

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan era digital yang semakin modern membawa perubahan pada masyarakat terkait pola perilaku dalam berbelanja. Saat ini masyarakat menyukai belanja yang praktis dan efisien seperti dalam perbelanjaan online. Melalui belanja online masyarakat dapat melakukan belanja tanpa harus pergi keluar rumah. Perlahan tapi pasti masyarakat menjadikan belanja online sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya.

Berdasarkan data dari Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (APRINDO) menyatakan bahwa penjual ritel konvensional (offline) mengalami penurunan pada bulan Mei 2017 sebesar 3.6%. Penurunan tersebut tidak hanya dikarenakan daya beli masyarakat menurun, namun disebabkan juga dengan adanya pergeseran pasif dari belanja offline menjadi belanja online (Gliemourinsie, 2017). Alasan masyarakat menyukai belanja online dikarenakan pengambilan keputusan pembeliannya tidak serumit belanja secara offline. Dalam pengambilan keputusan belanja online, pencarian informasi lebih banyak dilakukan melalui internet seperti menggunakan katalog online, website atau menu pencarian (search engine). Kemudian konsumen mengevaluasi secara alternatif dan memilih salah satu yang sesuai dengan kriteria mereka untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan.

Kehadiran sistem belanja online ini akan menjadi pacuan untuk usaha kecil warung tradisional untuk dapat meningkatkan pelayanan dan membenahi fasilitas pada warungnya untuk pelayanan terbaik kepada konsumennya. Hal ini memungkinkan terdapatnya perubahan preferensi konsumen, untuk lebih memilih berbelanja secara online daripada berbelanja secara offline. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi yaitu dibuatlah aplikasi warungFinder yang dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan pembelian kebutuhan sehari-hari secara digital sehingga aplikasi

warung *finder* mampu membuat warung tradisional beradaptasi dengan perubahan pola belanja masyarakat yang cenderung memilih belanja online.

## **1.2 Rumusan masalah**

Bagaimana membangun aplikasi warung *finder* dari sisi *front-end* yang ditujukan untuk membantu warung tradisional agar dapat melakukan penjualan online dan memberikan kemudahan penggunaan aplikasi dari sudut pandang usability?

## **1.3 Tujuan dan manfaat**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *front-end* warung *finder* yang ditujukan untuk membantu warung tradisional agar dapat melakukan penjualan online dan memberikan kemudahan penggunaan aplikasi dari sudut pandang usability pengguna.

## **1.4 Batasan masalah**

1. Studi kasus ini hanya berfokus pada aplikasi *front-end* saja.
2. Dalam penelitian ini tidak membahas sistem pembayaran.
3. Pengujian aplikasi ini hanya menggunakan *black box testing* dan pengolahan kuisioner dengan skala likert.

## **1.5 Metode penelitian**

Pada Tugas Akhir ini penulis menerapkan beberapa metode untuk menyelesaikan masalah sebagai berikut:

### **1. Studi literatur**

Studi literatur ini dilakukan dengan maksud mempelajari dan memahami materi-materi untuk membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir. Sumber-sumber yang digunakan dalam pencarian informasi ini dapat berupa buku, jurnal, paper, artikel ataupun referensi melalui internet.

### **2. Analisis kebutuhan dan pengumpulan data**

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun dan pengumpulan data tentang unit kosten dari berbagai sumber seperti website dan lokasi langsung. Pengumpulan data yang diperoleh akan disimpan ke dalam database untuk sebagai data yang akan digunakan untuk pengujiannya

### 3. Perancangan sistem

Pada tahap ini merupakan tahap untuk membangun perancangan sebuah sistem yang akan dibuat, mulai dari analisis kebutuhan, pengumpulan data kost, desain, implementasi, dan pengujian.

### 4. Implementasi dan pengujian

Pada tahapan ini adalah tahap pengimplementasian untuk menerapkan rancangan sistem yang dibuat dan sistem akan di uji dengan Teknik pengujian aplikasi umum seperti alfa test dan beta test.

### 5. Perbaikan sistem

Pada tahap ini, merupakan tahap evaluasi dan pengecekan sistem terhadap hasil pengujian yang telah di lakukan. Apakah sistem yang dibuat sudah terealisasi dengan analisis yang telah ditentukan oleh penulis.

### 6. Penyusunan laporan Tugas Akhir

Pada tahap ini, melakukan pengambilan keputusan berdasarkan analisis, kemudian membuat dokumentasi dalam bentuk laporan Tugas Akhir

## **1.6 Sistematika penulisan**

Pada penulisan Tugas Akhir ini dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

BAB I berisi tentang latar belakang Tugas Akhir, rumusan masalah pada penelitian, tujuan Tugas Akhir, batasan masalah pada Tugas Akhir, metode penelitian dan sistematika penulisan yang dilakukan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

BAB II penjabaran mengenai landasan teori apa saja yang digunakan untuk dapat menunjang penelitian Tugas Akhir yang dilakukan.

### BAB III PERANCANGAN SISTEM

BAB III penjelasan mengenai rancangan sistem yang akan dibuat dalam penelitian yang dilakukan.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB IV berisikan tentang hasil dari implementasi sistem yang dibuat beserta pengujian apa saja yang dilakukan pada sistem yang dibuat.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V memuat kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan, serta saran-saran untuk pengembangan di penelitian berikutnya