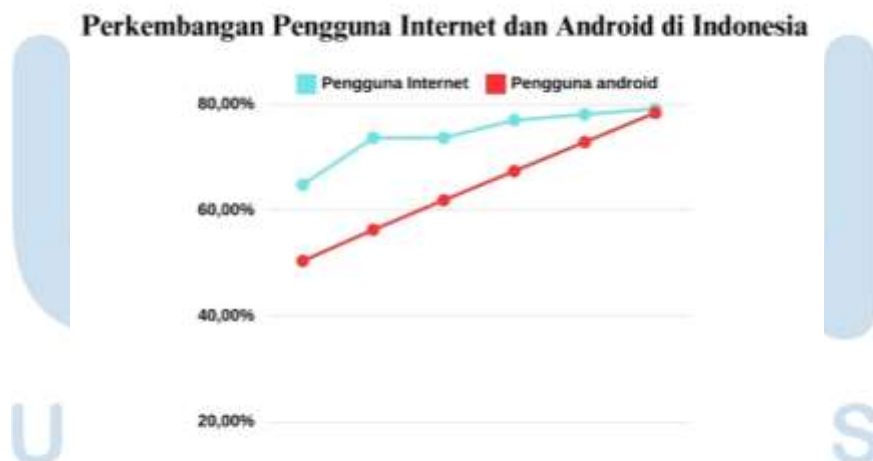


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penyebaran internet di Indonesia pada tahun 2023 telah mencapai 73,7% dan 78% tenaga penjualan lapangan telah menggunakan aplikasi *mobile* dalam meningkatkan kinerja dan efisiensi mereka. Hal tersebut menampilkan bahwa lebih dari setengah penduduk di Indonesia telah menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Seperti contohnya pada bidang *e-commerce* yang berkembang sangat cepat dan pesat, pada tahun 2023 saja telah menunjukkan nilai transaksi yang terjadi senilai Rp. 530 triliun, hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia telah terbiasa dengan membeli kebutuhan secara online. Kondisi bisnis di Indonesia sendiri membutuhkan sebuah solusi digital dalam meningkatkan tingkat efisiensi dan efektivitas pada kinerja mereka[1][2].



Gambar 1.1. Grafik Perkembangan Pengguna Internet dan Android di Indonesia.  
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Gambar diatas merupakan sebuah grafik perkembangan pengguna internet dan android di Indonesia dari tahun 2019 hingga 2024. Berdasarkan data dari

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada perkembangan pengguna internet di tahun 2019 memiliki pengguna sebanyak 171,17 juta, di tahun 2020 bertambah menjadi 196,7 juta pengguna, di tahun 2021 sebanyak 202,6 juta pengguna, di tahun 2022 memiliki sebanyak 210,03 juta pengguna, di tahun 2023 memiliki 215,63 juta pengguna dan pada tahun 2024 saat ini sebanyak 221,56 juta pengguna internet. Berdasarkan data pengguna android yang terdata dari StatCounter, pada tahun 2019 sebanyak 132,7 juta pengguna, di tahun 2020 sebanyak 149,3 juta, di tahun 2021 sebanyak 164,7 juta pengguna, di tahun 2022 sebanyak 180,5 juta, di tahun 2023 sebanyak 196,3 juta pengguna, dan di tahun 2024 sebanyak 212,1 juta pengguna aktif.[3] Hal tersebut membuat perkembangan di segala bidang terus terikat dengan internet seperti contohnya pada bidang penjualan, penjualan secara online sangat lah berpengaruh terhadap kondisi penjualan perusahaan.

Jika kondisi penjualan didunia tidak terikat lagi oleh meja maupun kursi, dimana jarak dapat ditempuh dengan hanya menggunakan sentuhan jari, yang membuat setiap interaksi dengan konsumen merupakan suatu hal untuk membuka peluang baru. Dunia tersebut bukanlah suatu khayalan lagi melainkan sudah menjadi realita dengan adanya aplikasi surat jalan berbasis android.

Pada prosedur surat jalan sendiri, penggunaan aplikasi berbasis android dapat membantu *team* sales dalam mengelola tugas, melacak, dan pembuatan laporan dengan lebih mudah dan efisien. Selain itu penggunaan aplikasi surat jalan juga dapat membantu dalam peningkatan produktifitas dengan memberikan alat-alat pendukung dalam *closing* lebih banyak transaksi. Juga pada penggunaan

aplikasi tersebut dapat mempermudah pelanggan dalam melihat informasi produk yang dipasarkan dengan lebih lengkap dan mudah dalam mengakses.

Dalam perusahaan *Business To Business* akan sulit dalam menjangkau prospek baru serta meningkatkan konversinya, dengan adanya aplikasi surat jalan berbasis android yang mereka akan buat maka diharapkan dapat meningkatkan jumlah prospek baru hingga 300%, mempercepat siklus dalam berjualan hingga 5% dan terdapat peningkatan pada konversi penjualan hingga 20%.

