

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini masyarakat dipermudah dengan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat , penggunaan layanan *internet* makin terasa diberbagai segi kehidupan sehari-hari, karena banyak memberikan manfaat bagi pengguna, proses belanja yang biasanya dilakukan secara langsung seiring dengan berjalan waktu berganti dengan proses serba *online*.

Berbagai masalah yang dialami pelanggan pada saat akan melakukan pembelian seperti, keterbatasan informasi mengenai barang yang dicari dan perlunya waktu luang lebih untuk mencari informasi mengenai barang yang diinginkan. Maraknya pengguna *smartphone* di masyarakat dengan berbagai kelebihanannya seharusnya permasalahan tersebut tidak harus terjadi. Maraknya kegiatan *online shopping* zaman sekarang, terutama di Indonesia, tidak heran kalau semua hal yang memfasilitasi kegiatan tersebut akan membludak jumlahnya.

*Marketplace* adalah sebuah *website* atau aplikasi *online* yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko. *Online marketplace* memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan pasar tradisional, *marketplace* tidak bertanggung jawab atas barang-barang yang dijual karena *marketplace* hanya menyediakan tempat bagi para penjual yang ingin berjualan dan membantu penjual untuk bertemu pelanggan dan melakukan transaksi dengan lebih simpel dan mudah. Transaksinya memang diatur oleh *marketplace* itu sendiri. Kemudian setelah menerima pembayaran, penjual akan mengirim barang ke pembeli. Salah satu alasan mengapa *marketplace* terkenal adalah karena kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan. Banyak yang menggambarkan *online marketplace* seperti *department store*.

Permasalahan berikutnya yang dialami oleh pengguna, karena setiap *smartphone* mempunyai keterbatasan dalam menginstall aplikasi, sehingga pilihan untuk menginstal aplikasi *native* menjadi pertimbangan dikarenakan *resource* yang terbatas dan dapat menyebabkan kinerja *smartphone* menjadi

lambat. Menggunakan *Progressive Web Apps* (PWA) diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi masalah dimana PWA dapat berjalan layaknya seperti aplikasi *native* yang di instal pada *smartphone*.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana merancang *marketplace* yang bisa membantu pengguna dalam transaksi online yang hemat memori *smartphone* ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat *marketplace* yang bisa membantu pengguna dalam transaksi online menggunakan *Progressive Web Apps*.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi online dengan cepat pada perangkat *smartphone* tanpa harus menginstall / memasang aplikasi

## **1.5. Target Luaran**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan luaran yang bisa bermanfaat, luaran yang dihasilkan adalah :

1. Publikasi ilmiah yang diterbitkan pada jurnal ilmiah berskala nasional atau seminar nasional dan proseding.
2. Bahan ajar untuk mata kuliah Pemrograman Web