

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin hari teknologi akan selalu berkembang, hampir setiap kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan teknologi, dengan contoh nyata saat ini yaitu, pemcarian informasi menggunakan perangkat dan internet, berinteraksi melalui media sosial, menggunakan aplikasi tertentu untuk mencari rute ke tempat tujuan, dan masih banyak lagi, ditengah perkembangan teknologi saat ini, masih banyak individu yang belum dapat memanfaatkan hal tersebut khususnya dalam hal jual beli barang.

Banyak individu sebagai penjual konvensional atau pun sebagai konsumen mengalami masalah dalam hal menjual atau membeli barang, baik dari segi input, proses, maupun output. Masalah yang terjadi seperti berikut, pengecekan stok barang yang dilakukan penjual konvensional masih manual sehingga kesalahan dalam perhitungan stok sangat besar, untuk melakukan transaksi jual beli masih manual karena konsumen harus pergi ke tempat penjual yang belum tentu barang yang dibutuhkan konsumen tersebut ada, pemasaran produk relatif sempit dan laporan keuangan penjual konvensional masih berupa catatan yang dapat hilang atau pun tercecer, serta terkadang, jika konsumen ingin mencari barang yang dibutuhkannya ternyata tidak ada dalam list toko manapun maka hal ini dapat membuat waktu dan energi konsumen terbuang atau tidak efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah aplikasi berbasis *website* sebagai portal yang dapat menjadi sarana jual beli bagi penjual dan konsumen sehingga konsumen tidak perlu datang langsung ke tempat melainkan dapat melihat dan membeli barang dengan cara mengakses web yang akan dibuat dan mengikuti ketentuan yang ada, dapat menampung *request list* konsumen sesuai dengan konsep *Customer Relationship Management (CRM)* untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan konsumen yang tidak dapat menemukan barang yang dibutuhkannya, menyediakan fasilitas deskripsi dan ketersediaan stok barang, dan catatan keuangan digital bagi produsen sebagai laporan keuangan. Sistem akan

dilengkapi beberapa fitur pendukung yang diperoleh dari beberapa *website* sejenis seperti Blibli, Bukalapak, JD.ID, OLX dan Tokopedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *website* sebagai portal yang mengelola transaksi barang antara penjual dan pembeli?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang mengatasi masalah jika barang yang dipesan konsumen tidak ada?
3. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *website* untuk mengolah data transaksi bagi setiap produsen sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan berupa catatan digital?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dilaksanakannya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi berbasis *website* dengan fitur-fitur yang berguna bagi penjual dan pembeli.
2. Membuat aplikasi berbasis *website* dengan fitur *request order*.
3. Membuat aplikasi berbasis *website* yang dapat memberikan laporan keuangan bagi setiap penjual.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup kajian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- **Ruang Lingkup *Software*:**

Adapun ruang lingkup *software* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat yang mempunyai aplikasi *browser*.

- **Ruang Lingkup *Hardware*:**

Adapun ruang lingkup *hardware* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Perangkat yang mendukung koneksi internet.

- **Ruang Lingkup Aplikasi:**

Adapun ruang lingkup aplikasi Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi tidak melakukan operasi pengiriman secara langsung, melainkan menggunakan jasa pihak ketiga.
2. Aplikasi hanya membantu perhitungan harga untuk pengiriman barang.

- **Admin dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:**

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh Admin:

1. Melakukan Login
2. Mengnonaktifkan id penjual / pembeli.
3. Melihat daftar keluhan / masalah.

- **Penjual dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:**

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh penjual:

1. Melakukan register dan login.
2. Insert, Update, Delete deskripsi barang yang ingin dijual.
3. Melihat *review* / saran / kritik dari pembeli.
4. Melihat *request list* pembeli.
5. Melihat laporan keuangan.

- **Pembeli dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:**

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh pembeli:

1. Melakukan register dan login.
2. Melihat deskripsi barang.
3. Membuat *request order*.
4. Memberikan *review* / saran / kritik kepada penjual.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Primer
Data-data primer diperoleh melalui proses wawancara dan observasi lapangan.
2. Sekunder
Data-data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini akan berisi mengenai proses bisnis, flowchart, ERD dan rancangan UI.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode *blackbox testing*.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang membahas mengenai hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.