

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini kemajuan Teknologi Informasi (*IT*) semakin berkembang pesat terkhusus perangkat *mobile* seperti *smartphone* yang berdampak terhadap operasional dan pelayanan pada suatu perusahaan dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi *marketplace* seakan-akan sudah tidak asing lagi bagi perusahaan yang memiliki bisnis jual beli secara online khususnya pada penjualan *Playstation* di Ais Game Banjarnegara. Dengan kebutuhan hidup yang semakin meningkat dan jumlah masyarakat yang semakin banyak membuat transaksi jual beli menjadi melonjak tiap tahun. Problematika tersebut memaksa perusahaan untuk berfikir keras untuk menyelesaikannya.

Karena saat ini banyak bermunculan aplikasi-aplikasi yang menyediakan sarana transaksi jual beli secara *online* dan banyak pula jasa yang menyediakan aplikasi penjualan yang tidak terpercaya atau barang yang dijual tidak sesuai dengan apa yang diiklankan. Aplikasi *marketplace* yang menjual berbagai jenis barang ini terkadang banyak membuat pembeli ragu akan keaslian barang yang dibeli, salah satu contohnya yakni pada produk *playstation*. Karena *marketplace* adalah aplikasi pihak ketiga yang memberikan fasilitas berbelanja yang barangnya berasal dari penjual yang berbeda-beda. Hal ini juga membuat pembeli jadi lebih memilih untuk membeli barang yang diinginkan melalui *website* atau aplikasi resmi dari *store* atau toko.

Dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk menyelesaikan problematika permasalahan yang ada melalui aplikasi e-commerce toko *playstation* Ais Game yang dapat mempermudah perusahaan sehingga dapat bersaing pada pasar yang lebih spesifik. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media promosi untuk penjualan produk-produk dari Ais Game serta dapat mempermudah pembeli untuk melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang aplikasi penjualan di toko *playstation* Ais Game.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian yang dibahas adalah Ais Game Banjarnegara.
2. Aplikasi penjualan pada penelitian ini berbasis *mobile apps*.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Android Studio*.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software XAMPP*.
5. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Visual Studio Code*.
6. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Postman*.
7. Aplikasi ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman *java*.
8. System dapat diakses *admin* dan *user*.
9. Uji kelayakan *system* terletak pada bagian *user* aplikasi toko *playstation* Ais Game Banjarnegara.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi *mobile E-Commerce* guna untuk membantu proses jual beli pada toko *playstation* Ais Game Banjarnegara.
2. Memudahkan semua kalangan masyarakat khususnya pada pecinta *game playstation* dalam menentukan barang sesuai kebutuhan.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Syarat mendapat gelar sarjana computer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai literatur review untuk peneliti selanjutnya mengenai aplikasi *mobile*.
3. Bagi perusahaan atau instansi dapat dijadikan sebagai media promosi untuk menunjang penjualan produk.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan penyusunan laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan tahap pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun peneliti menggunakan beberapa metode, diantaranya yaitu:

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek dan juga disertai komunikasi dengan pihak pengelola Ais Game Banjarnegara.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka yang akan dilakukan peneliti yaitu mencari data referensi yang sesuai dengan kebutuhan skripsi dari internet, buku-buku serta membaca beberapa skripsi.

1.6.2 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunity, Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan Data

Metode perancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Unified Markup Language* (UML). Model UML yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu model *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

1.6.4 Metode Pengujian

Pengujian sistem perangkat lunak atau *software testing* yang akan dilakukan menggunakan *Black Box Testing*.

1.6.5 Metode Pengembangan

Metode yang akan diterapkan oleh peneliti adalah menggunakan *System Development Life Cycle (SLDC) Waterfall*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penulisan naskah penelitian ini, peneliti menguraikan sistematika penulisan menjadi lima bab, diantaranya:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab satu sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi mengenai gambaran umum penelitian yaitu: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab dua berisi tentang teori-teori penelitian yang sudah ada sebelumnya kemudian peneliti jadikan sebagai dasar penelitian sehingga dapat mendukung untuk digunakan sebagai acuan dalam pembuatan naskah skripsi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab tiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi penjualan pada Ais Game Banjarnegara.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat berisi tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain dan *testing* implementasi.

BAB V: PENUTUP

Bab lima menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan serta saran dari keseluruhan penelitian yang telah peneliti lakukan.

