

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Toko Gong Kreatif terletak di kota Ruteng dan berdiri pada Agustus 2022. Toko ini mengkhususkan diri dalam penjualan buku dan alat tulis kantor (ATK), menyediakan berbagai pilihan untuk pelajar, profesional, dan penggemar literasi. Meskipun memiliki koleksi yang lengkap dan berkualitas, toko ini menghadapi masalah persaingan yang ketat dari penjual *online*, yang sering menawarkan harga lebih murah dan kemudahan akses. Hal ini berimbas pada omset penjualan yang saat ini mengalami fluktuasi. Toko juga berjuang untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau lebih banyak konsumen terutama di kalangan generasi muda yang lebih memilih berbelanja secara daring.

Membangun aplikasi *mobile commerce* untuk Toko Gong Kreatif menjadi langkah strategis yang penting, meskipun sudah ada *platform* besar seperti Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak. Aplikasi ini dapat menekankan karakteristik lokal dengan menawarkan produk yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Selain itu, aplikasi ini memberikan kesempatan untuk memperkuat *branding* toko dengan menciptakan pengalaman belanja yang lebih personal dan interaktif. Dengan demikian, Toko Gong Kreatif dapat membedakan diri dari kompetitor besar dengan

menonjolkan nilai-nilai lokal dan membangun komunitas yang lebih erat, sekaligus memenuhi kebutuhan pelanggan dengan lebih baik.

Penelitian terdahulu yang dibuat oleh [1] tentang “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Material Bangunan Berbasis *Mobile*” menawarkan fitur seperti registrasi pengguna, tampilan produk, manajemen pesanan, dan proses pembayaran. [2] membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis *Android* Untuk Kios Tinta” dengan Fitur utama aplikasi ini meliputi registrasi pengguna, manajemen produk, dan permintaan layanan, semuanya dirancang untuk menyederhanakan proses pemesanan dan manajemen inventaris.

Penelitian yang akan dibuat ini bertujuan untuk mengeksplorasi fitur yang lebih interaktif dan personal, seperti katalog produk, sistem pembayaran, fitur pencarian menggunakan gambar dan juga memperhatikan aspek pengiriman barang. Dalam hal ini, Toko Gong Kreatif berencana memanfaatkan layanan dari JNE (Jalur Nugraha Ekakurir) sebagai mitra logistik utama. JNE dipilih karena memiliki cakupan pengiriman yang luas dari wilayah Ruteng dan sekitarnya, serta reputasi yang baik dalam hal kecepatan dan keamanan pengiriman. Dengan dukungan JNE, Konsumen dapat memperoleh produk pesanan dari aplikasi secara lebih efisien dan dapat diandalkan, yang diharapkan akan meningkatkan tingkat kepuasan konsumen serta memperkuat kepercayaan terhadap platform *mobile commerce* yang dibuat.

Demikian dengan adanya aplikasi *m-commerce* di Toko Gong Kreatif Ruteng Diharapkan dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi produk yang diinginkan dan melakukan aktivitas belanja online dengan proses yang lebih cepat serta mudah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi mobile commerce yang mudah digunakan (user-friendly) untuk Toko Gong Kreatif?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang ditetapkan meliputi:

### **1. Ruang Lingkup Produk**

Penelitian dibatasi hanya pada pengembangan aplikasi *mobile commerce* yang digunakan untuk menjual produk yang tersedia di Toko Gong Kreatif.

### **2. Fitur yang Dikembangkan**

Pengembangan difokuskan pada fitur inti seperti katalog produk, sistem pembayaran, notifikasi, serta pencarian berbasis gambar yang memungkinkan pengguna menemukan produk dengan mengunggah foto. Fitur ini memudahkan pencarian produk yang sulit diingat namanya. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan fitur tambahan yang lebih kompleks, seperti program loyalitas atau integrasi dengan media sosial.

### 3. Metode Pembayaran

Penelitian ini hanya akan mengintegrasikan metode pembayaran yang umum digunakan di Indonesia, seperti kartu kredit/Debit, COD, *virtual account*, gopay dan dana.

### 4. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi menggunakan google form akan dilakukan terhadap pengguna yang berada di wilayah Kota Ruteng, tanpa mencakup pengujian di luar area tersebut.

### 5. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama satu tahun, sehingga proses pengembangan dan evaluasi aplikasi tidak mencakup kegiatan pemeliharaan dalam jangka panjang setelah aplikasi diluncurkan.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile commerce yang bersifat user-friendly dan responsif bagi Toko Gong Kreatif, sehingga dapat memudahkan pelanggan dalam menjelajahi serta menemukan produk yang diinginkan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

### 1. Peningkatan Aksesibilitas

Memfasilitasi akses yang lebih luas bagi konsumen dalam menjelajahi dan membeli buku serta peralatan tulis kantor melalui platform aplikasi mobile dengan kebebasan waktu dan tempat.

2. Kemudahan Bertransaksi

Memberikan pengalaman berbelanja yang praktis dan efisien melalui fitur antarmuka yang intuitif serta dukungan berbagai metode pembayaran.

3. Peningkatan Penjualan

Mendorong pertumbuhan volume penjualan Toko Gong Kreatif melalui pemanfaatan platform penjualan online.

4. Penguatan Hubungan dengan Pelanggan

Membangun kedekatan dan hubungan yang lebih solid dengan pelanggan melalui interaksi yang lebih cepat dan mudah.

5. Kontribusi terhadap Ekonomi Lokal

Bertujuan memperkuat struktur ekonomi daerah melalui pengembangan kompetitivitas usaha kecil dan menengah di Kota Ruteng melalui pemanfaatan teknologi secara maksimal.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, diharapkan penelitian ini dapat membawa perubahan positif bagi Toko Gong Kreatif dan komunitas sekitarnya.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Teknik Wawancara yang dilakukan di toko Gong Kreatif melibatkan wawancara langsung di lokasi toko agar dapat merasakan suasana usaha dan mengamati aktivitas secara langsung. Wawancara dilakukan dengan manager dan beberapa karyawan untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam tentang operasional, pemasaran, serta tantangan yang dihadapi dalam menjalankan usaha. Dari wawancara ini, diperoleh hasil berupa informasi mengenai sejarah berdirinya toko, strategi pemasaran kreatif yang diterapkan untuk menarik pelanggan dengan memanfaatkan *platform* instagram @gong\_kreatif, serta hambatan dan peluang yang dihadapi dalam menjalankan bisnis di pasar lokal. Data ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana toko Gong Kreatif berkembang dan mempertahankan posisinya di industri.

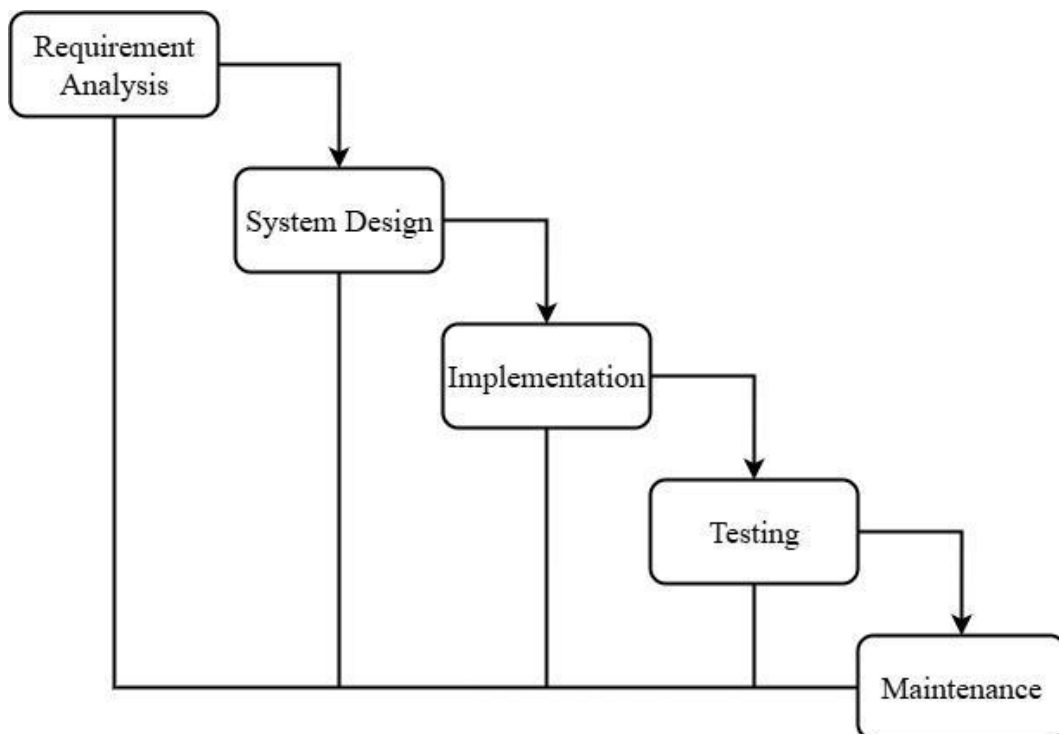
#### **2. Observasi**

Dalam teknik observasi yang dilakukan di toko Gong Kreatif untuk pembuatan aplikasi *m-commerce*, saya mengamati langsung berbagai aktivitas yang terjadi di toko guna memahami proses operasional dan perilaku pelanggan. Observasi ini mencakup cara pelanggan melihat-lihat produk, interaksi dengan staf, metode pembayaran yang sering digunakan, hingga pola penataan produk di dalam toko. Data observasi ini menjadi dasar penting untuk merancang aplikasi *m-commerce* yang

