

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terus berubah dari waktu ke waktu yang kian maju membawa dampak perubahan pada perilaku konsumen. Internet merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi, di zaman ini hampir seluruh masyarakat terutama di kota besar sudah banyak menggunakan internet. Meningkatnya pengguna internet juga mempengaruhi perilaku konsumen dalam pembelian sebuah produk atau jasa. Perubahan berbelanja konsumen dari *offline* menjadi *online* sehingga mendorong pertumbuhan *ecommerce*. [1]

Online shopping sendiri merupakan kegiatan belanja yang dilakukan melalui sebuah situs atau aplikasi sehingga konsumen tidak perlu datang langsung ke toko. Konsumen hanya perlu menggunakan *gadget* mereka yang terhubung dengan koneksi internet untuk melakukan transaksi belanja dan kurir akan mengantarkan paket ke alamat rumah. Waktu yang dibutuhkan menjadi lebih fleksibel dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Kemudahan yang dirasakan membuat konsumen lebih tertarik untuk transaksi belanja secara online. [1]

Melihat hal ini PT. Sinar Rezeki Handal menginginkan konsumennya dapat melakukan transaksi mereka secara *online* tanpa perlu datang ke *merchant store* yang dimana menjadi lebih fleksibel khususnya di penjualan batu mulia. Seiring berjalannya waktu perusahaan ini ingin melakukan ekspansi penjualan mereka dengan memiliki aplikasi penjualan sendiri berbasis *mobile* dengan harapan supaya lebih fokus dalam pengembangan bisnis perusahaan di bidang batu mulia.

Dalam membangun sebuah aplikasi *mobile android* umumnya menggunakan Android Studio sebagai *compiler*. Seiring berkembangnya teknologi munculah *framework* yang mulai populer, salah satunya React Native. React Native adalah sebuah *framework* berbasis *JavaScript* yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *mobile* di dua sistem operasi secara bersamaan, yaitu

Android dan iOS. React Native sendiri pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 oleh Facebook dan bersifat *open source*. Dengan adanya React Native ini, *developer* tidak perlu lagi membuat banyak versi dari aplikasi yang kompatibel dengan setiap sistem operasi karena sudah mendukung dua sistem operasi secara bersamaan, yaitu Android dan IOS. Dan waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi mobile menjadi lebih efektif.[1] Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis sendiri bermaksud untuk mengangkat judul **“Aplikasi Penjualan Batu Mulia (Gemstone) menggunakan framework React Native”**.

Penelitian yang terkait dengan framework React Native ini, yaitu penelitian pertama dari Putu Dika Arta Wiguna, I Putu Agus Swastika, I Putu Satwika, penelitian ini berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System Menggunakan Framework React Native”**[1]. Penelitian yang kedua dari Faisal Fajar Nursaid, Adam Hendra Brata, Agi Putra Kharisma, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype”**[2]. Penelitian yang ketiga dari Muhammad Ananta Pratama, Agi Putra Kharisma, Adam Hendra Brata, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Aplikasi Sportyway: Aplikasi Pencari Teman Untuk Berolahraga Bersama Berbasis Lokasi”**[3]. Penelitian yang keempat dari Dwi Wijonarko, Rizal Fathoni Aji, penelitian ini berjudul **“Perbandingan phonegap dan react native sebagai framework pengembangan aplikasi mobile”**[4]. Penelitian yang kelima dari Susana Lin, Genrawan Hoendarto, penelitian ini berjudul **“Aplikasi Mobile Money Management Dengan Fitur Optical Character Recognition Menggunakan Framework React Native”**[5].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini beberapa rumusan masalah yang ada yaitu:

1. Bagaimana cara perusahaan dapat berkembang dengan memanfaatkan teknologi informasi saat ini?
2. Apakah aplikasi yang dibuat memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi?
3. Apa metode yang digunakan dalam membuat aplikasi *mobile* penjualan batu mulia (Gemstone) menggunakan *framework* React Native?

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak keluar dari topik pembahasan penulis membuat beberapa batasan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Sistem autentikasi yang dimiliki seperti *login*, *logout*, *register*, menggunakan *Laravel Jetstream*.
2. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
3. Sistem belum mendukung pembayaran otomatis, masih menggunakan cara manual *transfer bank* dan *upload* bukti pembayaran.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berikut ini beberapa tujuan penelitian, yaitu:

1. Adanya aplikasi penjualan yang berdiri sendiri dan langsung dikelola oleh perusahaan.
2. Dengan adanya aplikasi ini, dapat menjangkau lebih banyak konsumen perusahaan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Berikut ini beberapa manfaat penelitian, yaitu:

1. Membantu konsumen dalam bertransaksi yang mana dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

2. Membantu perusahaan mengembangkan usaha mereka melalui aplikasi mobile.

1.5. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini penulis menjabarkan kerangka keseluruhan penelitian laporan skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penelitian pada laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas 3 bagian utama yaitu metode pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (*software* maupun *hardware* yang digunakan dalam menganalisa, merancang dan membangun aplikasi)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi membahas antara lain: Latar belakang organisasi, struktur organisasi, penjabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem (digambarkan dengan UML), perancangan sistem (Rancangan layar aplikasi), hasil (implementasi aplikasi digambarkan dengan *screen shoot* aplikasi), dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

