

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sering sekali terdengar pernyataan bahwa sistem yang baik biasanya didukung oleh teknologi yang canggih pula. Pernyataan inilah yang membuat banyak perusahaan memanfaatkan teknologi sebagai acuan dalam mengembangkan sistem di perusahaan, terutama bagi perusahaan yang bergerak di bidang bisnis yang memanfaatkan teknologi sebagai sumber informasi terhadap pelanggan. Jika pemanfaatan informasi sangat penting dalam perusahaan tersebut, maka sistem informasi sangat sesuai dengan manfaat yang ditimbulkan pada perusahaan tersebut. Sistem juga sangat dibutuhkan bagi kemudahan manajemen perusahaan, baik dari segi waktu, kemudahan, dan keefektifan. Perusahaan akan lebih peka dengan adanya kekeliruan dan kelengkapan informasi pada perjalanan bisnis perusahaan, sehingga dengan latar belakang tersebut segala perbaikan dan evaluasi bisa cepat dan segera dilakukan. Selain itu, dengan adanya sistem tentunya akan dapat mengendalikan kinerja bisnis menjadi lebih cepat dan di pihak pelanggan sendiri juga akan merasakan kemudahan dalam penggunaan teknologi yang ditawarkan oleh perusahaan bisnis tersebut.

Sebagai pelaku bisnis, tentunya tidak hanya menginginkan kemudahan dalam penggunaannya saja, tetapi juga diperlukan kemudahan validasi yang tidak memakan banyak waktu. Banyak perusahaan yang tidak memiliki permintaan yang sepadan dengan produk, karena tidak sesuai dengan kapasitas masalah atau tidak mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan cara yang diinginkan pelanggan. Harga adalah faktor yang paling berpengaruh terhadap keputusan pembelian *online* [1]. Hal ini yang sering sekali menjadi penyebab barang lama terjual dan barang tidak sesuai dengan harga yang dipasarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan kepastian agar jangkauan *target* sesuai. Selain itu, mengunjungi tempat-tempat nyata dapat memakan banyak waktu juga, sehingga pelanggan lebih memilih tempat yang mudah dijangkau secara *online* dan mudah diakses dengan menggunakan *smartphone*. Yang juga sering menjadi masalah bagi pelanggan adalah pada saat si pelanggan menginginkan suatu produk, namun produk tersebut sudah habis. Namun, pada saat barang yang habis tadi sudah tersedia kembali, pelanggan yang menginginkan produk tadi tidak mendapatkan notifikasi bahwa barang tersebut sudah tersedia kembali

Oleh karena itu, untuk menjawab semua permasalahan di atas akan dikembangkan suatu aplikasi yang diberi nama “GAMPANG”. Awal mulanya, aplikasi ini bernama “EASI”, namun setelah ditelusuri terdapat beberapa perusahaan yang sudah menggunakan nama tersebut sebagai *brand* dari produk mereka, dimana salah satunya yaitu EASI yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang komputer. Selain itu, juga terdapat EASI Global Site yang merupakan merek dagang dari USG BORAL dan EASI POS yang merupakan sistem *self-payment* kiosk. Aplikasi “GAMPANG” yang diusulkan memiliki keunikan dimana si pelanggan dipertemukan dengan penyedia barang pada suatu forum yang tersedia di aplikasi secara *live* dimana penyedia barang menawarkan harga awal, lalu para calon pembeli mem-*bid* harga produk. Di dalam forum ini, penyedia barang disebut sebagai *room master*. *Room master* inilah yang akan me-*monitoring* proses *bid* harga yang dilakukan oleh lebih dari satu calon pembeli dalam satu forum sesuai durasi yang ditentukan si *room master*. Bagi calon pembeli yang mampu mem-*bid* harga tertinggi sampai batas akhir waktu yang ditentukan, maka akan menjadi pemenang produk tersebut dan diteruskan ke transaksi pembayaran. Aplikasi ini juga menyediakan fitur yang dapat memberikan notifikasi kepada pelanggan apabila barang yang diinginkan pelanggan kuantitas produknya tidak mencukupi tetapi sudah *restock* kembali di penyedia barang, sehingga pelanggan dapat dengan mudah mengetahui informasi barang tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melihat peluang untuk meningkatkan dan memperluas fitur yang ada di aplikasi *marketplace* berbasis mobil saat ini dalam bentuk tugas akhir dengan memilih judul “**Pengembangan Aplikasi Mobil Marketplace “Gampang”**”, dimana tugas akhir ini juga berkaitan dengan tugas akhir yang berjudul “**Pengembangan Aplikasi Web Marketplace “Gampang”**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Kualitas produk yang ditawarkan tidak mendapatkan harga yang sesuai.
2. Pelanggan tidak mendapatkan informasi terhadap produk yang disukai apabila produk sudah *restock* kembali.

