

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam memenuhi setiap kebutuhan hidupnya, manusia sering berbelanja berbagai barang seperti membeli laptop, *handphone*, makanan, minuman, dan lain-lain. Kemudian selain berbelanja, manusia juga sering menggunakan layanan jasa seperti angkutan umum, bis, taksi, penginapan di hotel dan jasa-jasa lainnya. Dengan melakukan kegiatan belanja berbagai barang ataupun menggunakan layanan jasa yang ada, muncul sebuah penilaian dari pengguna terhadap barang maupun jasa yang telah digunakan. Penilaian yang dilakukan tidak hanya memberikan sebuah angka, namun juga memberikan sebuah ulasan atau *review*.

Ulasan tersebut berisi tentang informasi seperti spesifikasi barang, kegunaan barang, ataupun kelayakan jasa yang digunakan. Seiring berjalannya waktu, informasi yang berisi tentang ulasan barang dan jasa mudah didapatkan dan tersebar secara luas. Salah satu penyebarannya yakni dibantu dengan media teknologi informasi yang kian hari perkembangannya semakin cepat. Hal tersebut menjadikan ulasan tentang barang dan jasa dapat ditemukan di situs-situs internet atau *website*. Berbagai *website* atau aplikasi *web* yang menyediakan ulasan barang dan jasa sudah tersedia banyak, seperti <https://planetrate.com> yang berasal dari Kanada, www.productreview.com.au yang berasal dari Australia, dan www.reviews.com yang berasal dari Amerika, akan tetapi *website-website* tersebut masih belum menyediakan konten-konten sosial. Contoh konten-konten sosial seperti: berteman, saling memberitahu, dan saling berinteraksi satu sama lain. Dari contoh konten sosial yang telah disebutkan, terbentuk masalah lain pada *website-website review* yang masih berhubungan dengan konten sosial yaitu belum ada fungsi untuk meminta pertemanan kepada sesama pengulas, menyediakan pemberitahuan informasi tentang *review* atau ulasan barang dan jasa kepada sesama pengulas, misalnya: saat ada barang maupun jasa yang sudah diulas oleh pengulas pertama, kemudian diulas kembali atau dikomentari oleh pengulas lain maka akan muncul pemberitahuan

melalui fungsi ini, dan melakukan obrolan secara pribadi tentang ulasan barang dan jasa.

Belum tersedianya konten sosial menjadi sebuah masalah yang harus diselesaikan, agar interaksi sesama pengulas bisa terjalin dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi *web* yang dapat menyediakan ulasan (*review*) barang dan jasa secara lengkap sekaligus memiliki konten sosial serta menyediakan fungsi mengajak pertemanan, memberitahu informasi *review* barang dan jasa, dan mengobrol secara pribadi. Sesuai dengan judul proyek akhir yakni: “Aplikasi Web Ulasan Barang dan Jasa Untuk Modul Dasar dan Jejaring Sosial”, maka aplikasi ini lebih difokuskan kepada konten sosial. Konten sosial ini merupakan bagian dari fungsi aplikasi utama yang ditangani seluruhnya oleh modul admin. Aplikasi Web Sosial Ulasan Barang dan Jasa merupakan gabungan dari empat modul fungsionalitas, yakni modul admin sebagai pengolah seluruh fungsionalitas, kemudian modul pengulas sebagai penjelasan fungsionalitas dari sisi *user* atau pengulas, kemudian modul *paid services* dan sponsor sebagai modul yang menangani seluruh fungsionalitas pembayaran, seperti pembayaran iklan yang dipasang pada aplikasi, dengan modul ini aplikasi dapat memberikan layanan bayar kepada pengulas yang mengulas barang maupun jasa, dan yang terakhir adalah modul dasar dan jejaring sosial, sebagai modul yang menangani fungsionalitas konten sosial. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan kegiatan mengulas barang dan jasa menjadi mudah dan bermanfaat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan ulasan barang dan jasa secara lengkap dengan konten sosial?
2. Bagaimana pengulas dapat meminta pertemanan kepada pengulas lainnya?
3. Bagaimana mendapatkan pemberitahuan informasi tentang barang dan jasa bagi sesama pengulas?
4. Bagaimana pengulas melakukan obrolan secara pribadi dengan pengulas lain?

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai berdasarkan rumusan masalah adalah membuat aplikasi yang mampu:

1. Menyediakan ulasan barang dan jasa secara lengkap dalam bentuk media sosial.
2. Menyediakan fitur sosial tambah teman.
3. Memberikan fitur sosial pemberitahuan ulasan.
4. Menyediakan fitur sosial private messenger.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak berbentuk *E-Commerce*.
2. Aplikasi ini tidak melayani transaksi jual beli barang.
3. Aplikasi ini berjalan secara *online*.
4. Aplikasi ini tidak tersedia untuk platform *mobile*.
5. Aplikasi ini hanya memiliki bentuk dasar konten sosial.

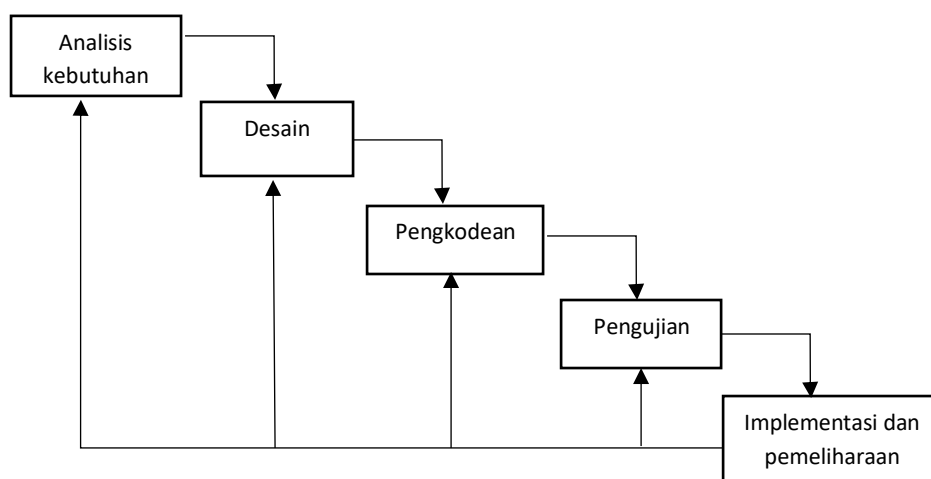
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi web ulasan barang dan jasa merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu menyediakan informasi lengkap mengenai ulasan barang dan jasa. Aplikasi ini juga menyediakan sistem *rewards*, yang artinya pemberian hadiah untuk pengulas yang sering mengulas barang maupun jasa yang terdapat di aplikasi. Hadiah tersebut berupa uang, jadi pengulas akan dibayar saat mengulas barang dan jasa dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. Aplikasi ini dibagi dalam empat modul yaitu: modul admin, modul pengulas, modul *paid services* dan sponsor kemudian yang terakhir modul dasar dan jejaring sosial. Untuk modul dasar dan jejaring sosial akan lebih fokus untuk membahas fungsi-fungsi sosial, seperti mengajak pertemanan kepada sesama pengulas, menyediakan pemberitahuan informasi tentang *review* atau ulasan barang dan jasa kepada sesama pengulas, misalnya: saat ada barang

maupun jasa yang sudah diulas oleh pengulas pertama, kemudian diulas kembali atau dikomentari oleh pengulas lain maka akan muncul pemberitahuan melalui fungsi ini, dan melakukan obrolan secara pribadi tentang ulasan barang dan jasa. Aplikasi ini mampu menyediakan fungsi tambah pengulas kepada sesama pengulas, fungsi pemberitahuan sebagai pemberitahuan informasi ulasan barang dan jasa, serta *private messenger* sebagai fungsi mengobrol secara pribadi antara pengulas. Aplikasi ini berbasis *web* dan dibuat menggunakan *framework* Codeigniter dengan bahasa pemrograman utama yakni, PHP Hypertext Protocol (PHP) serta memakai basis data dengan bahasa pemrograman My Structured Query Language (MySQL).

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi adalah metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model *waterfall*. Model *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linear atau siklus hidup klasik. Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut merupakan siklus model *waterfall*: [1]



Gambar 1- 1
Siklus Model Waterfall

Berikut ini tahapan dalam pengerjaan membangun aplikasi ini:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis terhadap kebutuhan sistem. Berikut ini aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sistem:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan agar mengetahui detail sistem yang diinginkan oleh pengguna.

b. Membuat kuisisioner untuk pengguna, guna mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan.

c. Mempelajari berbagai kebutuhan pengguna dengan memperhatikan proses bisnis yang sudah ada.

d. Mempelajari bahasa pemrograman untuk membangun aplikasi.

2. Desain

Setelah semua kebutuhan dapat dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat desain sebagai penerjemahan dari kebutuhan pengguna. Desain yang dibuat adalah berbagai diagram seperti *flowmap*, *use case diagram*, *entity relationship diagram* sampai perancangan *mockup* untuk aplikasi.

3. Pengkodean

Kemudian setelah desain antarmuka dan perancangan seluruh diagram dibuat, maka dilanjutkan dengan proses *coding* aplikasi. *Coding* aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam *framework* Codeigniter dan MySQL sebagai bahasa pemrograman basis data.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan setelah proses *coding* selesai, hal ini dilakukan agar mengetahui kinerja aplikasi sudah sesuai atau belum. Proses pengujian dilakukan berdasarkan fungsionalitas yang tergambar pada aplikasi.

5. Implementasi dan Pemeliharaan

Proses implementasi dan pemeliharaan tidak dilakukan pada aplikasi ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

Kegiatan	Waktu Pengerjaan																							
	Desember 2016				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Analisis kebutuhan																								
a. Wawancara																								
b. Pengumpulan data																								
2. Desain																								
a. <i>Flowmap</i>																								
b. <i>Usecase</i>																								
c. ERD																								
d. <i>Mockup</i>																								
3. Pengkodean																								
4. Pengujian																								
5. Implementasi																								