fungsional, dengan fitur yang sesuai dengan kebutuhan toko dan preferensi pelanggan, sehingga pengalaman belanja online dapat mereplikasi kenyamanan dan kemudahan yang ada di toko fisik.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Model Waterfall adalah salah satu metodologi SDLC yang populer diterapkan dalam pembuatan perangkat lunak atau sistem informasi. Metodologi ini menggunakan pendekatan sistematis dan sekuensial, berawal dari fase perencanaan sampai fase maintenance, yang dijalankan secara bertahap oleh tim pengembang. Setiap tahap harus selesai sepenuhnya sebelum proses berpindah ke tahap selanjutnya, sehingga alur pengerjaan menjadi lebih terorganisir dan mudah dikontrol, [3].



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [3]

Berikut penjelasan mengenai alur model Waterfall [3]:

1. Analisis Kebutuhan Pengguna (*User Requirement Analysis*) :

Di tahap ini dilaksanakan proses pengumpulan data dengan maksud mengetahui kebutuhan pengguna dan operasional toko. Teknik yang digunakan adalah wawancara dan observasi langsung di Toko Gong Kreatif. Output dari tahap ini berupa daftar kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi *mobile commerce*, seperti fitur katalog produk, pencarian dengan gambar, sistem pemesanan, dan metode pembayaran.

2. Perancangan Antarmuka Pengguna (*System Design*) :

Tahap ini bertujuan untuk merancang struktur aplikasi berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Perancangan meliputi:

- a. Desain antarmuka (UI) seperti halaman beranda, daftar produk, detail produk, halaman pembelian, dll.
- b. Desain alur sistem menggunakan *flowchart*, diagram konteks, diagram berjenjang dan DFD.
- c. Perancangan basis data, termasuk ERD dan relasi antar tabel, untuk mengelola data pengguna, produk, transaksi, dan detail pembelian.

3. Implementasi Aplikasi (*implementation*) :

Di tahap ini dilaksanakan aktivitas pembuatan aplikasi berdasarkan desain yang telah dirancang. Aplikasi dibangun menggunakan *Android Studio* sebagai alat pengembangan, dan bahasa pemrograman Java/Kotlin. *Backend* sistem menggunakan *MySQL* dan *XAMPP* sebagai *server* lokal. Implementasi mencakup pembuatan fitur-fitur seperti *Login*, pencarian

dengan gambar, pemesanan produk, notifikasi, dan pengelolaan data oleh admin.

4. Pengujian Aplikasi (*Testing*) :

Setelah aplikasi berhasil diimplementasikan, tahap pengujian dilakukan guna memastikan seluruh fitur beroperasi dengan baik. Pendekatan pengujian yang digunakan adalah black-box testing, di mana output dari setiap fitur diperiksa apakah sesuai dengan input yang diberikan oleh pengguna. Di samping itu, proses pengujian juga dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Form kepada sejumlah pengguna di Kota Ruteng untuk mengumpulkan umpan balik secara langsung.

5. Evaluasi dan Revisi (*Maintenance*) :

Tahap ini mencakup evaluasi dan perbaikan berdasarkan hasil pengujian. Meskipun pemeliharaan penuh dilakukan setelah aplikasi digunakan dalam jangka panjang, dalam konteks penelitian ini, *maintenance* dilakukan secara terbatas untuk memperbaiki *bug* dan menyempurnakan tampilan atau alur aplikasi berdasarkan masukan awal pengguna.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, struktur pembahasan diorganisir sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, metode yang

diterapkan, serta kerangka penulisan yang menjadi pedoman dalam pembuatan tugas akhir ini.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas teori-teori yang menjadi dasar dan acuan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai *mobile commerce* (m-commerce), platform Android, perilaku pengguna perangkat *mobile*, perancangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX), keamanan dalam m-commerce, pemasaran digital, serta studi kasus keberhasilan implementasi m-commerce.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memuat penjelasan mengenai analisis requirement dan desain sistem yang akan dikembangkan untuk menunjang pembuatan aplikasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini menjelaskan proses penerapan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat, dengan maksud menjamin aplikasi yang dikembangkan dapat berfungsi secara maksimal

## **BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini menampilkan hasil testing implementasi sistem yang dikomparasi dengan requirement awal, sehingga dapat diidentifikasi level performa dan efektivitasnya.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.