

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Kehidupan sosial sekarang dimana perkembangan teknologi sangatlah cepat, ketergantungan manusia terhadap teknologi semakin tinggi, terutama mengenai hal internet yang mengalami pertumbuhan jumlah pengguna sangat pesat. Menurut Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Hasil Survei Pengguna Internet Indonesia 2019-2020 (Q2) jumlah penetrasi pengguna internet indonesia sebanyak 73,7 persen, naik dari 64,8 persen dari tahun 2018. [1]

Dan menurut Internet World Stats, Pada akhir Juni 2021 penetrasi internet Indonesia meningkat sebesar 76,8 persen dan data pengguna internet di indonesia sebanyak 212 juta dengan perkiraan total populasi sebanyak 276 Juta dengan pencapaian tersebut Indonesia masuk ke urutan 12 diantara negara – negara di asia. [2]

Dengan semakin meningkatnya jumlah pengguna internet, dampak terhadap cara hidup masyarakat di lingkungan sosial pun ikut berubah, seperti cara melakukan jual - beli menggunakan *online shop / e-commerce* [3] yang dapat diakses dari mana saja, kapan saja dan dengan cara yang sangat mempermudah penggunaanya. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dalam publikasi Statistik *e-commerce* 2020 bahwa sebanyak 90.18 persen pengguna internet melakukan *e-commerce* di Indonesia.[4]

Website sebagai bagian dari internet, merupakan teknologi media sarana yang memiliki banyak fungsi, salah satu tipe *website* berdasarkan fungsinya yaitu sebagai tempat proses adanya jual beli dalam *online shop / e-commere*. Sejak pertama kali *world wide web* ditemukan oleh Sir Tim Berners-Lee pada tahun 1989, *website* telah berkembang sangat jauh mulai dari teknologinya, manfaat, dan juga manfaat terhadap berbagai bidang dalam kehidupan masyarakat.

perusahaan – perusahaan retail multi cabang membutuhkan manfaat dari teknologi e-commerce ini untuk menyesuaikan kondisi persaingan bisnis saat ini yang begitu ketat, salah satu perusahaan retail multi – cabang tersebut yaitu, koperasi usaha Bersama yang dijadikan sebagai studi kasus implementai model aplikasi e-commerce ini.

koperasi Usaha Bersama yang kini memiliki cabang hampir disetiap kecamatan didirikan tahun 1998 pada saat krisis moneter terjadi, koperasi usaha Bersama ini merupakan perkumpulan gotong royong ekonomi yang menyediakan kebutuhan sembako yang bertujuan meningkatkan perekonomian warga dan masyarakat luas. Koperasi Usaha Bersama masih melakukan proses transaksi tradisional yang menyebabkan penurunan jumlah transaksi dari tahun ke tahun terutama pada saat *pandemic*. Selain itu, pendataan transaksi juga masih dilakukan secara manual, sehingga membuat proses pemantauan oleh kepengurusan tingkat atas menjadi tidak efisien. Oleh karena itu penulis membuat pemecahan masalah dengan membuat aplikasi *e-commerce* yang sesuai dan dapat memberikan kenyamanan kepada pelanggan. Hal ini yang melatarbelakangi judul: **Aplikasi E-commerce dengan Agile Development Perusahaan Retail Multi – Cabang.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah:

“Bagaimana membangun aplikasi website yang dapat memperluas jangkauan pasar dan mempermudah proses transaksi pada perusahaan retail multi-cabang”.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

“Mengembangkan perangkat lunak website aplikasi e-commerce bisnis retail multi-cabang”.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk menghindari pelebaran maupun penyimpangan pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan guna mencapai tujuan penelitian. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- Aplikasi terdiri dari 2 client interface yaitu *user client* dan juga *admin client*.

