

INTISARI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI “BAKOOL” DAN “BAKOOL SALES” BERBASIS MOBILE DI PT. KREASI PENERUS BANGSA

Oleh:

Fikri Ulinukha

21/483581/SV/20378

Sayur dan buah merupakan pangan yang bersifat *perishable* atau sensitif terhadap waktu dan cuaca sehingga sulit menjaga kualitas barang pada proses distribusi. Konsumen juga dituntut berbelanja ketika pagi hari untuk memperoleh sayuran segar dan lengkap. Faktor ini menyebabkan konsumen enggan berbelanja karena keterbatasan waktu yang dimiliki pada pagi hari. Dari permasalahan tersebut, dirancang sistem *e-commerce* sebagai sarana jual beli bahan pangan dari PT. Kreasi Penerus Bangsa untuk masyarakat dengan nama Bakool. Sistem Bakool akan memudahkan masyarakat dalam memperoleh bahan pangan dengan mudah dan berkualitas. Karena pemasaran dari sistem Bakool kurang maksimal sehingga perlu dirancang sistem bernama Bakool Sales yang dapat menunjang jalannya sistem Bakool. Sistem Bakool Sales digunakan untuk meningkatkan transaksi dan mengenalkan sistem Bakool kepada masyarakat. Sistem yang dibangun berbasis *mobile* dengan konsep arsitektur MVC dan *onion. Framework* yang digunakan dalam sistem ini yaitu Flutter dengan bahasa pemrograman Dart. Hasil penelitian dan pengujian menunjukkan kedua sistem telah memenuhi tujuan pengembangan. *Beta testing* kedua sistem mendapatkan respon yang baik dari setiap target pengguna aplikasi. Pada pengujian kode program yang dilakukan menggunakan SonarQube pada sistem Bakool mendapat nilai A pada *reliability* dan ditemukan 2 celah keamanan serta 15.7% duplikasi kode. Sedangkan pada aplikasi Bakool Sales mendapat nilai A pada *reliability* dan ditemukan 3 celah keamanan serta 7.7% duplikasi kode. Sistem Bakool sudah diluncurkan pada Play Store dengan cakupan transaksi di Semarang dan membantu masyarakat untuk mendapatkan bahan pangan. Pada sistem Bakool Sales sekarang sudah digunakan *sales* PT. Kreasi Penerus Bangsa untuk membantu kerja *sales* dalam meningkatkan transaksi dan mengenalkan sistem Bakool.

Kata kunci: Bahan Pangan, E-Commerce, Sales, Flutter, Mobile

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE MOBILE-BASED 'BAKOOL' AND 'BAKOOL SALES' INFORMATION SYSTEMS AT PT. KREASI PENERUS BANGSA

By:

Fikri Ulinukha

21/483581/SV/20378

Vegetables and fruits are foods that are perishable or sensitive to time and weather, so it is difficult to maintain quality of goods in distribution process. Consumers are also required to shop in the morning to get fresh and complete vegetables. This factor causes consumers to be reluctant to shop because of limited time they have in the morning. From these problems, an e-commerce system was designed as a means of buying and selling food from PT. Kreasi penerus bangsa to community under name Bakool. Bakool system will make it easier for people to obtain food easily and with quality. Because the marketing of Bakool system is not optimal, it is necessary to design a system called Bakool Sales that can support running of Bakool system. Bakool Sales system is used to increase transactions and introduce the Bakool system to the public. System is built on a mobile basis with concept of MVC and onion architecture. Framework used in this system is Flutter with Dart programming language. Results of research and testing show that both systems have met development goals. Beta testing of both systems gets a good response from every target user of application. In testing the program code conducted using SonarQube on Bakool system received an A grade on reliability and found 2 security holes and 15.7% code duplication. Meanwhile, Bakool Sales application received an A grade on reliability and found 3 security holes and 7.7% code duplication. Bakool system has been launched on Play Store with transaction coverage in Semarang and helps people to get food. In Bakool Sales system, PT. Kreasi Penerus Bangsa sales have now been used to assist sales work in increasing transactions and introducing Bakool system.

Keywords: Food, E-Commerce, Sales, Flutter, Mobile