Dalam penggunaan aplikasi surat jalan berbasis android juga memberikan berbagai keuntungan bagi tim sales seperti pada bidang mobilitas dapat memberikan akses yang lebih mudah dalam mengakses data pelanggan kapan dan dimana saja, pada bidang efisiensi dengan adanya fitur otomatisasi pada beberapa bagian tugas maka dapat lebih menghemat waktu, pada bidang produktifitas akan meningkatkan jumlah prospek serta konversi pada penjualan, dan pada bidang hubungan dengan konsumen akan lebih mudah dijangkau sehingga perusahaan dan konsumen akan memiliki hubungan yang semakin erat.

Oleh karena itu dikembangkanlah suatu aplikasi surat jalan berbasis android yang akan digunakan oleh perusahaan, untuk meningkatkan kinerja dari perusahaan untuk jauh lebih baik kedepannya. Aplikasi surat jalan memiliki fitur seperti fitur kamera yang dapat berguna dalam proses pengunggahan bukti surat jalan kembali, fitur pencarian yang berguna untuk mempermudah *user* dalam proses pencarian surat jalan yang sedang dicari, fitur riwayat surat jalan yang berguna untuk membantu *user* dalam melihat dari riwayat surat jalan yang telah ia jalanni.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain perancangan dan evaluasi aplikasi surat jalan dengan menggunakan metode Prototype?
2. Bagaimana kinerja prosedur surat jalan setelah adanya aplikasi berbasis android?
3. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi surat jalan pada karyawan perusahaan?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan permasalahan dari laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun merupakan sistem internal perusahaan secara online berbasis android yang dapat diakses pada handphone dengan menggunakan koneksi internet.
2. Membuat para karyawan dapat melakukan pekerjaannya dilokasi yang tidak terdapat akses komputer.
3. Kemampuan yang dimiliki sistem internal ini adalah login untuk karyawan, dan dapat melakukan input data.
4. Dalam membangun desain serta prototype aplikasi berbasis android ini menggunakan beberapa software berupa flutter dengan dart sebagai bahasa koding dan figma sebagai software untuk desain dari tampilan UI/UX aplikasi.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun merupakan sistem internal perusahaan secara online berbasis android yang dapat diakses pada handphone dengan menggunakan koneksi internet.
2. Meningkatkan kinerja dari prosedur surat jalan.
3. Menghindari adanya kesalahan dalam verifikasi surat jalan.
4. Membuat para karyawan dapat melakukan pekerjaannya dilokasi yang tidak terdapat akses komputer.
5. Kemampuan yang dimiliki sistem internal ini adalah login untuk karyawan, dan dapat melakukan input data.
6. Dalam membangun desain serta prototype aplikasi berbasis android ini menggunakan beberapa software berupa flutter dengan dart sebagai bahasa koding dan figma sebagai software untuk desain dari tampilan UI/UX aplikasi.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Meningkatkan kinerja perusahaan pada PT. Sampurna Makmur Sejahtera.
2. Meningkatkan keterampilan dan efektivitas penjualan.
3. Menambah pengetahuan untuk mahasiswa mengenai perancangan UI/UX aplikasi internal perusahaan berbasis android dengan menggunakan flutter dan figma.

4. Memudahkan kinerja karyawan dalam melakukan input data perusahaan.
5. Membuka wawasan dan pengetahuan tentang manfaat membangun sistem internal.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran. Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

#### **Bab 1 PENDAHULUAN**

Bab pertama berisikan dasar dari penelitian yang dilakukan seperti latar belakang dan rumusan masalah yang mengalasi penelitian dan juga tujuan dan manfaat penelitian beserta batas cakupan dari penelitian yang dilakukan.

#### **Bab 2 LANDASAN TEORI**

Bab kedua berisikan landasan teori yang digunakan pada penelitian yang di- lakukan. Setiap teori yang digunakan harus menyertakan sumber referensi untuk mengetahui kredibilitas dari teori tersebut.

#### **Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ketiga berisikan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menyusun dan mengerjakan penelitian. Langkah-langkah penelitian yang dirincikan dimulai dari awal penelitian yaitu studi dasar literatur hingga akhir yaitu menyelesaikan dokumentasi.

#### **Bab 4 HASIL DAN DISKUSI**

Bab keempat berisikan hasil penelitian yang dicapai dan rincian dari analisis penelitian yang dilakukan.

#### Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima atau bab terakhir merupakan simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Simpulan merupakan rangkuman dari keseluruhan hasil dan aktivitas selama penelitian. Saran merupakan himbauan atau arahan yang diberikan untuk penelitian selanjutnya jika menjadikan penelitian ini sebagai acuan.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA