

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Penulisan skripsi ini bermula dari ketertarikan penulis terhadap pola masyarakat Sumbawa yang senang berbisnis properti dan kemajuan teknologi dalam bidang aplikasi berbasis *web* khususnya *E-Commerce* yang akhir-akhir ini berkembang pesat karena kemudahan yang diberikan oleh aplikasi itu sendiri, disisi lain hal ini juga merupakan ladang penghasilan yang cukup menjanjikan.

Proses jual beli khususnya tanah secara langsung bisa memakan waktu dan biaya yang besar baik untuk sang penjual maupun sang pembeli, penjual harus membayar jasa pengiklanan, dan pembeli membayar lebih mahal karena membeli melalui tangan ke-tiga. Itu hanyalah salah satu kasus yang sering terjadi. Membayar jasa pengiklanan yang belum tentu tepat sasaran.

E-Commerce adalah sebuah bentuk transaksi baru melalui internet dengan beberapa kelebihan dan kemudahan di dalamnya. Kelebihan dan kemudahan itu lah yang membuat kebanyakan orang saat ini lebih memilih bertransaksi melalui *E-Commerce*.

Menurut hasil riset *Forrester* pada tahun 2003, Di Amerika transaksi yang dilakukan melalui *E-Commerce* mencapai AS\$ 12.100.000.000. Dan menurut hasil riset *Forrester* terbaru penjualan retail *online* pada tahun 2015 mencapai AS\$ 480.000.000.000. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Commerce* pada tahun 2015 telah mengalami perkembangan 3.967% dalam kurun waktu 12 tahun.

Di Indonesia perkembangan *E-Commerce* juga berkembang dengan sangat pesat. Hal ini dapat disimpulkan dari hasil penelitian akan banyaknya menjamur situs jual beli *online* di Indonesia. Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia disebabkan oleh banyaknya pengguna *smartphone* di Indonesia.

Sumbawa juga tidak ketinggalan dalam kemajuan *E-Commerce*, namun kemajuan ini terjadi bukan pada wadah yang seharusnya, yang dimana masyarakat Sumbawa lebih memilih melakukan kegiatan *E-*

Commerce melalui jejaring sosial. Hal ini disebabkan oleh kurang kepercayaan masyarakat sumbawa terhadap hubungan transaksi yang terlalu luas melalui media internet, dan di tambah dengan tidak adanya tempat pelayanan keluhan di kota sumbawa dari situs-situs jual beli *online* yang sudah ada.

Dalam prakteknya melakukan kegiatan *E-Commerce* di media sosial, tidak jarang dari para penjual ataupun pembeli tersebut mengalami kesulitan karena media yang di gunakan tidak di khususkan untuk kegiatan *E-Commerce*. Seperti, penjual sulit mendapatkan pembeli dan pembeli sulit mendapatkan barang yang di inginkan karena tidak adanya pengelompokan data dari barang-barang yang di posting.

Aplikasi ini di rancang untuk mempermudah serta mempercepat proses jual beli yang di lakukan masyarakat sumbawa sehingga dengan menggunakan aplikasi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Khusus Pulau Sumbawa” dapat membantu masyarakat sumbawa.

B. Perumusan Masalah

Perumusan dari masalah di atas adalah “Perancangan Dan Pembangunan Sistem Jual Beli Online Kota Sumbawa (BELANYA.COM)” yang dimana pada aplikasi ini memiliki fitur khusus yaitu “Jual Beli Tanah”. Khusus karena dalam transaksinya juga memiliki penanganan khusus. Aplikasi ini di harapkan bisa menjadi penyelesaian dari masalah-masalah yang telah di sebutkan sebelumnya.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Mempermudah masyarakat sumbawa dalam bertransaksi melalui internet
- Mendapatkan kepercayaan masyarakat sumbawa dalam hal membantu percepatan transaksi
- Membantu Penulis lulus dalam mata kuliah “Metodologi Penelitian”

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan penulis di sini ada :

- Studi Pustaka
Penulis mengumpulkan data-data yang di butuhkan dari berbagai sumber seperti buku, modul, artikel-artikel baik dari perpustakaan atau pun dari internet yang berhubungan dengan topik yang dibahas sebagai referensi dalam perancangan website yang akan dibuat.
- Survey
Penulis melakukan survey terhadap beberapa halaman di jejaring sosial
- Evaluasi
Penulis mengevaluasi data yang di dapat
- Etnografi
Penulis melakukan wawancara di beberapa instansi terkait

E. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi Belanya.com penulis membatasi penulisan tugas akhir ini pada hal-hal berikut :

- Daftar User
Dimana User dapat mendaftar untuk mendapat username dan password agar dapat login
- Login User
User login menggunakan username dan password yang telah di berikan
- Input Barang User
User memasukkan informasi barang yang ingin di jual
- Keranjang User
User dapat berbelanja banyak barang sekaligus

F. Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini penulis membaginya dalam lima bab. Bab 1 akan memaparkan mengenai latar belakang masalah beserta permasalahannya.