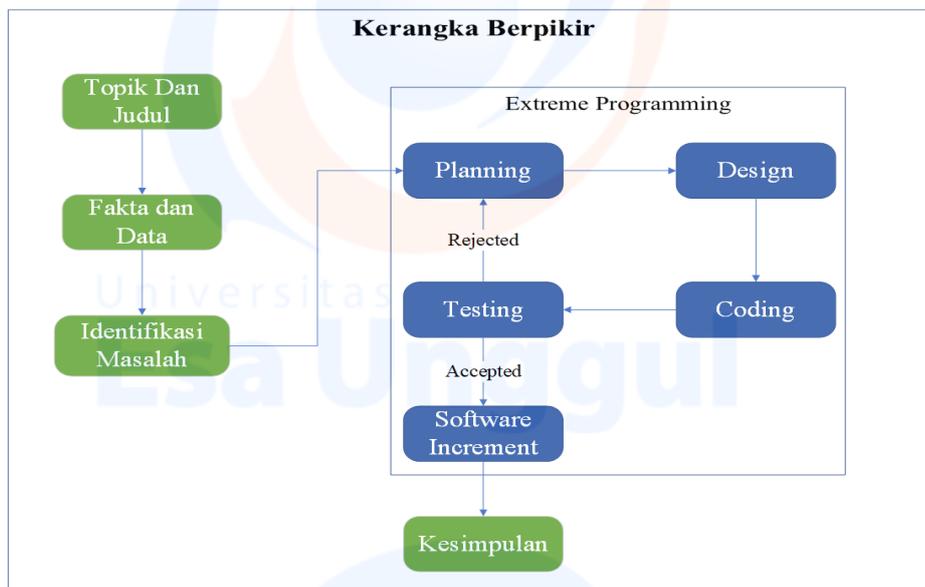
- Admin client memiliki fitur – fitur berupa input data produk ke toko, mengubah data produk, menghapus data produk dan tampilan data penjualan.
- *User client* akan menampilkan toko berdasarkan lokasi toko terdekat dari lokasi *user*.
- jumlah toko dibatasi menjadi 2 toko.
- Data produk menggunakan dummy data yang mewakili data produk asli toko.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian yang dilakukan diantara lain:

1. Memperluas jangkauan pasar dan mempermudah pendataan hasil pelaporan penjualan.
2. Mempermudah dalam transaksi antara penjual dan konsumen.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Penjelasan kerangka berfikir:

1. Topik dan Judul

Menentukan topik yang ingin dijadikan tugas akhir lalu menentukan judul sesuai dengan topik yang ditentukan.

2. Fakta dan Data

Mengumpulkan Fakta dan Data dari hal – hal yang berkaitan.

3. Identifikasi Masalah

mengidentifikasi masalah dengan *fishbone* berdasarkan fakta dan data yang didapat.

4. Menyelesaikan masalah dengan metode Extreme Programming:

- a. **Planning:** Proses tahapan mengidentifikasi dan menentukan fitur – fitur perangkat lunak dan menghitung perkiraan estimasi penyelesaian fitur.
- b. **Design:** Pada tahapan ini proses membuat desain paling sederhana yang memungkinkan kode lulus testing menggunakan Unified Modelling Language (UML) untuk menggambarkan bagaimana sistem dan prosesnya berkerja. Model diagram yang digunakan antaralain: *use case diagram dan activity diagram*.
- c. **Coding:** Pada tahapan ini proses implementasi dilakukan berdasarkan desain sistem yang telah dibuat menggunakan Bahasa yang telah ditentukan.
- d. **Testing:** Pada tahapan ini proses pengujian implementasi kode dilakukan guna memastikan sistem bekerja dengan baik dan juga sesuai. Pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox testing.

1.7 Sistematika Penulisan Tuags Akhir

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, Batasan masalah, manfaat, kerangka berfikir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang kajuan tinjauan poustaka dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah dan sumber lain. Dalam bab ini disajikan mengenai teori – teori yang digunakan pengembangan sistem yang relevan dengan permasalahan yang ada.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang metode – metode yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pengembangan sistem yang telah diselesaikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas kesimpulan penelitian dan saran.