

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan internet juga sangat berkembang dan kebutuhan manusia dalam kegiatan transaksi jual beli secara *online* pun semakin meningkat. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam bisnis jual beli secara *online* adalah raksasa *fashion e-commerce* Zalora yang berdiri dari tahun 2012. Bermula dengan menampilkan katalog barang dagangan dari beragam *brand fashion* terkenal. Namun sejak 2013 Zalora mulai mengembangkan *brand fashion* dengan nama sendiri yang pada tahun 2014 label Zalora mulai diluncurkan. Dengan menguasai seluruh mata rantai usaha Zalora dapat beradaptasi dengan cepat pada tren yang ada dan pilihan di setiap musimnya. Sejauh ini Zalora telah mendapatkan laba lebih dari USD 63.5 triliun (FREISCHLAD, 2015).

Pada saat ini masyarakat menggunakan internet sebagai sarana dalam mengembangkan bisnis mereka. Menurut Direktur Eksekutif IDByte Yasen Komto, penggunaan internet untuk melakukan transaksi jual beli *online* sebanyak 70%. Hal ini menandakan bahwa masyarakat sudah banyak meninggalkan belanja tradisional. Masyarakat Indonesia menduduki peringkat kedua setelah Amerika Serikat dalam penggunaan internet untuk belanja *online* (WARDHANI, 2012). Pedagang melalui jaringan internet pada mulanya dilakukan di *desktop website*, yang dimana untuk mengaksesnya dibutuhkan perangkat komputer atau laptop. Situs jual

beli berbasis *desktop website* dapat juga di akses dengan perangkat *mobile (smartphone)* namun membutuhkan *bandwidth* yang besar serta perangkat *mobile* tidak memiliki mobilitas yang tinggi seperti komputer atau laptop (SASONGKO, 2015).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi terutama perangkat *mobile* di Indonesia terus bertambah. Pada tahun 2014 tercatat bahwa Indonesia termasuk 5 besar pengguna *smartphone* di dunia (HERIYANTO, 2014). Kebutuhan akan perangkat *mobile* menjadi hal yang utama dimana lebih mudahnya mengakses internet dimana saja dan kapan saja selama ada jaringan internet yang menyambung. Berhubungan dengan kemacetan yang ada di jalan raya, serta berkembangnya penggunaan perangkat *mobile* membuat orang cenderung memilih melakukan transaksi *online* dalam memenuhi kebutuhannya (MALIK, 2014).

Transaksi *online* memiliki banyak kelebihan yang menguntungkan baik bagi pembeli ataupun bagi penjual. Keuntungan bagi pembeli adalah tidak perlunya keluar rumah untuk membeli kebutuhan karena barang yang dibeli akan diantar ke rumah. Sedangkan keuntungan bagi penjual adalah tidak memerlukannya modal yang besar untuk tempat usahanya. Dengan adanya sistem transaksi *online* ini dapat mengendalikan proses jual beli sehingga proses tersebut dapat dilakukan secara efisien (KARLINA W P e RIZKY WICAKSONO, 2014). Dengan cara menggunakan teknologi yang handal atau sistem transaksi secara *online*, serta mengikuti perkembangan teknologi informasi sehingga dapat memperbaiki proses bisnis dalam menyediakan pelayanan yang berkualitas sesuai kebutuhan pelanggan (KOSASI, 2015).

Aplikasi yang dibangun ini difokuskan untuk proses jual beli barang *fashion* dan proses transaksi yang aman bagi penggunanya. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak berbasis *mobile web* yang akan lebih mudah di akses oleh mesin pencarian atau *browser* yang ada pada *smartphone*. Sistem ini sangat membantu proses transaksi jual beli yang ada pada toko *fashion* Larashop. Toko Larashop melayani jual beli secara *online* melalui media sosial seperti instagram dan facebook. Selain melayani secara *online*, toko ini juga melayani pembelian secara langsung di gudang toko dikarenakan belum adanya tempat usaha langsung dari toko Larashop ini. Baju yang dijual toko baju tersebut dibeli dari *supplier* secara langsung. Proses transaksi penjualan baju oleh toko Larashop terjadi jika terdapat pelanggan yang memesan melalui komunikasi *chat* dengan mengirimkan gambar baju yang diinginkan. Proses pengiriman barang terjadi saat pelanggan memberikan bukti pembayaran sejumlah harga yang dipesan melalui gambar yang dikirim lewat BBM (BlackBerry Messenger) atau alat bantu komunikasi lainnya.

Dari permasalahan tersebut, akan dibangun sebuah aplikasi transaksi jual beli baju secara *online* yang berbasis *mobile website*. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam memilih dan membeli baju yang diinginkan dan dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* serta meningkatkan keuntungan bagi toko dan meminimalisir pembeli yang kabur. Aplikasi ini dibangun juga bertujuan untuk mempermudah pencatatan transaksi dan pengecekan pembayaran karena dapat dilakukan secara otomatis. Aplikasi Jual Beli *Online* Toko Larashop ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database* MySQL.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi jual beli *online* toko Larashop berbasis *mobile website*?
2. Bagaimana aplikasi dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung atau menunggu balasan pengelola melalui layanan *chat* yang disediakan?

1.3. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian dibatasi oleh hal - hal sebagai berikut :

1. Aplikasi berjalan pada perangkat yang tersambung dengan internet.
2. Implementasi program menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Menggunakan *database* MySQL untuk penyimpanan semua *database* yang digunakan.
4. Pembangunan Sistem Aplikasi *Website* pengelolaan jual beli produk *fashion* wanita.
5. Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh *user* yang sudah terdaftar sebagai member.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Membangun aplikasi jual beli *online* toko Larashop berbasis *mobile website*.
2. Aplikasi dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung atau menunggu balasan pengelola melalui layanan *chat* yang disediakan.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi jual beli *online* toko Larashop ini yakni :

1. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber referensi yang ada, seperti buku-buku dan artikel-artikel di internet yang mendukung dalam perancangan dan implementasi aplikasi yang dibuat.

2. Observasi

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

3. Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan 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:

3.1. Analisis

Analisis kebutuhan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pengembangan perangkat lunak, dimana perangkat lunak yang akan dibuat nantinya akan disesuaikan dengan spesifikasi dan sistem-sistem pendukung lainnya, baik itu perangkat keras maupun perangkat lunak. Hasilnya berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

3.2. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana perangkat lunak akan dibangun. Perancangan yang dilakukan mulai dari perancangan

arsitektur, perancangan antarmuka dan perancangan basis data. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

3.3. Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan sistem yakni menyalin alur data dan alur sistem kedalam bahasa pemrograman. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

3.4. Pengujian

Pengujian akan dilakukan dengan cara menguji fungsionalitas program yang dibangun, yaitu perangkat lunak yang sudah dibangun kemudian menghasilkan dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL). Pengujian perangkat lunak dilakukan oleh responden dengan diteruskan pembagian kuisisioner yang berkaitan dengan perangkat lunak yang diuji.

4. Dokumentasi

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

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB 1 : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dan penjelasan mengenai

perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 : Landasan Teori

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB 4 : Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB 5 : Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

BAB 6 : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN