

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dua komponen yang saling keterkaitan dan dibutuhkan dalam kehidupan manusia adalah hubungan antara barang dan jasa. Ketergantungan antara pemakaian barang dan jasa yang dibutuhkan, menjadikan barang dan jasa sering digunakan oleh pengguna. Pengguna yang sering mencari dan menggunakan barang dapat menilai kualitas barang tersebut, sehingga sebelum pengguna membeli barang biasanya seorang pengguna ingin mencari informasi secara lebih lengkap mengenai barang tersebut. Dengan teknologi yang semakin maju, pengguna dapat mencari informasi secara *online*. Namun, seringkali informasi yang didapatkan kurang lengkap dan tidak sesuai yang dibutuhkan oleh pengguna. Sehingga pengguna membutuhkan bantuan pengguna lain untuk melakukan *review* terhadap barang dan jasa tersebut.

Review barang dan jasa adalah kegiatan yang dilakukan untuk membantu memberikan informasi antar pengguna atau *reviewer* mengenai barang dan jasa yang telah pengguna beli dan gunakan. Namun, di Indonesia masih sedikit perhatian atau minat orang-orang terhadap kegiatan *review*, sehingga informasi tentang barang maupun jasa masih sulit untuk diperoleh. Kebanyakan pengguna menuliskan *review* suatu barang maupun jasa disebuah *blog* yang dimiliki pengguna sehingga sulit bagi pengguna lain untuk mendapatkan informasi secara lengkap jika hanya melihat satu *blog* tersebut.

Faktor lain yang menjadi masalah bagi pengguna adalah kurangnya wadah atau tempat yang dikhususkan melakukan *review* barang dan jasa secara *online*. Seperti di Indonesia baru ada satu *website* yang menyediakan layanan me – *review* barang, contohnya productreviews.com. Namun, dalam *website* ini pengguna yang aktif melakukan *review* belum mendapatkan *feedback* yang jelas. Seperti tidak adanya penghargaan bagi pengguna aktif dalam melakukan *review* barang dan jasa didalam sebuah *website* tersebut. Permasalahan lain yang timbul adalah pengguna hanya

dapat melihat spesifikasi barang namun tidak ada rekomendasi barang dan jasa yang lebih lengkap. Selain itu, kurangnya tempat untuk saling berinteraksi antar pengguna dalam satu website tersebut.

Dari permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam melakukan proses kegiatan *review* barang dan jasa. Aplikasi yang menyediakan layanan untuk memberikan sebuah solusi bagi pengguna dalam melakukan *review* barang dan jasa, yaitu dengan aplikasi yang akan kami usulkan. Aplikasi usulan kami adalah “Aplikasi Web Sosial *Review* Barang dan Jasa (RIPIU)”. Namun pada proyek akhir ini akan terfokus pada modul *reviewer*. Modul yang mengulas mengenai kebutuhan pengguna, seperti pengguna dapat mengubah profil sesuai dengan keinginan pengguna. Selain itu, terdapat layanan untuk memberikan penghargaan bagi pengguna yang aktif atau pengguna sudah lama dalam melakukan *review* barang dan jasa. Konsep barang dan jasa yang diambil untuk di *review* dalam aplikasi ini berasal dari beberapa *reviewer* yang ingin melakukan *review* atau ingin menulis ulasan tentang barang dan jasa tersebut. Dengan me – *review* barang dan jasa pada aplikasi ini maka antar *reviewer* atau biasa disebut pengulas dapat saling bertukar informasi mengenai barang atau jasa yang dibutuhkan. Aplikasi ini juga menyediakan layanan tanya jawab untuk membantu pengguna berinteraksi dengan pengguna lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan informasi lengkap mengenai barang dan jasa dalam satu *website* kepada pengguna?
2. Bagaimana cara memberikan *feedback* kepada pengguna yang aktif melakukan *review* barang dan jasa?
3. Bagaimana cara memberikan rekomendasi barang dan jasa?
4. Bagaimana cara memberikan sebuah solusi antar pengguna untuk berinteraksi atau berkomunikasi didalam satu *website*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mampu:

1. Menyediakan informasi lengkap mengenai barang dan jasa dalam satu *website* yang berbentuk *review*.
2. Memberikan penghargaan terhadap pengguna yang aktif melakukan *review* barang dan jasa.
3. Memberikan tampilan rekomendasi barang dan jasa berdasarkan *rating*.
4. Menyediakan fitur–fitur yang memberikan sebuah solusi untuk antar pengguna saling berinteraksi dalam satu *website*.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini tidak dapat melakukan transaksi jual beli barang seperti *e-commerce*.
2. Aplikasi ini berjalan secara *online*.
3. Aplikasi ini hanya menyediakan fungsionalitas sebagai pengguna.
4. Aplikasi ini terdapat *history* penghargaan untuk memberikan *reward* bagi pengguna aktif.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Web Ulasan Barang dan Jasa (RIPIU) ini merupakan sebuah aplikasi untuk mencari informasi mengenai barang dan jasa. Aplikasi ini dibuat untuk menarik perhatian pengguna dalam melakukan *review* barang dan jasa dengan menambahkan fungsi penghargaan bagi pengguna yang aktif melakukan penghargaan barang dan jasa. Aplikasi Web Sosial *Review* Barang dan Jasa (RIPIU) ini terbagi oleh beberapa modul, seperti modul admin, modul *reviewer*, modul dasar dan jejaring sosial serta modul layanan berbayar dan sponsor. Sedangkan, pada proyek akhir ini akan lebih fokus mengulas mengenai modul *reviewer*.

Oleh sebab itu, dalam modul *reviewer* ini terdapat beberapa fungsionalitas khusus yang dapat diuraikan, yaitu aplikasi ini menampilkan tampilan menarik untuk

melakukan *review* barang dan jasa, pengguna dapat mengubah profil pengguna sesuai keinginan pengguna, pengguna dapat melihat barang dan jasa secara spesifikasi dan berdasarkan rekomendasi terbaru saat ini, pengguna dapat melakukan serta mengelola komentar, dan Q & A (Question and Answer). Selain itu, pengguna dapat melakukan pencarian barang dan jasa sesuai keinginan pengguna.

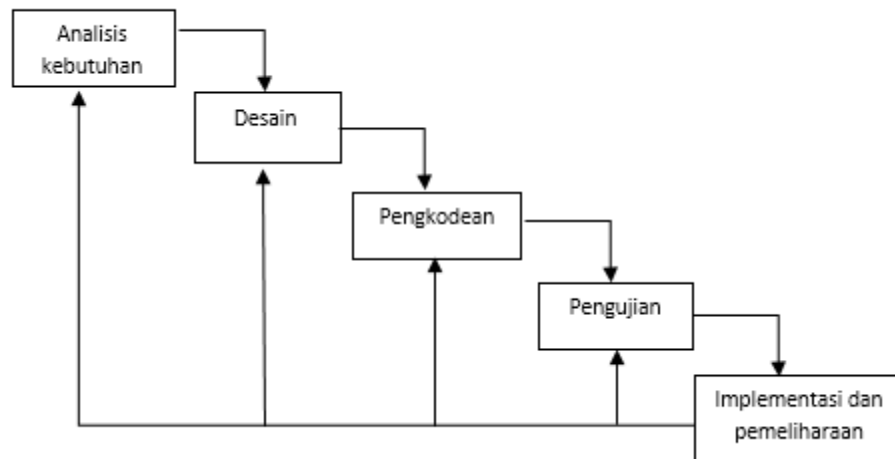
Pengguna juga dapat melakukan *review* barang dan jasa, dan pengguna aktif akan menerima penghargaan berdasarkan jumlah ulasan yang telah ditentukan. Penghargaan tersebut berupa sebuah nama dan lambang yang akan diberikan kepada pengulas aktif tersebut. Didalam aplikasi ini pengulas aktif dapat melihat histori penghargaan yang sudah didapatkan. Ketentuan dalam mendapatkan penghargaan ini adalah jika pengguna atau pengulas telah mengulas barang dan jasa sebanyak 1 sampai 50 kali akan mendapatkan istilah *newbie* dan lambangnya, jika mengulas sebanyak 50 sampai 250 kali mendapatkan istilah *advanced* dan lambangnya serta jika mengulas lebih dari 250 maka akan mendapatkan istilah *pro* dan lambangnya. Aplikasi ini berbasis web dan dibuat menggunakan *Framework* Codeigniter dengan bahasa pemrograman utama yakni, PHP (PHP Hypertext Protocol) serta memakai *database* dengan bahasa pemrograman MySQL (My Structured Query Language).

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi ini adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*, atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem)). SDLC adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

SDLC (*Systems Development Life Cycle*) memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya. Namun pada aplikasi ini, model yang digunakan adalah 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 Metode Pengerjaan *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 untuk mengetahui detail sistem yang di inginkan oleh pengguna.
- b. Kuisisioner
Kuisisioner dilakukan untuk mengetahui grafik kebutuhan seorang pengguna
- 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

Langkah selanjutnya setelah seluruh desain antarmuka dan perancangan dibuat adalah proses *coding* aplikasi. *Coding* aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam *framework* Codeigniter dan MySQL sebagai bahasa pemrograman *database*.

4. Pengujian

Setelah proses *coding* selesai maka melakukan proses pengujian untuk mengetahui kinerja aplikasi sudah sesuai atau belum. Proses pengujian dilakukan berdasarkan fungsionalitas yang tergambarkan pada aplikasi.

5. Implementasi dan Pemeliharaan

Proses implementasi dan pemeliharaan tidak dilakukan pada aplikasi ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan gambaran jadwal pengerjaan yang sesuai dengan siklus proses *prototype*:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Keterangan	Waktu Pengerjaan																			
	Desember 2016				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017				April 2017			
	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. Flowmap																				
b. Usecase																				
c. ERD																				
d. Mockup																				
3. Pengkodean																				
4. Pengujian																				
5. Implementasi																				