

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website atau situs web saat ini adalah salah satu teknologi yang banyak digunakan perusahaan dalam melaksanakan proses bisnisnya. Web merupakan layanan yang fleksibel karena banyak perangkat yang dapat digunakan untuk mengaksesnya, maka hampir semua pelaku usaha memiliki layanan web sebagai media sistem informasi.

Teknologi mobile dewasa ini telah berkembang sangat pesat. Salah satu contoh dalam perkembangan teknologi mobile yang paling banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* atau ponsel cerdas. Tidak dipungkiri lagi bahwa ponsel saat ini yang paling banyak digunakan memiliki sebuah sistem operasi seperti halnya perangkat komputer, sehingga dapat dipasang aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dan sebagai sumber informasi.

Pada era globalisasi seperti saat ini banyak perusahaan lokal maupun asing berlomba-lomba menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam memasarkan produk atau jasa. Kegiatan pemasaran merupakan ujung tombak dalam sebuah usaha. Setiap pelaku usaha saat ini dituntut untuk memiliki sarana dan prasarana pemasaran yang mengikuti perkembangan zaman agar mudah dijangkau berbagai kalangan. Banyaknya pengguna perangkat mobile saat ini menjadi alasan bagi pelaku usaha untuk menyediakan aplikasi mobile.

Framework Ionic yang dikembangkan oleh Drifty Co. pada tahun 2012 merupakan sebuah framework yang mendukung pengembang web untuk mengembangkan aplikasi multiplatform atau juga dikenal sebagai aplikasi *hybrid*. Framework Ionic pada dasarnya adalah aplikasi web namun dapat dirilis ke dalam platform Android maupun iOS dengan dukungan Cordova di dalamnya. Dengan menggunakan Ionic pengembang web yang hanya memiliki kemampuan dalam bahasa pemrograman HTML5, CSS, JavaScript, MySql sudah bisa membuat aplikasi mobile dengan bantuan framework ini. Ionic menyediakan antarmuka dan komponen yang dikhususkan untuk membuat aplikasi mobile sehingga sangat cocok digunakan untuk membangun sebuah aplikasi mobile. Walaupun pada dasarnya aplikasi yang dibuat berbasis web, namun karena Ionic berjalan di atas teknologi Angular dan disediakan juga komponen yang dikhususkan untuk membuat aplikasi mobile maka aplikasi yang dibuat memiliki performa dan antarmuka hampir seperti aplikasi *native*.

Aljuna Archery adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan alat panahan yang didirikan oleh Danang Dwi Asmoro dan beralamatkan di Jl. Imogiri Barat No. 31, Ponggok I, Trimulyo. Aljuna Archery memiliki ratusan produk dengan lebih dari 20 kategori produk dan memiliki pelanggan dari dalam maupun luar kota. Saat ini dalam mempromosikan produk Aljuna Archery masih menggunakan layanan Instagram atau pembeli datang sendiri ke toko. Walaupun sudah berjalan baik namun dirasa masih belum optimal karena pembeli masih sukar untuk memilih produk yang dicari karena banyaknya barang dan tidak adanya fitur *filtering*. Dengan adanya layanan web dan aplikasi mobile diharapkan toko Aljuna Archery

terbantu dalam memasarkan produknya serta lebih banyak diminati karena mudahnya diakses dan bertransaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana framework Ionic dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi berbasis mobile dan web untuk membantu Aljuna Archery dalam melakukan penjualan alat panahan.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan pada rumusan masalah, maka ruang lingkup penelitian ini, yaitu :

- a. Aplikasi ini digunakan untuk pelaksanaan penjualan alat panahan Aljuna Archery secara online.
- b. Aplikasi yang dibangun berbasis web untuk Admin dan mobile Android untuk User.
- c. Aplikasi yang dibangun menggunakan basis data MySQL.
- d. Barang dapat diseleksi berdasarkan kategori barang.
- e. Metode pembayaran menggunakan transfer bank secara manual kemudian bukti pembayaran di unggah user untuk kemudian dikonfirmasi admin.
- f. Batas waktu pembayaran adalah 1 x 24 jam terhitung sejak user melakukan pemesanan dan jika melebihi batas waktu maka pesanan akan otomatis terhapus dengan memberikan notifikasi saat aplikasi dibuka.

- g. Tarif ongkos kirim menyesuaikan berat dan tujuan berdasarkan ketentuan jasa pengiriman J&T.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan aplikasi berbasis web dan aplikasi mobile untuk membantu Aljuna Archery dalam melakukan penjualannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat aplikasi ini dibuat yaitu untuk membantu dalam melakukan transaksi penjualan alat panahan Aljuna Archery secara online.