

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas landasan, masalah, dan tujuan dibuatnya Forum Jual Beli Dengan Menggunakan *Mobile-Web* Berbasis Lokasi, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, zaman semakin modern dimana perkembangan dunia informasi sangatlah pesat dan penting. Perkembangan dunia informasi ini juga mempengaruhi perkembangan dunia perdagangan terutama perdagangan melalui internet. Perdagangan merupakan sebuah proses dimana terdapat dua aktor yang terlibat, mereka melakukan pertukaran barang dengan uang. Beberapa tahun terakhir perdagangan tidak hanya terjadi di pasar, toko, ataupun pusat perbelanjaan melainkan sudah masuk ke dunia internet. Proses perdagangan di internet dapat dilakukan dengan memajang foto beserta keterangan sebuah barang, dimana para calon pembeli dapat melihat dan mengetahui kondisi barang yang diinginkan, kemudian untuk proses transaksi pihak penjual dan calon pembeli dapat membuat perjanjian untuk melakukan transaksi lebih lanjut.

Pada mulanya perdagangan melalui internet dilakukan di *desktop website*, dimana untuk mengakses sebuah *desktop website* dibutuhkan perangkat komputer dan laptop. Meskipun dapat diakses menggunakan

perangkat *mobile* (*handphone* dan *smartphone*) situs-situs yang berbasis *desktop website* ini akan menjadi beban untuk perangkat tersebut. Selain karena membutuhkan koneksi internet yang besar, perangkat yang digunakan untuk mengakses *desktop website* tidak memiliki mobilitas tinggi khususnya komputer.

Dari permasalahan diatas maka munculah ide untuk membuat sebuah *mobile-web* yang dapat melakukan proses jual-beli (perdagangan) dengan menggunakan perangkat *mobile* (*handphone*). Dengan *mobile-web* ini baik calon pembeli dan penjual dapat melakukan transaksi jual beli dimanapun dan kapanpun. Hal ini dikarenakan teknologi *mobile-web* merupakan sebuah teknologi dimana pengguna perangkat *mobile* dapat mengakses sebuah *website* dengan mudah tanpa harus membayar mahal untuk paket data yang digunakan. Selain itu, penjual dan pembeli juga dapat mengatur dimana mereka dapat melakukan pertemuan dengan mudah karena aplikasi ini dilengkapi dengan *google map*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana *mobile-web* yang dibangun tersebut dapat disempurnakan dari segi fungsionalitas untuk dapat promosi barang dalam bentuk *Thread* dengan baik?
2. Bagaimana *mobile-web* dapat diintegrasikan dengan *google map* dan jejaring sosial *twitter*?
3. Bagaimana *mobile-web* tersebut dapat menarik pengguna dengan cara membuat tampilan yang menarik dan mudah dipahami?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi web mobile adalah

- :
1. Mampu menyempurnakan forum jual-beli yang ada dari segi fungsionalitas untuk dapat melakukan promosi dalam bentuk *Thread* dengan baik.
 2. Mampu membangun *mobile-web* yang dapat diintegrasikan dengan *google map* dan jejaring sosial *twitter*.
 3. Mampu membangun *mobile-web* agar menarik pengguna (penjual dan pembeli) dengan cara membuat tampilan yang menarik dan mudah dipahami.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan komunitas jual beli barang menggunakan *mobile-web* berbasis lokasi ini adalah :

1. Layanan jual dan *Thread* hanya bisa dilakukan pada pengguna yang sudah memiliki akun atau sudah terdaftar.
2. *Mobile-web* ini belum terintegrasi dengan sistem pembayaran langsung.

1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan forum jual beli barang menggunakan *mobile-web* berbasis lokasi adalah:

1. Metode Observasi
Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan pembangunan forum jual beli barang menggunakan *mobile-web* berbasis lokasi ini.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

4. Metode Dokumentasi

Merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

BAB 2 LANDASAN TEORI

BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab selanjutnya akan dibahas *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan forum jual beli barang menggunakan *mobile-web* berbasis lokasi, analisis penggunaan *framework* CodeIgniter, perbandingan fitur forum jual beli barang menggunakan *mobile-web* berbasis lokasi dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada, dan gambaran tentang forum jual beli barang menggunakan *mobile-web* berbasis lokasi.