BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam dunia bisnis, pengaruh internet terhadap transaksi bisnis terasa semakin penting, karena baik penjual maupun pembeli dapat melakukan transaksi bisnis secara online dimanapun mereka berada. Transaksi bisnis ini banyak dilakukan di berbagai macam media di internet, seperti aplikasi jual-beli dan social media. Dengan adanya internet, proses transaksi semakin dimudahkan. [1]

Transaksi yang di lakukan juga meliputi banyak hal, tidak hanya jual beli, tetapi beberapa aplikasi sudah menyediakan sistem *pre-order*. Bukan hanya itu, sering kali juga ditemukan beberapa kelompok yang melakukan penjualan barang secara lelang. Lelang tersebut sendiri adalah proses membeli dan menjual barang atau jasa dengan cara menawarkan kepada penawar, menawarkan tawaran harga lebih tinggi, dan kemudian menjual barang kepada penawar harga tertinggi. Lelang sendiri sudah sering ditemukan pada suatu acara yang diadakan untuk menjual barang-barang kuno atau antik, tapi lelang ini dilakukan secara manual melalui tatap muka secara langsung.

Banyak lelang yang dilakukan oleh pihak-pihak bank ataupun suatu tempat yang melakukan lelang seperti kendaraan bermotor dan yang lainnya. Proses lelang ini masih dilakukan secara manual dan sulit untuk orang-orang mengetahui barang apa saja yang sedang dilelang, karena permasalah jarak ke tempat lelang ataupun info yang tidak diketahui oleh orang-orang. Tetapi proses lelang secara online juga memiliki beberapa kesulitan saat dijalankan.

Proses lelang ini bisa berjalan dengan baik ketika proses lelang yang terjadi masih sedikit, saat proses lelang yang terjadi semakin banyak, mulai terjadinya beberapa kesalahan, baik itu dari penjual dan pembeli. Minimnya admin yang ada juga menjadi masalah, seperti admin harus memantau lelang 2 x 24 jam untuk memastikan tidak adanya kesalahan dalam proses lelang tersebut. Tawaran yang dilakukan oleh pembeli terkadang juga terjadi kesalahan karena kurangnya memerhatikan peraturan yang dibuat oleh penjual, atau penentuan penutupan lelang yang rancu membuat pihak pembeli melakukan tawaran di luar proses jam lelang.

Adanya juga permasalahan dimana orang yang melakukan tawaran dengan tinggi, saat lelang berakhir, penawar kabur tanpa ada kabar yang membuat barang terhambat untuk dijual.

Untuk itu, pembuatan aplikasi lelang ini adalah untuk membuat sebuah sistem lelang yang dapat mengatur secara otomatis proses lelang yang akan di berjalan dan mengatur proses berjalannya lelang agar mengurangi terjadinya kesalahan yang dilakukan baik dari pihak penjual ataupun pembeli.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan masalah yang didapat dari perusahaan tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah menjadi sebaga berikut:

1. Bagaimana cara mengurangi terjadinya kesalahan baik oleh pembeli maupun penjual dalam melakukan proses lelang?
2. Bagaimana cara mengurangi terjadinya *bid n run* atau melakukan penawaran lalu kabur saat lelang berakhir?

1.3 Tujuan Pembahasan

Bedasarkan rumusan masalah yang ada pada subbab 1.2, terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi sistem lelang yang dapat memberitahu pembeli atau penjual jika terjadi kesalahan saat melakukan proses lelang.
2. Membuat aplikasi lelang yang mewajibkan penawar memilih saldo terlebih dahulu dan wajib membayar sesuai minimal deposit data barang lelang.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup aplikasi ini terbatas pada:

1. Aplikasi dioperasikan pada system operasi *Android*
2. Transaksi melalui transfer manual
3. Harus memiliki koneksi internet
4. Minimum sistem operasi Android 5.0

1.5 Sumber Data

Sumber data kerja praktek ini bersumber pada:

1. Halaman web, buku, dan jurnal yang berhubungan dengan system operasi, rekayasa perangkat lunak, *Android*
2. Observasi proses lelang pada suatu lelang.
3. Studi kasus proses lelang.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan yang akan digunakan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian dari kerja praktek ini.

BAB II. KAJIAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori yang berhubungan dengan proses analisis dan desain dari aplikasi yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN RANCANGAN

Bab ini akan berisi profil perusahaan, proses bisnis, *ERD*, *UML Diagram*, dan rancangan desain tampilan aplikasi untuk membantu dalam pembuatan sistem aplikasi.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini akan berisi implementasi dari *class diagram*, basis data, dan tampilan aplikasi yang sudah dibuat.

BAB V. PENGUJIAN

Bab ini berisi pengujian terhadap aplikasi dengan metode kualitatif, yaitu survei.

BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberikan kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari aplikasi ini.

UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
MCM LXV
BANDUNG