

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara 10 terbesar pertumbuhan 'e-commerce' dengan pertumbuhan 78 persen dan berada di peringkat ke-1. Kondisi ini menunjukkan bahwa usaha perdagangan elektronik memiliki nilai ekonomi bagus, sehingga harus dimanfaatkan oleh para pelaku usaha, khusus pelaku usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Pemerintah terus mendorong para pelaku usaha memanfaatkan peluang baik tersebut, dan salah satu caranya dengan membantu pemerintah daerah meluncurkan program "UMKM Go Online"[1]. Pemasaran melalui "online" bersama marketplace yang ada di Indonesia, sangat mudah persyaratannya, yakni hanya dengan memiliki Kartu Tanda Penduduk (KTP) elektronik, lalu, jenis produk usaha yang mau dijual dan nomor rekening pemilik. Selain praktis dan mudah internet juga murah untuk melakukan promosi suatu produk, karena cukup dengan membuat *website*, *social media*, dan mendaftar di marketplace kita sudah bisa membuat toko *online* tanpa menyiapkan tempat atau menyewa tempat sebagai tempat berjualan.

Di masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini, kita diwajibkan untuk tidak bepergian ke luar rumah atau saling menjaga jarak jika tidak dalam kondisi penting saja, salah satunya untuk berbelanja kebutuhan pokok untuk meminimalisir penyebaran *covid-19*. Untuk melakukan kegiatan belanja di pasar pasar tradisional ataupun pasar modern kita diharuskan menggunakan alat pelindung diri seperti masker, namun hal tersebut masih berisiko untuk penyebaran covid-19. Hasil

survei yang dilakukan oleh perusahaan konsultan pemasaran, MarkPlus Inc menyimpulkan bahwa transaksi belanja online di perdagangan ritel naik enam kali lipat selama pandemi virus corona (*Covid-19*) melanda Indonesia [2]. Kekhawatiran terpapar virus korona membuat sebagian besar masyarakat tidak lagi berbelanja kebutuhan sehari-hari di pasar tradisional. Karena itu, dibutuhkan solusi tepat sekaligus ketegasan pelaksanaan protokol kesehatan untuk meminimalkan penyebaran virus demi tetap berlangsungnya aktivitas ekonomi di tempat bertemunya pembeli dan pedagang tersebut[3]. Oleh karena itu marketplace sangat dibutuhkan dalam kondisi sekarang ini, namun untuk *marketplace* atau belanja *online* melalui ojek online memiliki beberapa permasalahan seperti penjual tidak memasukan secara spesifik mengenai produk yang mereka jual, tidak semua produk mereka tidak dimasukan ke dalam marketplace, dan berdasar karya ilmiah yang ditulis oleh Nozomi Alifia Ghaisani, Admaja Dwi Herlambang, dan Aditya Rachmadi yang berjudul ***“Evaluasi Kualitas Marketplace PT. Metraplaza (Blanja.com) Berdasarkan Kepuasan Pengguna, Kerangka Kerja Webqual 4.0, dan Importance Performance Analysis (IPA) ”*** ditemukan masalah dari segi kualitas interaksinya, yaitu konfirmasi pembayaran pesanan lebih dari 1x24 jam yang dirasa cukup lama bagi pengguna. Serta terdapat permasalahan dari segi kualitas informasinya adalah info stok produk yang tidak sesuai antara di website dengan penjual. sehingga pembeli akan kebingungan untuk melakukan pembelian[4].

Hal tersebut mendorong peneliti untuk membuat pasar online yang khusus menjual bahan kebutuhan pokok yang memudahkan masyarakat dalam

mengetahui harga, stok bahan kebutuhan pokok dan toko terdekat yang menjual bahan kebutuhan pokok yang mereka butuhkan. Dengan system ini diharapkan memudahkan masyarakat memperoleh informasi tentang kebutuhan pokok yang mereka butuhkan dengan tidak bepergian terlalu jauh di tengah pandemic yang berlangsung seperti sekarang. Maka skripsi ini mengambil judul "*Perancangan Aplikasi Pasar Online "pasarboutline" Menggunakan Progressive Web Application*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang di dapat adalah: "Bagaimana cara merancang aplikasi berbasis website yang memberikan informasi tentang bahan kebutuhan pokok dan mudah diakses walaupun dalam keadaan offline?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dalam pembahasan, maka penulis membatasi beberapa pokok permasalahan antara lain:

1. Penelitian ini untuk mempermudah masyarakat memperoleh informasi toko yang menjual bahan kebutuhan pokok yang mereka butuhkan dan penjual bahan kebutuhan pokok menjual barang dagangannya.
2. Sistem aplikasi pasar online ini mempunyai fitur-fitur yang fungsinya sebagai berikut:
 - a. Menggunakan *progressive web application* sehingga mudah dibuka menggunakan browser pada *smartphone* (tidak perlu melakukan install aplikasi) dan tampilan menyerupai aplikasi *mobile*.

- b. Fitur pencarian direkomendasikan yang terdekat terlebih dahulu untuk memperlambat dan mengurangi penyebaran *covid-19*.

Sistem ini dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *software Visual Studio Code* dan *MySQL* untuk pembuatan *database*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi berbasis website yang khusus menjual bahan pokok dengan menggunakan *Progressive Web Apps*.
2. Merancang sebuah aplikasi yang khusus menjual bahan kebutuhan pokok dan melayani masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Stakeholder
 - a. Penjual / Pedagang
Dengan adanya aplikasi website ini, dapat tetap menjual dagangan mereka di tengah pandemic *covid-19*.
 - b. Pembeli

Dengan adanya pembuatan program aplikasi ini, dapat mencari bahan kebutuhan pokok yang berada disekitar tempat tinggal mereka agar tidak perlu jauh-jauh mencari yang berisiko tertular *covid-19* di tengah pandemi.

2. Bagi Akademis

a. Peneliti

Dapat menjadi bahan referensi pengembangan dan perbaikan dalam penyusunan laporan penelitian.

b. Pelajar / Mahasiswa

Sebagai sarana pembelajaran / referensi pembuatan website pasar online.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar di mengerti dan hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data sebagai bahan penulisan skripsi dan pembahasan masalah. Adapun metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan tersebut adalah:

1. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada masyarakat untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang perancangan pasar online kebutuhan pokok yang sedang berjalan hal ini digunakan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat.

2. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara menggunakan referensi sebelumnya terkait dengan perancangan aplikasi *E-Commerce* berbasis *Progressive Web Apps* yang dilakukan oleh Anggraeni

Devi dengan judul "*Rancang bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Progressive Web Apps Pada Distro ROMUSHA*"[5].

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Analisis kelemahan sistem menggunakan analisis *PIECES* yang terdiri dari analisis dari segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, kontrol, efektifitas, dan pelayanan.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, kuisisioner).

Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi, kelayakan hukum).

1.6.3 Metode Perancangan

Di tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti aspek-aspek sebagai berikut:

1. Perancangan basis data.
2. Perancangan *Unified Modeling Language (UML)* dari aplikasi.

Perancangan tampilan antarmuka / *User Interface* dari aplikasi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Hasil perancangan kemudian diterapkan dengan pembuatan aplikasi berbasis *website* menggunakan *Microsoft Visual Studio Code* dan *MySQL*.

1.6.5 Metode Testing

1. *Black box testing*

Adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalnya dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

2. *White box testing*

Adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.6.6 Metode Implementasi

Yaitu dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan maka diimplementasikan dalam sebuah program yang dapat digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup atau batasan masalah yang dibahas, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini, metode yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Dalam bab ini landasan teori dikelompokkan menjadi empat, yaitu teori dasar mengenai sistem, teori dasar mengenai *desktop*, teori perancangan, dan tinjauan umum.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses serta perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang. Pembahasan berisi tentang perancangan, implementasi, dan pengujian sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran-saran mengenai hasil dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah penulis lakukan, diperoleh beberapa referensi yang sekaligus sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

Jurnal ilmiah yang membahas tentang bagaimana mengimplementasikan rancangan yang meliputi data user, profil, data kecamatan, data desa, data galeri, data buku tamu, dan statistik, adapun permasalahan yang diangkat dalam jurnal ilmiah tersebut adalah bagaimana membuat website untuk mengangkat Usaha kecil dan Menengah (UKM) di Kabupaten Purworejo [6].

Tugas akhir yang membahas tentang merancang sebuah aplikasi e-commerce pada Distro Romusha yang berbasis progressive web apps dan memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk yang dijual oleh Distro Romusha. Adapun masalah yang diangkat dalam tugas akhir tersebut adalah Bagaimana merancang dan membangun aplikasi e-commerce berbasis progressive web apps pada Distro Romusha [5].

Jurnal ilmiah yang membahas tentang merancang website pencarian judul lagu yang mudah dimengerti dan dapat di akses dengan koneksi yang tidak stabil, mudah