

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan adanya teknologi yang berkembang pesat memberikan banyak kemudahan bagi pekerjaan dan aktifitas manusia sehari-hari. Teknologi juga semakin menjangkau semua aktifitas masyarakat dari semua lapisan mulai dari ekonomi, pendidikan, politik hingga sosial. Pada bidang Pendidikan siswa dapat dengan mudah mencari materi dan bahan pembelajaran yang mereka butuhkan dengan mudah kapanpun dan dimanapun. pada bidang ekonomi jarak yang jauh bukanlah halangan bagi masyarakat dan pedagang dapat melakukan transaksi jual beli, hal ini tentu memudahkan masyarakat dalam mencari barang[1].

Beberapa hal sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat saat ini seperti transaksi jual beli secara *online*, hal ini dikarenakan belanja *online* sangat mudah, masyarakat dapat membeli berbagai jenis barang dimanapun dan kapanpun mereka suka, sehingga belanja *online* sangat efisien bagi masyarakat yang mempunyai sedikit waktu untuk bekerja, karena berbagai keuntungan itu sehingga masyarakat beralih dari konvensional menjadi digital. Namun menurut observasi peneliti, belanja *online* juga memiliki kekurangan yaitu ketika masyarakat ingin berbelanja *online* dari luar negeri, dikarenakan barang yang ingin dibeli tidak tersedia di Indonesia. Ini membuat masyarakat yang ingin berbelanja berbagai barang atau item langka menjadi sulit.

Salah satu Solusi untuk masalah itu adalah layanan jastip atau jasa titip, yang mempermudah pembelian barang dari luar negeri. Siapapun dan dimanapun orang berapa dapat menggunakan layanan jasa titip ini, khususnya melalui berbagai media sosial. Jasa titip adalah layanan jasa di mana seseorang membeli produk tertentu sesuai instruksi pengguna jasa dikarenakan produk tersebut tidak tersedia secara daring atau berada di luar negeri, sehingga mengharuskan calon pembeli untuk melakukan pembelian melalui perantara yang dikenal sebagai penyedia jasa titip[2].

Layanan Jasa Titip didasarkan pada peraturan hukum yang mengatur pajak untuk barang-barang impor. Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2009, Peraturan Menteri Keuangan Nomor 203/PMK.04/2017, dan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 41/PMK.010/2022 mengatur ketentuan ekspor dan impor serta pemungutan pajak penghasilan Pasal 22 terkait pembayaran atas penyerahan barang dan kegiatan di bidang impor atau kegiatan usaha di bidang lain. Kami menggunakan dasar hukum ini sebagai landasan dalam penelitian kami[3].

Beberapa tantangan muncul dalam jasa titip, seperti kurangnya kepercayaan terhadap penyedia layanan jasa titip yang menimbulkan kesulitan dan kekhawatiran terhadap jasa titip, kurangnya informasi pengiriman dari luar negeri serta kurangnya komunikasi dengan penjual yang berada diluar negeri.

Jadi, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu prototipe aplikasi mobile untuk memudahkan konsumen melakukan pembelian diluar negeri yang memiliki kelebihan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu

user interface yang mudah sehingga pengguna merasa nyaman menggunakan aplikasi, menyediakan akses ke berbagai web marketplace dari berbagai belahan dunia, menganalisis mengumpulkan dan memformat informasi menggunakan cara yang sesuai dengan mobile *platform*, aplikasi juga menawarkan penyimpanan data pembelian sehingga pembeli lebih mudah mengaturnya..

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun sebuah Aplikasi Jasa Titip yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi secara efisien.
2. Bagaimana cara merancang sistem aplikasi yang mudah dipahami oleh masyarakat umum.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar dan tujuannya, permasalahan yang akan diidentifikasi akan difokuskan sebagai berikut:

1. Aplikasi Mobile ini dapat digunakan oleh konsumen dengan lancar.
2. Aplikasi Mobile ini dapat digunakan untuk melacak item konsumen.
3. Aplikasi Mobile ini dapat digunakan untuk transaksi oleh konsumen dan Admin dengan lancar.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

1. Membantu konsumen jasa titip dalam melakukan proses transaksi.
2. Mengetahui kelemahan dari suatu sistem aplikasi jasa titip yang sudah dibuat sebelumnya.
3. Mengembangkan bisnis UMKM dalam hal administratif agar jauh lebih rapi dan teratur.
4. Menyempurnakan sistem aplikasi jasa titip yang telah dibuat sebelumnya.

1.4.2. Manfaat

1. Meningkatkan ilmu, ketrampilan dan juga pandangan bagi mahasiswa tentang sebuah aplikasi serta meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan aplikasi
2. Sebagai referensi untuk pengembangan pada sistem aplikasi jasa titip yang telah beroperasi sebelumnya.
3. Proses transaksi bisnis jasa titip yang berjalan secara efisien.

1.5. Sistematis Penulisan Laporan

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan Tugas Akhir, maka dibuat sistematika penulisan dalam 6 bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari

penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dijelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam penyelesaian laporan penelitian yaitu yang berkaitan dengan aplikasi jasa titip berbasis mobile menggunakan *flutter* serta dari teori-teori penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang tahapan perencanaan, alat dan bahan yang digunakan, dan metode pengumpulan data.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menguraikan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian dan bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan ini akan dibahas mengenai sistem yang dibuat berdasarkan hasil implementasi.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi pernyataan singkat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan serta memberikan arahan kepada peneliti yang ingin mengembangkan penelitian.