BAB I

PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak hal yang dapat diselesaikan dengan teknologi. Dalam perkembangannya transaksi jual beli saat ini sangat terbantu dengan adanya situs-situs jual beli di Internet. Namun masih diperlukan suatu aplikasi *e-commerce* yang membuat pembeli dan penjual merasa aman saat melakukan proses transaksi. Dengan adanya *e-commerce* ini dimungkinkan proses jual beli dapat dilakukan dengan cepat, aman dan lebih efektif serta efisien.

Pada beberapa situs jual beli di Internet, masih banyak yang tidak menampilkan identitas penjual secara jelas, tentu hal ini memberikan rasa kurang aman bagi pembeli saat ingin melakukan transaksi karena khawatir apabila terjadi penipuan. Penipuan menjadi masalah yang paling sering muncul di situs jual beli *online*, tentu ini disebabkan karena kurang lengkapnya informasi penjual secara detail. Masalah ini tentu dapat menyebabkan kekhawatiran dan kerugian tersendiri bagi pembeli dan penjual yang sering melakukan transaksi jual beli.

Aplikasi *e-commerce* “Warung Keluarga” ini dibuat khusus hanya alumni SMA Negeri di Semarang yang bisa menjadi penjual. Untuk memberikan rasa aman saat pembeli melakukan proses transaksi jual beli, maka data penjual akan ditampilkan secara detail dan data tersebut sudah dicek kebenarannya. Orang yang mendaftarkan diri sebagai penjual di aplikasi ini akan di cek secara detail apakah benar-benar terdaftar sebagai alumni SMA Negeri di Semarang, apabila valid maka akan di verifikasi.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud untuk merancang aplikasi *e-commerce* yang dapat memberikan rasa aman yang lebih kepada pembeli pada *web* dan perangkat *mobile*.Dengan aplikasi ini diharapkan dapat meminimalkan terjadinya kasus penipuan yang sering terjadi di situs jual beli *online* dengan memberikan keamanan yang lebih. Keamanan dalam aplikasi ini terdiri dari sisi penjual yaitu mengecek data alumni secara detail apakah sudah sesuai data yang diberikan agar memenuhi syarat untuk menjadi penjual dan dari sisi pembeli yaitu terdapat pihak ketiga yang akan bertanggung jawab untuk masalah keuangan dan barang yang terlibat dalam transaksi. Aplikasi ini juga berfungsi sebagai penyedia informasi alumni SMA Negeri di Semarang.

* 1. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan *mobile* yang dapat membuat pembeli merasakan aman saat melakukan transaksi jual beli dan dapat mengurangi masalah penipuan transaksi jual beli yang sering terjadi saat ini?

* 1. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas, maka dalam tugas akhir ini ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi “Warung Keluarga” sebagai aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan *mobile* menggunakan bahasa pemrograman C#, ASP.NET, Visual Studio, dan basisdata SQL Server.
2. Hasil aplikasi akan disimulasikan dengan menggunakan desktop dan *mobile*.
3. Aplikasi ini dibuat hanya untuk sisi pembeli, penjual yaitu alumni SMA Negeri Semarang, dan administrator.
4. Aplikasi ini dibuat hanya sebagai wadah untuk berjualan dan tempat penyimpanan informasi alumni SMA Negeri Semarang.
5. Aplikasi ini menyediakan fitur validasi penjual yaitu alumni SMA Negeri Semarang dan pembeli melakukan pembayaran melalui administrator sebagai pihak ketiga yang diharapkan dapat meningkatkan keamanan transaksi jual beli .
6. Produk pengembangan bersifat *closed beta* yang belum bisa digunakan secara umum.
7. Produk pengembangan tidak memiliki fitur *payment gateway*.
8. Tidak menyediakan fitur otomatisasi ongkos kirim karena pihak kurir belum menyediakan informasi secara publik dan gratis.
9. Data yang valid di aplikasi ini hanya data alumni SMA Negeri 3 Semarang.
10. Aplikasi warung keluarga berbasis *web* dapat dijalankan pada *web browser* google chrome, mozilla firefox, dan internet explorer.
11. Aplikasi warung keluarga berbasis *mobile* dapat dijalankan pada android versi 4.4 Android *KitKat* hingga versi Android 5.0 *Lollipop*.
    1. Tujuan Penelitian

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan *mobile* yang diharapkan dapat menjadi sarana jual beli yang menampilkan data penjual yang sudah tervalidasi sehingga aman untuk masyarakat dan berkumpulnya para alumni SMA Negeri di Semarang supaya tetap saling menjaga komunikasi sehingga dapat melakukan kegiatan positif secara bersama-sama.

* 1. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi “Warung Keluarga” sebagai aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan *mobile* adalah sebagai berikut :

* + 1. Manfaat bagi penulis

1. Memberikan pengalaman dalam melakukan perancangan perangkat lunak yang berdasarkan pada proses kerja dalam suatu perusahaan.
2. Mengimplementasikan ilmu yang dimiliki untuk memberikan solusi alternatif meminimalkan penipuan pada jual beli *online* dan mengumpulkan informasi alumni SMA Negeri di Semarang.
   * 1. Manfaat bagi pengguna perangkat lunak

Aplikasi *e-commerce* “Warung Keluarga” dapat memberikan kemudahan dan keamanan dalam melakukan transaksi jual beli *online* di masyarakat, dengan adanya aplikasi ini diharapkan berkurangnya penipuan pada transaksi jual beli *online* dan alumni bisa terus menjaga hubungan baik dalam hal bisnis maupun yang lainnya.

* 1. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun menurut sistematika penulisan yang terdiri atas lima bab dengan susunan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi uraian mengenai pengenalan *e-commerce*, jenis *e-commerce*, pengertian Internet, pengertian *World Wide Web* (www), ASP.NET, bahasa pemrograman C#, Visual Studio, basisdata SQL Server, dan *Rapid Application Development*.

**BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang perancangan aplikasi “Warung Keluarga” sebagai aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan *mobile.*

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil dari perancangan aplikasi yang telah dibuat dan pengujian aplikasi *e-commerce* “Warung Keluarga” berbasis *web* dan *mobile*. Pengujian hasil aplikasi menggunakan metode *black-box* dan *white-box*.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibangun apakah telah sesuai dengan perancangannya serta saran untuk perbaikan maupun pengembangan di masa yang akan datang.