

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat. Dalam memasuki dunia globalisasi, masyarakat mengenal teknologi semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Kemajuan dibidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan dan bidang lainnya merupakan contoh-contoh bahwa masyarakat semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini.

Pesatnya kemajuan teknologi sudah merambah ke semua bidang, serta pola kehidupan masyarakat yang sudah relatif maju. Kemajuan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk berbagai kalangan, termasuk kalangan penggemar *K-Pop*. *K-Pop* merupakan singkatan dari *Korean Pop* yang merupakan genre populer yang berasal dari Korea Selatan. Popularitas *K-Pop* telah menjangkau hampir ke seluruh dunia, dibuktikan ketika beberapa lagu *K-Pop* menempati posisi pada tangga lagu dunia Billboard (Andina, 2019).

Dalam dekade terakhir, fenomena *K-Pop* juga melanda Indonesia yang dipicu ketika Korea Selatan menjadi tuan rumah program Piala Dunia 2002 kemudian diikuti dengan semakin sering pemutaran film, musik, dan drama Korea oleh stasiun televisi tanah air (Wuryanta, 2012). Fenomena ini menimbulkan banyaknya penggemar *K-Pop* di Indonesia. Penggemar *K-Pop* memiliki peranan penting dalam penyebaran *K-Pop*, mereka terbagi dalam grup idola yang mereka gemari. Penggemar *K-Pop* memiliki loyalitas tinggi terhadap para idolanya. Mereka menghadiri konser band idolanya ketika tampil di Indonesia, bahkan rela membeli hingga mengoleksi album atau *merchandise* asli dari idola yang mereka sukai yang berasal dari Korea Selatan. Namun, ketika penggemar membeli *merchandise K-Pop* ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan yang ditemukan seperti metode pembayaran harus menggunakan *Paypal*, pengurusan barang impor *merchandise K-Pop*, banyak ditemukan *merchandise* yang palsu dan sulit menemukan penjual yang terpercaya (Oktaviani, 2016).

Berdasarkan pada permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membangun Aplikasi Jual Beli *Merchandise K-Pop* Berbasis *Website*. Aplikasi Jual Beli *Merchandise K-Pop* Berbasis *Website* ini dirancang untuk menyediakan *merchandise K-Pop* asli yang dapat diverifikasi dengan aplikasi resmi dari korea. Aplikasi ini juga dirancang untuk menampilkan beberapa informasi penjual, informasi penjual yang ditampilkan berupa informasi keanggotaan dari beberapa *fans club K-Pop*, alamat toko, dan data diri penjual. Informasi tersebut digunakan untuk meningkatkan kredibilitas atau kepercayaan pembeli terhadap penjualan *merchandise* yang terdapat pada aplikasi. Adapun hal lain yang digunakan peneliti untuk meningkatkan daya tarik aplikasi ini adalah dengan menggunakan harga penjualan yang relatif lebih murah dari harga pasar. Aplikasi juga dirancang agar pembeli dapat mengakses informasi produk *merchandise* secara detail sebelum membeli. Selain itu, aplikasi yang dirancang memfasilitasi pembelian *merchandise* secara *pre-order* dan pembayaran menggunakan layanan yang terdapat di Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam proses melakukan transaksi jual beli *merchandise K-Pop* terdapat beberapa masalah yang sering dihadapi oleh pembeli seperti permasalahan pembayaran produk, pengiriman, serta pembayaran perpajakan barang impor yang dimana itu menyulitkan pembeli. Maka dari itu diperlukan Aplikasi Jual Beli *Merchandise K-Pop* berbasis *website* yang dapat mempermudah pembeli melakukan pembelian tanpa harus melewati tahapan-tahapan tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan inti dari permasalahan yang diangkat penulis adalah bagaimana membangun sebuah Aplikasi Jual Beli *Merchandise K-Pop* Berbasis *Website* yang dapat membantu pembeli.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membangun aplikasi jual beli *merchandise K-Pop* yang diharapkan dapat membantu pembeli melakukan transaksi pembelian *merchandise K-Pop* original.

1.4 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membangun Aplikasi Jual Beli Merchandise K-Pop berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel dan basis data MySQL. Metode pengembangan aplikasi menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) model *waterfall*.
2. Dalam penelitian ini aplikasi memiliki fitur seperti mengelola daftar *merchandise*, melihat daftar penjualan *merchandise* , memverifikasi pembayaran, mengubah status pengiriman *merchandise*, melihat informasi pembeli *merchandise*, melihat informasi *merchandise*, membuat keranjang belanja, menampilkan daftar pembelian *merchandise*, menampilkan status pembayaran *merchandise*, dan menampilkan status pengiriman *merchandise*.
3. Pembuktian bahwa produk *merchandise* yang dijual adalah produk asli menggunakan aplikasi resmi yang dibuat oleh distributor *merchandise* yang dibeli.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam lima bab dengan sistematika penulisan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan adalah bab yang berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka adalah bab berisi pembahasan mengenai landasan teori yang memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan dan prinsip-prinsip penunjang yang berguna dalam pengerjaan tugas akhir.

BAB III Metodologi Penelitian adalah bab berisi pembahasan tentang perancangan arsitektur sistem serta perancangan antarmuka aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV Hasil dan Pengujian adalah bab berisi penjelasan mengenai implementasi dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang

sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian sistem berdasarkan pada analisis kebutuhan perangkat lunak yang menjelaskan apakah sudah benar-benar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran adalah bab yang berisi pembahasan kesimpulan dari sistem yang telah dibuat beserta saran yang dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pengembangan penelitian selanjutnya.