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi yang dikembangkan dapat diakses oleh 4 (empat) jenis pengguna, yaitu admin, penyedia jasa, pelanggan (*member*), dan pengunjung (*non-member*).
2. Sistem yang dihasilkan berupa sistem penjualan dan pelelangan sederhana.
3. Sistem menyediakan notifikasi *wishlist* terhadap barang yang sudah di-*restock*.
4. Sistem menggunakan pengenalan suara pada aplikasi.
5. Sistem menyediakan forum antar penjual dan pembeli untuk kesepakatan barang dan harga yang di-*target*-kan.
6. Sistem dapat mengelola laporan (*reporting*) penjualan dan pembelian produk.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan suatu aplikasi mobil yang dapat menemukan penjual dengan pembeli tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Dengan adanya aplikasi mobil *marketplace* ini diharapkan pelanggan mendapatkan barang sesuai keinginan dan sepadan dengan harga yang di-*target*-kan.

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah:

1. Pelanggan mendapatkan barang yang sepadan dengan harga yang di-*target*-kan oleh si penyedia barang.
2. Dapat memudahkan pelanggan untuk menentukan dan membeli barang yang sesuai dengan kebutuhan.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini mengacu pada pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan Kebutuhan Sistem (*Requirement Planning*)

Tahap ini merupakan tahapan pertama dari siklus pendekatan RAD. Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan dan syarat-syarat informasi, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan masalah untuk pengembangan aplikasi mobil “GAMPANG”, mengidentifikasi tujuan dikembangkannya aplikasi mobil tersebut, kemudian menemukan syarat-syarat yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi mobil tersebut. Untuk mencapai hal tersebut, maka

dilakukan observasi terhadap aplikasi mobil sejenis untuk mengetahui syarat-syarat informasi dan syarat-syarat yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi mobil dan untuk menggambarkan kebutuhan fungsional digunakan *Use Case Diagram*.

## 2. Rancangan Pengguna (*User Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap proses yang terjadi dalam sistem dan perancangan *interface* (antarmuka). Penulis membuat *prototype* sementara berdasarkan kebutuhan sistem yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan Adobe XD CC. *Prototype* akan dikembangkan sebanyak 4 (empat) kali yaitu *prototype* yang pertama untuk admin, *prototype* yang kedua untuk penyedia jasa transportasi (operator bus), *prototype* yang ketiga untuk pelanggan (*member*), dan *prototype* yang keempat untuk pengunjung (*non-member*). Selanjutnya, penulis akan merancang struktur basis data yang akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data aplikasi dengan menggunakan DBMS MySQL.

## 3. Konstruksi (*Construction*)

Pada tahap ini, penulis akan mengembangkan aplikasi mobil berdasarkan *prototype-prototype* yang telah dibuat pada tahap perancangan (*user design*). Aplikasi mobil dikembangkan dengan bahasa pemrograman JavaScript dan *framework* React Native yang dikoneksikan dengan DBMS MySQL. Pengujian dilakukan secara *localhost* dengan menggunakan *web browser* Google Chrome.

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL