

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Meningkatnya penggunaan *smartphone* pada era teknologi saat ini, yang memberikan dampak cukup serius pada penurunan penggunaan PC(Personal Computer)/ Laptop. Menurut MMA (*Mobile Marketing Association*) (Tolani & Indonesia, 2019) yang mempublikasikan laporan seputar ekosistem konsumen *mobile* di Indonesia. Dengan perubahan yang cukup dramatis pada perpindahan akses internet dari PC/Laptop menuju *smartphone*. Data ini diperkuat dengan info grafik Indonesia *Market Snapshot* yang memperlihatkan kenaikan yang signifikan pada akses internet melalui *smartphone* meningkat 4% dari tahun 2014 -2019. Perkembangan ini sangat signifikan pada menurunnya minat akses internet melalui PC/Laptop yang diperlihatkan pada info grafik data dari tahun 2014-2019 yang terus menurun.



Gambar 1.1 Perbandingan Mobile *Smartphone* dengan PC/Laptop

(Tolani & Indonesia, 2019)

Temuan ini melintasi semua umur dan tidak hanya pada kalangan milenial saja. Ini membuktikan adanya peningkatan penggunaan unit *smartphone* OS *Android* yang meningkat pesat daripada penggunaan PC ataupun laptop berpengaruh terhadap meningkatnya penjualan *smartphone* di Indonesia.

Penggunaan teknologi *mobile* menjadikan daya tarik tersendiri untuk perusahaan yang bergerak di bidang penjualan seperti obat herbal untuk

kesehatan dan menjadikannya *e-commerce* secara *mobile*, ini membuat penulis lebih yakin untuk mengambil tema *mobile commerce* pada penelitian ini.

PT. Joy Business International adalah industri penjualan yang bergerak di bidang *multi level marketing* yang melakukan pemasaran barang produk yang akan dilaksanakan melalui jaringan pemasaran dengan sistem penjualan langsung multi tingkat. Pembelian produk saat ini masih dilakukan hanya dengan melalui *website* <https://www.joybiz.co.id/> atau membeli langsung ke kantor Joybiz dengan dilayani oleh *customer service* dalam membeli produk ataupun registrasi. Saat ini untuk memudahkan dalam menjangkau informasi tentang produk maupun perusahaan masih kurang informatif dan membeli produk PT. Joy Business Internasional masih tidak efisien menurut penulis, karena *customer* harus membuka aplikasi browser terlebih dahulu agar bisa membeli produk. Sasaran dan penjualan dari PT. Joy Business International ini dari kalangan milenial hingga usia lanjut, penulis bermaksud untuk kepada PT. Joy Business International ini mengikuti perkembangan Teknologi Informasi di bidang perangkat Mobile.

Dari latar belakang di atas ada dorongan untuk penulis membuat aplikasi teknologi informasi yang terkait dengan proses penjualan dan transaksi pembelian yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Penulis juga melihat dari sisi usia *customer* yang rata-rata 25 tahun ke atas. Disisi lain penulis juga melihat banyak pesaing dari perusahaan ini pada bidang yang sama sudah menggunakan *mobile commerce* dalam memberi informasi dan pembelian produk. Untuk merancang aplikasi *mobile commerce* ini agar menjadi teknologi baru dalam memberikan informasi produk yang tersedia kepada *customer*, bagaimana untuk proses pembayaran dan juga pengiriman pada PT. Joy Business International. Maka dari itu sebagai tugas akhir penulis menjadikan ini sebagai bahan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI ONLINE SHOP BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PADA PT. JOY BUSINESS INTERNATIONAL)”** sehingga layak untuk dijadikan penelitian.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi dari permasalahan pada PT. Joy Business International adalah:

1. Perlunya membuat *Application Mobile Commerce* untuk mengikuti perkembangan Teknologi Informasi.
2. Mempermudah dalam membeli produk.
3. Saat ini pembelian hanya bisa dilakukan di situs *website* atau beli langsung ke kantor Joybiz dengan dilayani oleh *customer service*.
4. *Website* tidak memiliki informasi lebih tentang produk maupun informasi lainnya, sehingga *customer* tidak mengetahui informasi terbaru dari perusahaan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *online shop* berbasis *mobile commerce* dalam memberikan informasi pada *customers* dengan produk yang tersedia?
2. Bagaimana proses dalam pembayaran dan berbelanja dengan cepat menggunakan *mobile commerce* pada PT. Joy Business International?

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengembangkan sistem aplikasi *mobile commerce* berbasis *smartphone*.
2. Dapat menganalisis penelitian dalam mengembangkan sistem aplikasi *mobile commerce* berbasis *android*.
3. Dapat mempermudah *customer* dalam membeli produk.

4. Dapat memberikan informasi tentang produk lebih detail dan mengetahui tentang *company profile* dari perusahaan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mendapat pengalaman pada analisis penelitian dalam mengembangkan sistem aplikasi *mobile commerce* berbasis *android*.
2. Penelitian ini dapat digunakan untuk sistem transaksi penjualan baru pada PT. Joy Business International melalui *smartphone*.
3. Memberikan referensi penelitian pada penelitian berikutnya tentang sistem *online shop* berbasis *mobile smartphone*.
4. Memberikan pengetahuan informasi tahapan pada penelitian.
5. Memudahkan *customer* dalam berbelanja.

1.6. Batasan Masalah

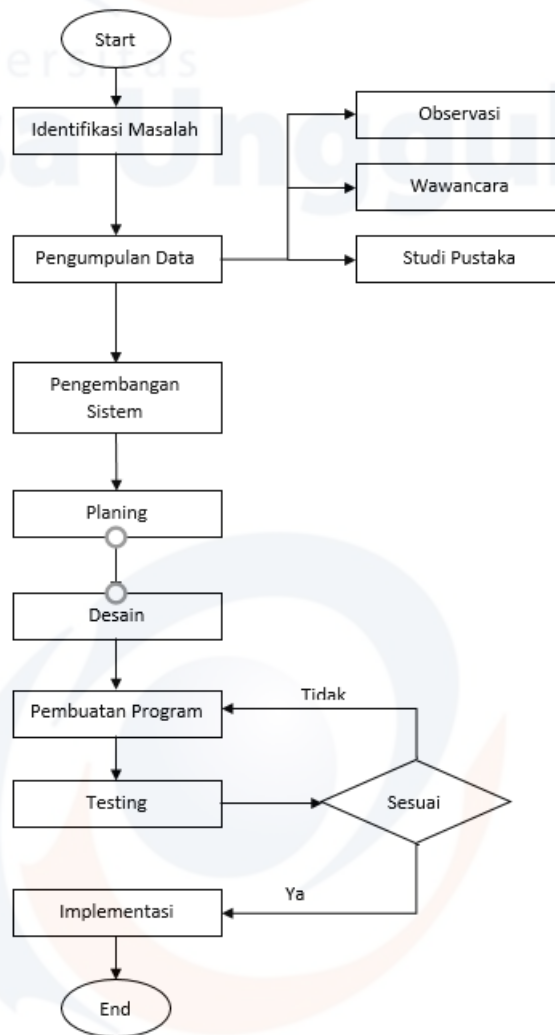
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di PT. Joy Business International.
2. Penelitian Aplikasi *Mobile Commerce* berbasis *smartphone* menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming*.
3. Pada metode pengembangan sistem ini hanya menggunakan *user story* sebagai *requirements elicitation*.
4. Analisa yang dilakukan pada PT. Joy Business International terdiri dari analisa proses penjualan, pembelian, *booking* produk, ketersediaan produk, proses pembayaran, dan pengiriman melalui JNE. Untuk mengolah dari analisa tersebut, dibutuhkan sistem *admin* berbasis web untuk menampung seluruh proses yang dilakukan *customers* melalui *smartphone*.

5. Perancangan aplikasi *online shop* menggunakan *smartphone* berbasis *android* pada PT. Joy Business International hanya menampilkan katalog produk, detail produk, keranjang belanja (*cart*).
6. Untuk perancangan sistem yang sudah dibangun sudah diterjemahkan dari *story card* yang sudah diberikan kepada *user*, untuk perancangan *database* menggunakan XAMPP dengan MySQL sebagai basis datanya, perancangan *interface* atau *content* web menggunakan HTML dan CSS, dan untuk perancangan *user interface* pada sistem menggunakan *figma*.
7. Perancangan aplikasi *online shop mobile commerce* berbasis *Android smartphone* hanya sampai proses pembelian produk.
8. Metode transaksi yang dilakukan yaitu, dengan pembayaran menggunakan transfer melalui ATM, *teller*, *sms banking*, atau internet *banking*, untuk konfirmasi pembayaran dilakukan melalui sms atau email.
9. Pemrograman sistem berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP. Dan untuk sistem *mobile* menggunakan *framework React Native*.
10. Penelitian ini hanya sampai pada implementasi pengujian sistem, tidak sampai pada tahap pemeliharaan sistem dan penerapan sistem pada PT. Joy Business International.
11. Saat ini *website* Joybiz sedang dalam pengembangan sistem oleh *Web Devloper* PT. Joy Business Internasional.
12. Pengujian dari sistem *mobile commerce* menggunakan sistem operasi *android* di *smartphone* versi *android* 10 (Q) menggunakan Samsung Galaxy M12.

1.7. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, tahapan-tahapan kegiatan yang penulis lakukan dengan mengikuti rencana kegiatan yang ada dalam kerangka berpikir penelitian ini, yaitu:



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

Pada tahapan kerangka berpikir di atas dijelaskan dalam beberapa tahap, sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah: Mencari permasalahan yang ada pada PT. Joy Business International sehingga mendapatkan sebuah gambaran untuk mengembangkan sistem yang ada menjadi aplikasi *mobile e-commerce*.
2. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data untuk memecahkan masalah dengan beberapa teknik pengumpulan data, yakni:
 - a. Observasi: Merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang

terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan.

- b. Wawancara: Merupakan kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Dengan begitu dapat mengetahui atau memberi sebuah informasi atau data yang terkait dalam topik yang dibicarakan.
 - c. Studi Pustaka: Mencari sebuah karangan ilmiah untuk dijadikannya bahan referensi yang berisikan tentang pendapat dari sejumlah pakar yang membahas suatu masalah yang kemudian akan di analisa dan dibuat kesimpulannya.
3. Pengembangan Sistem: pada tahapan pengembangan sistem ini menggunakan *Extreme Programming* (XP) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:
1. *Planning*/Perencanaan: Tahap ini dimulai dengan pemahaman konteks bisnis dari aplikasi, mendefinisikan keluaran (*output*), fitur yang ada pada aplikasi, fungsi dari aplikasi yang dibuat, penentuan waktu dan biaya pengembangan aplikasi, serta alur pengembangan aplikasi.
 2. *Design*/Perancangan: Tahap ini menentukan pada desain aplikasi secara sederhana. Alat untuk mendesain pada tahap ini dapat menggunakan kartu CRC (*Class Responsibility Collaborator*). CRC digunakan untuk pemetaan (membangun) kelas-kelas yang akan digunakan pada diagram *use case*, diagram kelas, dan diagram objek.
 3. *Coding*/Pengkodean: Hal utama dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan XP adalah *pair programming* (dalam membuat program melibatkan 2 atau lebih *programmer*).
 4. *Testing*/Pengujian: Tahap ini memfokuskan pada pengujian fitur-fitur yang ada pada aplikasi sehingga tidak ada kesalahan (*error*) dan aplikasi yang dibuat sesuai dengan proses bisnis pada klien (pelanggan).

1.8. Sistematika Penulisan

Adapun secara sistematika penulisan Tugas Akhir ini dibagi dalam 5 bab, adapun uraian tiap masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang penulisan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berpikir, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori dasar atau landasan yang berkaitan dan mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang mencakup metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam mengembangkan sistem *online shop* berbasis *smartphone*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian, sistem yang diusulkan, dan hasil pembahasan serta hasil pengujian terhadap aplikasi yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penyusunan Tugas Akhir ini dan saran-saran yang diharapkan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.