

BAB 1

PENDAHULUAN

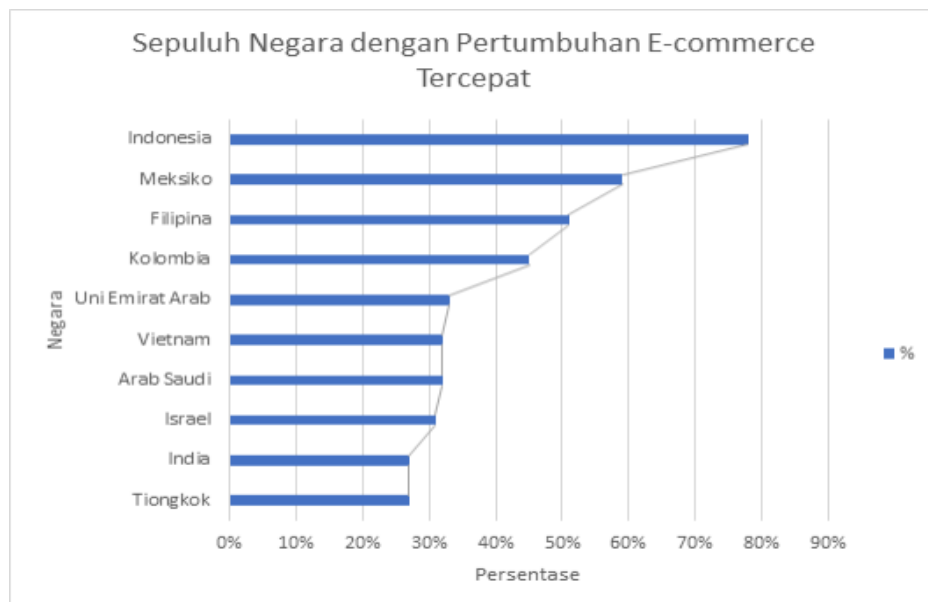
1.1 Latar Belakang

Belanja *online* adalah kegiatan yang dilakukan untuk membeli barang yang dapat dilakukan dimana saja karena lebih efisien dan mudah dalam pelaksanaannya. Biasanya kegiatan ini dilakukan melalui sebuah aplikasi. Masyarakat tidak perlu untuk meninggalkan rumah, dengan adanya aplikasi ini proses berbelanja maupun pembayaran dapat dilakukan dari rumah. Barang yang sudah dipesan akan diantarkan ke rumah pembeli oleh kurir. Dari hasil penelitian yang didapatkan akan dirancang sebuah aplikasi Hasnida *Collection* berbasis *android* yang didalamnya memiliki fitur lelang dan *Qr Code* untuk memudahkan dalam melakukan pembelian barang secara *online*. Alasan membuat aplikasi ini adalah ingin mengembangkan usahanya yang lebih pesat dibidang bisnis *online* dan *offline* melalui *store* yang sudah berjalan cukup lama sekitar 2 tahun di daerah Brebes. Penjual lebih memilih memiliki aplikasi penjualan *online* secara mandiri karena barang yang dijual oleh penjual sangat terbatas *stock*nya, sehingga tidak pasaran modelnya dan tidak mudah ditiru oleh toko lain yang terdapat pada aplikasi *online shop* yang sudah ada sebelumnya. Selain itu jika bergabung pada aplikasi *online* yang sudah tersedia, perbandingan harga antara penjual satu dengan penjual lain sangat beragam sehingga harus lebih extra dalam strategi penjualan dan menentukan harga.[11]

Dari hasil penelitian sebelumnya sudah ada yang membuat aplikasi penjualan secara *online* yaitu Berrybenka. Berrybenka.com adalah pusat belanja *fashion online* yang berbasis teknologi di Jakarta. Berrybenka menawarkan berbagai kebutuhan *fashion* terkini yang berkualitas dengan harga terjangkau. Berrybenka menyediakan berbagai pilihan pakaian, tas, sepatu dan aksesoris untuk wanita dan anak-anak. Berrybenka menyediakan koleksi terbaru setiap harinya, promo dan potongan harga dan promo spesiallainnya serta layanan gratis biaya pengiriman untuk memuaskan kebutuhan belanja *online*. Situs belanja *online* ini menyediakan *fashion* dimana setiap bulannya berhasil menarik lebih dari 600,000 pengunjung. Dengan Berrybenka membangun *platform e-commerce* sendiri diharapkan meningkatkan eksistensi dari Berrybenka sendiri dan meningkatkan kredibilitas sebagai *e-commerce* yang dipercaya oleh *customer*. [2][10]

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur didalamnya yaitu lelang barang, *Qr Code*, tukar barang, dan pembelian barang. Dalam fitur lelang barang penjual menentukan harga awal kemudian pembeli dapat menawarkan harga yang lebih tinggi dari harga yang ditentukan penjual melalui kolom open bid yang disediakan pada aplikasi. Harga tersebut akan terus bertambah untuk setiap pembeli hingga batas waktu yang di tentukan penjual selesai. proses pelelangan barang akan ditutup pada saat penjual sudah mendapatkan harga tertinggi. Aplikasi ini juga mempunyai fitur *Qr Code* dimana fungsi dari *Qr Code* yaitu untuk memberikan informasi barang yang dijual secara detail, sehingga pembeli tidak ragu untuk membelinya. *Qr Code* terdapat pada fitur pembelian, dan informasi didalamnya dapat di update jika terdapat perubahan oleh penjual. Dengan tambahan fitur tersebut , maka diharapkan dapat menaikkan performa *e-commerce* yang terpercaya.

Pada grafik dibawah bahwa, pasar *e-commerce* di Indonesia sedang naik daun. Bahkan sebagian besar penduduk Indonesia melakukan aktivitas di internet untuk melakukan jual beli *online*, hal ini didukung oleh data dari Google & Tamsek 2017. Pembelian produk via *e-commerce* di Indonesia mencapai U\$\$ 10,9 Miliar atau sekitar Rp. 146,7 triliun. Dari data tersebut dapat kita artikan bahwa masyarakat Indonesia adalah orang yang konsumtif oleh Alif Jafar Fatkhurrohman [1].



Gambar 1. 1 Persentase Pertumbuhan *E-commerce* Tercepat

Dengan semakin pesatnya pertumbuhan e-commerce dan terjangkaunya harga *smartphone* di Indonesia, saat ini *trend* menggunakan *smartphone* semakin meningkat di kalangan masyarakat karena keunggulannya sendiri mempunyai fitur-fitur yang lebih membantu dan lebih praktis.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Dapat melakukan perancangan aplikasi *online shop* berbasis *android* yang bisadigunakan oleh *admin* dan *user*.
2. Membuat aplikasi *online shop* yang dapat memberikan harga terbaik untuk penjual dan pembeli melalui fitur lelang.
3. Dapat memudahkan pembeli dalam berbelanja *online* karena disetiap barangmemiliki data informasi secara lengkap yang tersimpan di dalam *QrCode*.

Manfaat dari penulisan Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Meningkatkan minat konsumen dalam berbelanja *online* melalui aplikasi *online shop*.
2. Dapat membandingkan ke efisienan waktu antara berbelanja *online* dengan berbelanja langsung ke toko.
3. Mengembangkan bisnis *online* dan memanfaatkan keadaan sekarang yang sedang pesatnya belanja *online* melalui aplikasi *online shop*.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana melakukan perancangan dan realisasi aplikasi *online shop* yangdapat digunakan oleh *admin* dan *user* berbasis *android*?
2. Bagaimana membuat aplikasi *online shop* yang dapat memberikan harga terbaikuntuk penjual dan pembeli melalui fitur lelang?
3. Bagaimana cara *user* menampilkan data dan informasi pada setiap barang yangterdapat pada *Qr Code*?
4. Bagaimana cara kerja fitur lelang dan *Qr Code* yang terdapat pada aplikasi *online shop*?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Perencanaan pembuatan aplikasi *online shop* berbasis *android* yang dapat diakses secara *mobile*.
2. Menggunakan fitur pembelian barang, penukaran barang, lelang barang, dan *QR Code* di dalamnya.
3. *QR Code* dapat menampilkan data dan informasi dan data yang terdapat didalamnya hanya bisa di *update* oleh *admin* dan pemilik toko saja.
4. Fitur Lelang hanya bisa digunakan oleh *user* yang sudah mempunyai akun pada aplikasi *online shop* ini.
5. Pada toko *offline* terdapat juga *QR Code* untuk memudahkan pembeli dalam mengetahui detail barang yang dijual.
6. Proses pengujian aplikasi dengan versi dibawah batas minimal dilakukan menggunakan *emulator* , karena *device* dengan minimal versi sulit ditemukan.

1.5 Metodologi

Adapun metodologi pada penelitian Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan literatur-literatur dan kajian-kajian yang berkaitan dengan permasalahan yang ada pada penelitian proyek akhir ini, baik berupa buku referensi, artikel, maupun *e-journal* yang berhubungan dengan perancangan aplikasi *online shop*.

2. Tahap Perancangan Sistem dan Realisasi

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan dan realisasi yang akan dibuat meliputi perancangan aplikasi *android* dan perancangan pemrograman.

3. *Troubleshooting*

Apabila ada aplikasi yang tidak akurat atau terjadi *error*, maka yang dilakukan adalah mencari penyebabnya dan kemudian mencari cara untuk mengatasinya.

4. Tahap Pengujian Aplikasi dan Analisa

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat dan menganalisa hasil dari pengujian baik dari segi akurasi aplikasi sudah berjalan

sesuai yang diinginkan dan diharapkan.

5. Kesimpulan

Setelah semua rangkaian metodologi dilakukan maka selanjutnya adalah menyimpulkan hasil dari pengujian dan analisa yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Proyek Akhir terdiri atas lima bab, dengan keterangan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori pendukung pengerjaan Proyek Akhir, seperti konsep *online shop*, konsep aplikasi android, dan lain sebagainya.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini membahas tentang deskripsi Proyek Akhir, alur pengerjaan proyek akhir, pembuatan aplikasi.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Pada bab ini membahas tentang pengujian dan analisis perencanaan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengerjaan Proyek Akhir dan saran untuk pembaca yang akan mengambil penelitian dengan topik yang sama.