



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan *E-Commerce* di Indonesia berkembang dengan pesat seiring dengan semakin terbiasanya masyarakat Indonesia dengan transaksi online atau jual-beli melalui internet yang kemudian mendorong pertumbuhan bisnis tersebut.

Menurut Irni Palar, *Country Manager MasterCard* Indonesia, dalam keterangan tertulisnya yang diterima oleh ANTARA News menyatakan bahwa masyarakat Indonesia mulai terbiasa melakukan transaksi online dan membuat Indonesia menjadi salah satu negara dengan pertumbuhan transaksi online terbesar di antara negara berkembang lainnya di Asia Pasifik.

Menurut survey yang dilakukan oleh *MasterCard*, metode pembayaran yang nyaman, kecepatan transaksi dan fasilitas pembayaran yang aman menjadi tiga faktor utama yang membuat masyarakat melakukan belanja online. Selain itu, sekitar 83,9 persen masyarakat Indonesia yang berbelanja online melakukan transaksi online karena ada penawaran menarik seperti potongan harga, undian hadiah atau adanya pembebasan ongkos kirim dari pihak penjual.

Pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia juga berpengaruh besar pada pertumbuhan *E-Commerce*. Bahkan sebanyak 54,5 persen masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* untuk berbelanja online.

PT. Akses Cipta Solusi yang merupakan salah satu perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang layanan elektronik memiliki suatu gagasan untuk membangun sebuah *CMS Online Store* yang dapat digunakan oleh masyarakat dalam membuat toko online. Untuk memfasilitasi *CMS* tersebut, perusahaan juga

membangun sebuah *online marketplace* bernama Tranyar.co.id sebagai wadah untuk toko online yang menggunakan *CMS Online Store* milik PT. Akses Cipta Solusi.

Untuk mendukung pertumbuhan *marketplace* tersebut serta membantu menarik calon konsumen, maka Peneliti mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* yang bertujuan sebagai penunjang *CMS Online Store* yang telah dikembangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang timbul, maka ada beberapa masalah utama yang akan dibahas yakni bagaimana membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu pemilik toko online dalam:

1. Melakukan manajemen produk dan kategori pada toko online miliknya.
2. Mendapatkan informasi terkait toko online miliknya seperti jumlah pengunjung, data penjualan dan informasi produk.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memastikan tidak terjadi penyimpangan dalam pembahasan pokok permasalahan yang ada pada skripsi ini, maka cakupan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain

1. Dalam penelitian ini, aplikasi *mobile* yang dibangun memiliki dua buah modul yakni modul produk dan modul kategori

2. Dalam penelitian ini, desain tampilan dan pembangunan aplikasi mobile dilakukan oleh peneliti sendiri.
3. Dalam penelitian ini, desain database tidak dibuat oleh peneliti.
4. Dalam penelitian ini, aplikasi *mobile* yang dikembangkan akan berjalan pada sistem operasi Android versi 5.0.

1.4. Tujuan Penelitian

Analisis dan Perancangan aplikasi *mobile* untuk *online store* pada Tranyar.co.id menghasilkan sebuah aplikasi mobile yang bertujuan untuk menambah nilai *CMS* toko online milik perusahaan tersebut sekaligus sebagai fasilitas bagi pemilik toko online yang terdaftar di *marketplace* Tranyar.co.id dalam melakukan manajemen toko online miliknya.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan PT. Akses Cipta Solusi serta pengguna aplikasi tersebut bisa mendapatkan beberapa manfaat diantaranya:

1. PT. Akses Cipta Solusi mendapatkan sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menambah nilai jual *CMS toko online* yang dimilikinya.
2. Pemilik online shop
 - a. Dapat mengakses informasi analitik tentang *online shop* yang mereka miliki tanpa harus mengakses *dashboard online shop* milik mereka.

- b. Mendapatkan kemudahan dalam melakukan manajemen produk seperti memposting produk baru yang dapat dilakukan langsung dengan aplikasi *mobile* yang ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian skripsi ini terbagi kedalam lima bab yang masing-masing bagiannya memiliki pembahasan yang berbeda-beda yakni

BAB I PENDAHULUAN yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu definisi dasar tentang konsep-konsep dan istilah yang digunakan dalam Penelitian ini juga akan dibahas pada bagian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN berisi keterangan akan objek penelitian yang diteliti meliputi profil organisasi serta struktur organisasinya. Pada bagian ini juga akan membahas metodologi yang digunakan dalam analisis dan perancangan yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN memberikan keterangan tentang proses penelitian yang dilakukan sesuai dengan metodologi penelitian yang digunakan. Hasil penelitian berupa aplikasi *mobile* yang dapat digunakan oleh pengguna *CMS online store* di *marketplace* Tranyar.co.id.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN akan memaparkan tingkat keberhasilan pembuatan aplikasi *mobile* Tranyar.co.id serta saran untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya.