

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia dalam kegiatan transaksi jual beli secara *online* semakin meningkat. Salah satu mal *online* terbesar di Indonesia, Tokopedia.com, merilis hasil risetnya tentang kontribusi demografi pengguna yang menyimpulkan bahwa kaum perempuan lebih aktif dalam kegiatan jual beli *online* di *platform* tersebut, sepanjang kuartal pertama 2014. Sejak Januari sampai Maret 2014, ada 5,3 juta barang yang terjual di Tokopedia.com. Sebanyak 66,28 persen dari produk tersebut dibeli oleh pembeli perempuan, dan 55,75 persen produk tersebut dijual oleh penjual perempuan. Dari transaksi tersebut, kontribusi nominal uang yang dibelanjakan sebanyak 61,1 persen berasal dari pembeli perempuan, sementara kontribusi nominal uang yang didapatkan penjual sebanyak 53,65 persen diperoleh penjual perempuan. Jika dilihat dari sisi usia, pembeli perempuan dengan usia 20-29 tahun memiliki kontribusi tertinggi dengan persentase 46,33 persen dan sisanya sebanyak 39,76 persen dilakukan oleh wanita berusia 30-39 tahun. Sementara itu, penjual wanita didominasi 50,66 persen oleh usia 20-29 tahun, disusul 41,82 persen oleh usia 30-39 tahun (Wahyudi, 2014).

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 (Stefanus, 2013).

Menurut (Fatmanto, 2013) dilakukan perancangan aplikasi yang difokuskan untuk membuat forum jual beli suatu barang dan proses transaksi yang aman bagi pengguna. Dikarenakan semakin banyaknya penjual barang *online* perseorangan dan juga pembeli atau penjual yang tidak tahu dimana dia dapat membeli suatu barang atau mengiklankan barangnya, maka aplikasi ini ditujukan untuk mengumpulkan penjual dan pembeli di dalam suatu forum agar informasi yang didapatkan lebih mudah dan akurat. Sehubungan dengan kondisi masyarakat yang mulai sering menggunakan telepon pintar (*smartphone*), maka aplikasi ini akan lebih berguna jika dikembangkan dengan menggunakan perangkat *mobile* yang berbasis sistem operasi Android yang akan memanfaatkan teknologi *web-service*. *Web-service* ini dikembangkan dengan tujuan untuk melihat bagaimana meminimalisir penggunaan sumber daya dalam pengaksesan sebuah web dengan spesifikasi *smartphone* yang minim maupun dalam melakukan proses pengambilan data dari *database* tanpa harus mengakses *database* secara langsung. Dalam hal ini, aplikasi cukup meminta data kepada layanan web tersebut, kemudian layanan web tersebut mengirimkan data yang diinginkan pengguna.

Toko baju Koen-B Fashion yang mempunyai arti Koen adalah nama 'Kun' dari pemilik toko baju dan B adalah Bowo teman atau partner dari pemilik toko baju tersebut. Toko baju Koen-B Fashion merupakan sebuah toko baju yang menjual baju secara langsung. Selain secara langsung toko ini juga melayani jual beli secara *online* melalui media sosial seperti instagram, facebook, dan twitter. Baju yang dijual toko baju tersebut dibeli dari supplier secara langsung.

Proses transaksi penjualan baju oleh toko Koen-B Fashion 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 atau alat bantu komunikasi lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan membangun sebuah aplikasi transaksi jual beli baju secara *online* melalui ponsel Android. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pelanggan dalam kegiatan membeli atau memilih sebuah baju yang dipilihnya dan membantu meningkatkan keuntungan bagi toko yang memakainya. Sehingga pembeli tidak perlu menghabiskan energi dan waktu dengan datang ke toko untuk membeli baju, hanya dengan membuka aplikasi melalui ponsel sudah dapat memesan baju yang diinginkan. Aplikasi yang dibangun dapat mengatasi permasalahan yang ada dengan semua sistem pencatatan transaksi yang otomatis. Begitu juga dengan pengecekan pembayaran secara otomatis. Aplikasi Jual Beli

Online Toko Koen-B Fashion Berbasis Mobile ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan tool Eclipse Kepler dan menggunakan *database MySQL*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi jual beli *online* toko Koen-B Fashion berbasis *mobile* dan web?
2. Bagaimana aplikasi dapat memfilter email secara *periodic* agar dapat membedakan pembeli yang sudah membayar dan yang baru pesan?
3. Bagaimana aplikasi dapat memberi arahan atau petunjuk *navigasi* untuk pembeli yang memilih COD (*Cash On Delivery*)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a) Aplikasi yang dapat digunakan oleh *member* untuk memesan baju dan dapat digunakan untuk melakukan belanja dan transaksi pembayaran.
- b) Implementasi program menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan tools Eclipse.
- c) Penyimpanan *database* yang digunakan pada perangkat lunak ini berbasis *php* dan DBMS (*Database Management System*) *MySQL* untuk menyimpan semua data baju dan data user.
- d) Pengelolaan pada *website* hanya digunakan untuk manager.
- e) Program dapat berjalan minimal di Android 4.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk membangun aplikasi jual beli *online* toko Koen-B Fashion berbasis *mobile* dan web.
2. Mampu mengintegrasikan aplikasi dengan email agar dapat memfilter pembeli yang sudah melakukan pembayaran.
3. Mampu membangun aplikasi yang dapat memberi arahan atau petunjuk *navigasi* untuk pembeli yang memilih COD (*Cash On Delivery*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

a. Metode Studi Pustaka

Metode penelitian kepustakaan digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak atau aplikasi yang akan dikembangkan dan untuk membantu mempertegas teori-teori yang ada, serta memperoleh data yang sesungguhnya. Literatur dapat berupa jurnal dan atau buku yang berkaitan dengan perangkat lunak atau aplikasi yang akan dikembangkan dalam hal ini adalah tentang aplikasi ini.

b. Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui proses bisnis pada perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan. Analisis ini diperlukan untuk memahami

cara penerapan proses bisnis tersebut dan mengetahui kelemahan dan kelebihan perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan agar dapat dikembangkan lebih baik pada aplikasi ini.

c. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

1. Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
2. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan procedural. Hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
3. Pembuatan program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke bahasa pemrograman.
4. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Tahap pengujian mempunyai 2 macam cara. Yang pertama pengujian terhadap pembuat, pengujian ini dituliskan dalam dokumen Perancangan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL). Lalu yang kedua pengujian ke tingkat pengguna dan didokumentasikan dalam bentuk kuisisioner.

d. Metode Pelaporan

Metode pelaporan digunakan untuk mengetahui proses bisnis pada perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan. Analisis ini diperlukan untuk memahami cara penerapan proses bisnis tersebut dan mengetahui

kelemahan dan kelebihan perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan agar dapat dikembangkan lebih baik pada aplikasi ini.

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

