

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi di era industri 4.0 ini sangat mempengaruhi terhadap kehidupan manusia dari hari ke hari dan tentunya berdampak bagi masyarakat dengan majunya teknologi. Kemajuan teknologi sangat mempermudah masyarakat dalam berbagai bidang, semisal jika jaman dahulu jaman nenek moyang kita dalam mengirim berkomunikasi untuk memberi pesan sangat sulit harus melalui surat atau ke kantor pos, sekarang komunikasi menjadi lebih mudah untuk mengirim pesan dan pertukaran informasi menjadi cepat dengan kemajuan teknologi zaman sekarang. Kehidupan manusia sebagai individu yang membutuhkan suatu informasi yang cepat untuk kemudahan pekerjaannya. Di era industri 4.0 ini, kehidupan manusia sangat bergantung kepada internet dikarenakan internet sangat mempengaruhi kehidupan manusia guna untuk mempermudah pekerjaan, mempermudah dalam mengefisienkan waktu, memudahkan dalam berkomunikasi, pertukaran informasi menjadi lebih cepat dan efisien. Dalam perkembangan bisnis pun dalam era digital ini juga membutuhkan internet sebagai sarana mempermudahnya informasi yang ada.

Majunya teknologi informasi memaksa berbagai pihak untuk ikut serta dalam mempelajari teknologi informasi untuk mengikuti perkembangan zaman agar bisa beradaptasi di dunia digital dan khususnya bertahan dalam berjualan online dalam menghadapi kompetitor lain. Perkembangan bisnis pun di era digital ini semakin banyak yang memanfaatkan peluang untuk berjualan *online*. Toko *online* tidak asing lagi terhadap masyarakat indonesia dikarenakan banyaknya aplikasi *e-commerce* di indonesia. Toko *online* adalah pembelian berupa barang yang di menjual melalui *website* yang terdapat gambar dan harga beli dari toko tersebut.

Pada rancang bangun website *second branded* pada toko *authentic.secondthrift*. *Authentic.secondthrift* adalah toko penjualan Baju,jaket,sweter dan celana panjang yang beralamatkan di daerah Jln pahlawan rempoa jakarta selatan. Toko *authentic.secondtrift* memiliki arti jika di dalam bahasa indonesia yaitu artinya asli yang mana barang-barang itu original, toko *authentic.secondthrift* menjual barang impor dari thailand. Yaitu barang *branded*(bermerek) yang bekas dan masih layak untuk di pakai.

Toko *authentic.secondthrift* masih menjual barang secara offline dan toko ini pun juga berjualan secara *online* tapi masih melalui media sosial dan *marketplace*. Berjualan melalui media sosial juga kurang efektif dimana berjualan di instagram bisa rentan terjadi *spamming* yaitu mengirim spam yang mana para pembeli mengirim banyak pesan melalui kolom chat media sosial yang berakibatkan media sosial menjadi overload. Dan berjualan melalui media sosial juga kurang baik dikarenakan untuk menyetujui akunnya lama,hasil penjualan untuk pindah saldo terjadi cukup lama dan pencairan saldo ke rekening juga lama. Sejauh ini pada toko *authentic.secondthrift* permasalahan penjualan yaitu kurangnya pencatatan yang kurang detail mengenai pembelian barang di toko *authentic.secondthrift*.

Berdasarkan permasalahan di atas aplikasi yang dibutuhkan oleh toko authentic.secondthrift adalah aplikasi penjualan yang dapat dikelola sepenuhnya untuk melakukan transaksi dan pengelolaan data barang serta pembuatan laporan yang terkomputerisasi. Dirancangnya aplikasi authentic.secondthrift menjadi leluasa pada penjualan sebab lebih fleksibel dan bisa di atur sesuai dengan keinginan pemilik toko tersebut sehingga bisa mendapatkan pelanggan yang lebih banyak. Untuk penyampaian informasi mengenai informasi tentang toko authentic.secondthrift, barang yang dijual akan disampaikan lebih detail mengenai barang yang akan di beli. Produk yang dijual akan di sampaikan dengan detail pada toko tersebut, Pada rancang bangun website authentic.secondthrift penulis menerapkan SDLC(*System Development Life Cycle*) yaitu metode *waterfall*. Dalam rancang bangun tersebut terdapat beberapa tahap yaitu menganalisa kebutuhan, *design*, *coding*, *testing* sampai pemeliharaan.

Dalam rancang pemodelan sistem penulis menggunakan beberapa jenis UML (*Unified Modelling language*), yaitu *activity diagram*, *use case diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*. Dalam pembuatan gambar diagram menggunakan aplikasi *Visual paradigm* dan *Enterprise architect*. Untuk membuat aplikasinya digunakan kode editor *Visual studio code* dan *mysql* sebagai penyimpanan data Dan yang terakhir untuk membuat tampilan sebelum aplikasi dibuat, penulis menggunakan *FIGMA*. Dari latar belakang yang diuraikan diatas, dibuatlah Tugas Akhir(TA) berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELIAN BARANG SECOND BRANDED BERBASIS WEB PADA TOKO AUNTENTIC.SECONDTHRIFT”**

## **1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat di jabarkan:

1. Berjualan pada media sosial kurang memiliki risiko penipuan baik sisi penjual maupun pembeli. Penjual harus berhati-hati terhadap pembayaran palsu, sedangkan pembeli perlu mewaspadai penjual yang tidak dapat dipercaya
2. Berjualan melalui media sosial juga sering kali membangun kepercayaan konsumen dalam transaksi online seringkali menjadi tantangan, konsumen mungkin ragu dengan keamanan transaksi, kualitas produk, atau kehandalan penjual.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua masalah utama dalam berjualan di media sosial yaitu risiko penipuan dalam berjualan di media sosial dapat terjadi pada kedua belah pihak, yaitu penjual dan pembeli. Penjual dapat menjadi korban penipuan pembayaran palsu, sedangkan pembeli dapat menjadi korban penipuan oleh penjual yang tidak dapat dipercaya. Selain itu kepercayaan konsumen dalam transaksi online seringkali menjadi tantangan dalam berjualan di media sosial. Konsumen mungkin ragu dengan keamanan transaksi, kualitas produk, atau kehandalan penjual. Jadi bisa disimpulkan rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat sistem informasi yang aman dan dapat dipercaya.

### 1.3 Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya suatu kesalahan interpretasi yaitu simpulan pandangan seseorang terhadap sesuatu terhadap judul yang penulis buat dan masalah. Penulis membuat dari ruang lingkup yang penulis buat ini dengan membahas perancangan pembuatan aplikasi pembelian barang *second branded* berbasis website. Agar penelitian yang penulis buat ini tertatah dengan baik maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada permasalahan-permasalahan berikut:

1. Merancang pembuatan aplikasi untuk melakukan proses penjualan dari mulai menampilkan barang yang dijual beserta dengan detailnya.
2. Pembuatan aplikasi ini dalam melakukan pembayaran tidak sampai pihak ketiga sehingga pelanggan yang ingin membeli barangnya harus mentransfer antar rekening bank.
3. Pembuatan aplikasi ini juga untuk memberikan informasi terbaru mengenai barang yang akan di kirimkan melalui website.

### 1.4 Maksud Dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang penulis sebutkan di atas maksud dan tujuan dari rancang bangun pembelian barang *second.branded* berbasis web pada toko *authentic.thrift*. Yaitu maksud dan tujuannya sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan pembeli melihat informasi detail barang-barang yang dijual di dalam aplikasi tersebut.
2. Untuk memudahkan toko yang penulis buat untuk di promosikan agar mendapatkan keuntungan bagi toko yang penulis buat dan bisa menjangkau pasar yang lebih luas.
3. Untuk memudahkan pengurus toko dalam mendata barang yang ada Sehingga pengelolaan data menjadi lebih efektif, tepat dan akurat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu :

- Memudahkan toko online dalam berjalan melalui website yang penulis buat dengan bebas dan berwawasan luas, sehingga bisa mendapatkan suatu keuntungan
- Memudahkan pemilik toko dalam menjual barang dengan detail sehingga para pembeli bisa melihat detail dari barang yang dijual tersebut.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis buat untuk menjelaskan pembuatan website dan laporan , dengan demikian terdapat 5 bab sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Adanya latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Menjelaskan materi yang berhubungan pada topik penelitian. Kesimpulan-kesimpulan pemikiran dari buku, jurnal dan sumber lainnya untuk di jadikan referensi.

### **BAB III Sistem Berjalan**

Meliputi sistem yang berjalan atau yang di gunakan pada toko authentic.secondthrift.

### **BAB IV Perancangan sistem**

Meliputi desain sistem yang akan disajikan. Yang di desain menggunakan UML

### **BAB V Penutup**

Meliputi kesimpulan dan saran dari rancang bangun yang penulis buat.