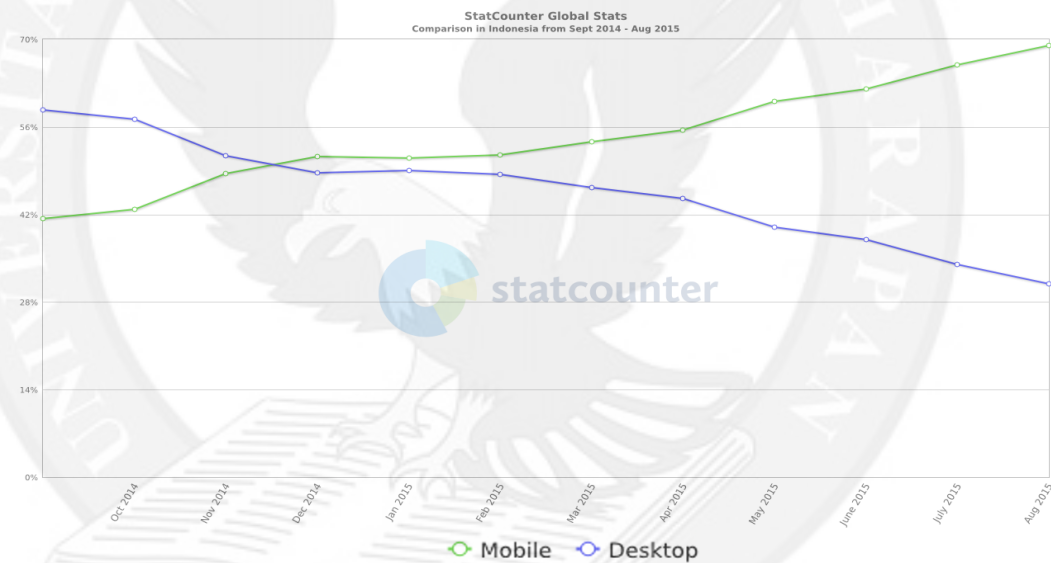


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet telah menjadi salah satu bagian penting dari kehidupan kita sehari-hari. Namun, khususnya di Indonesia, penggunaan internet sekarang ini lebih banyak dilakukan melalui *mobile device*, terutama *smartphone*. Berikut ini adalah grafik presentasi penggunaan internet yang membandingkan *mobile* dengan komputer.



Gambar 1.1 Perbandingan alat untuk koneksi internet di Indonesia.

Dapat dilihat pada Gambar 1.1, bahwa di tahun 2015, 70% akses internet di Indonesia dilakukan dengan menggunakan *mobile device*[1]. Karena itu, normal jika banyak jasa-jasa yang mulai masuk ke dunia *mobile*, seperti aplikasi sosial

media (Facebook, Instagram), GO-JEK, dan lain sebagainya. Contoh lain dari jasa yang masuk ke dunia mobile adalah jasa jual-beli.

Jual-beli secara *online* menjadi hal yang umum sekarang ini, misal Tokopedia, Lazada, dan BukaLapak. Bagi penjual, mereka tidak perlu lokasi khusus untuk menjual barang-barang mereka, dan bagi pembeli, mereka dapat membeli barang keperluan mereka tanpa harus datang ke tokonya langsung. Jual-beli *online* dapat dilakukan pada forum dan media sosial seperti Instagram atau Facebook, atau melalui situs khusus jual-beli.

Namun, belanja *online* juga memiliki kekurangan. Karena pembeli tidak melihat produknya secara langsung, barang yang dibeli olehnya mungkin tidak sesuai dengan kebutuhannya (misalnya, membeli baju yang ternyata ukurannya tidak cocok). Terkadang juga pembeli ingin melakukan diskusi untuk barang yang diinginkan, dan dari pengalaman peneliti dalam transaksi *online*, komunikasi mengenai produk yang dijual sering kali melalui media lain seperti SMS atau WhatsApp. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi *mobile* untuk jual-beli *online* dengan fitur forum. Fitur tersebut diharapkan dapat mempermudah komunikasi antara pembeli dengan penjual, dan memberikan penjual kemampuan untuk memberikan pelayanan personal maupun melalui kelompok (forum) kepada pembelinya, sehingga memperlancar transaksi jual-beli.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi Android mengenai direktori jual-beli
2. Menambahkan fungsi forum yang didapat dari hasil penelitian sebelumnya pada aplikasi tersebut

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dibuat memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

1. Piranti lunak yang dibuat adalah berbasis Android.
2. Perancangan aplikasi menggunakan piranti lunak Android Studio.
3. *Database* akan diakses secara lokal (pada *back-end*), e.g. MySQL.
4. Ada tiga *user roles*, yaitu pengunjung (*guest*), pengguna(*user*), dan admin.
5. Prosedur yang dapat diakses akan tergantung dari *user role*. Misalkan :
 - a. Fungsi melakukan pembelian dapat dilakukan oleh *user*.
 - b. Fungsi *sign-up* hanya dapat dilakukan oleh *guest*
6. Fungsional transaksi tidak termasuk *scope* aplikasi, konfirmasi penerimaan pembayaran dan penerimaan produk dilakukan secara manual oleh pembeli dan penjual.
7. Kalkulasi ongkos kirim belum termasuk *scope* aplikasi.
8. Untuk masalah keterlambatan (misalkan telat bayar, terlambat kirim), transaksi akan otomatis dibatalkan jika melampaui 5 hari tanpa ada perubahan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian saat ini adalah menyediakan sarana bagi penjual/pembeli untuk melakukan belanja *online* menggunakan telepon genggam.

1.5 Metodologi

Berikut beberapa tahap yang akan dijalankan dalam pembuatan aplikasi :

1. Melakukan studi pustaka untuk memahami penggunaan IDE Android Studio.
2. Merancang *database* untuk aplikasi yang akan dibuat
3. Merancang prosedur yang dibutuhkan untuk aplikasi
4. Mempelajari aplikasi forum hasil dari penelitian sebelumnya
5. Mengimplementasikan prosedur yang telah dirancang sebelumnya pada aplikasi
6. Mengimplementasikan prosedur dari aplikasi forum jika sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang baru
7. Menguji fungsi-fungsi dari aplikasi yang dibuat (antara lain, untuk membuktikan bahwa ada beberapa kasus transaksi yang diperlancar dengan memakai fungsi/fitur yang ada).

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun menggunakan sistematika penulisan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu berisi penjelasan mengenai latar belakang pemilihan topik yang dibahas pada tugas akhir. Dilanjutkan dengan rumusan dan batasan masalah topik, diikuti juga dengan tujuan dan metodologi yang digunakan. Pada akhir bab dijelaskan pula mengenai sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan aplikasi.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab tiga berisi tentang penjelasan mengenai penerapan dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai fungsi-fungsi yang ada di dalam aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.