

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan *marketplace* untuk memasarkan produk dilakukan oleh banyak orang terutama di Indonesia. Reportal Digital Indonesia (2020) memaparkan bahwa terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia terhitung dari Januari 2020 dan 80% pengguna tersebut menggunakan *marketplace* untuk melakukan transaksi jual beli online [1]. Dalam menarik kepercayaan pelanggan, *marketplace* menyediakan informasi seperti ulasan dari sebuah produk. Sehingga bisa membantu pelanggan dalam memutuskan produk mana yang ingin dibeli [2].

Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Lazada dan BliBli merupakan 5 dari banyak *marketplace* yang tersedia di Indonesia. Pada 1 Juli 2020, Shopee mendapatkan peringkat ke-1 untuk pengunjung bulanan, yakni dengan 96.460.000 kunjungan. Lalu diikuti oleh Tokopedia di peringkat ke-2 dengan pengunjung bulanan sebanyak 86.410.000 pengunjung. Di peringkat selanjutnya secara berurutan terdapat Bukalapak dengan 32.760.000 pengunjung, Lazada dengan 22.220.000 pengunjung dan BliBli sebanyak 18.340.000 pengunjung bulanan [1].

Salah satu toko yang berjualan di banyak *marketplace* adalah WADEZIG!, yaitu toko asal Bandung yang sudah memiliki banyak cabang yang tersebar di berbagai daerah seperti Bandung, Jakarta Pusat, Yogyakarta Selatan dan Makassar. Marketplace yang dipakai WADEZIG! dalam memasarkan produk mereka adalah Shopee, Tokopedia dan Bukalapak. WADEZIG! sendiri merupakan perusahaan atau toko yang bergerak pada penjualan produk. Produk yang dijual sendiri sangat beragam mulai dari *t-shirt*, celana, sepatu, topi, hoodie, jaket dan lain-lain. Tidak hanya menjual, namun mulai dari proses merancang, memproduksi dan memasarkan pun dilakukan oleh WADEZIG.

Berdasarkan wawancara dengan Ahmad Fajar atau yang kerap disapa Ajay selaku admin dari toko online milik WADEZIG! mengatakan bahwa permasalahan

yang muncul adalah sulitnya mengatur 1 toko yang terdapat di banyak *marketplace*, terlebih bila yang menjadi admin tersebut hanya 1 orang. Adapun kesulitan yang didapati Ajay selaku admin adalah perbedaan dari sistem *marketplace* tersebut yang mana berdampak pada perbedaan cara mengelola toko dan tampilan yang ada. Selain itu terdapat juga kesulitan dalam mengelola produk yang ada di toko online tersebut. Seperti perlu memasukkan produk yang sama berulang kali sebanyak *marketplace* yang digunakan, perlu melakukan pembaruan stok produk pada *marketplace* lainnya ketika produk tersebut terjual dan ketika terdapat perubahan seperti harga produk, perlu merubah lebih dari 1 kali karena produk yang sama dimasukkan di banyak *marketplace* yang berbeda dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut, sebagai solusi dalam penelitian ini saya bermaksud untuk mengusulkan pembangunan sebuah web *multichannel management* untuk mengelola produk pada toko online dengan memanfaatkan teknologi API Tokopedia dan Shopee sehingga web yang dibuat dapat terintegrasi dengan Tokopedia dan Shopee agar dapat mempermudah penjual dalam mengatur produk yang terdapat di *marketplace* tersebut. Adapun *marketplace* yang dipilih adalah Tokopedia dan Shopee karena WADEZIG! sendiri memasarkan produknya di 2 *marketplace* tersebut dan baik Tokopedia maupun Shopee memiliki API *official* yang secara resmi dapat digunakan dengan syarat-syarat tertentu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan hasil wawancara bersama Ajay selaku admin Tokopedia dan Shopee yang dimiliki oleh WADEZIG! maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya kesulitan dalam mengelola produk dari toko yang tersebar di Tokopedia dan Shopee. Contoh dari kesulitan tersebut adalah dalam mengelola produk yang akan dipasarkan (tambah produk, edit produk, hapus produk). Di

mana perlu melakukan hal yang sama berulang kali pada produk yang sama karena tersebar di lebih dari satu *marketplace*.

- 2) Tidak sinkronnya data produk pada toko online di Shopee dan Tokopedia. Khususnya untuk data stok produk. Hal ini dikarenakan penjualan di satu *marketplace* tidak berpengaruh terhadap *marketplace* lainnya.
- 3) Sistem yang dipakai merupakan 2 sistem yang berbeda dan tidak terintegrasi satu sama lain.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka maksud dari penelitian ini adalah membuat situs *multichannel management* untuk mengelola produk pada toko online yang terdapat di Tokopedia dan Shopee. Sehingga dapat mempermudah penjual (WADEZIG!) dalam mengatur produk mereka di Tokopedia dan Shopee sekaligus. Sedangkan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah penjual dalam mengatur suatu produk sekaligus meskipun tersebar di *marketplace* yang berbeda (Tokopedia dan Shopee).
2. Membantu penjual dalam melakukan sinkronisasi data produk mereka. Khususnya membantu dalam melakukan sinkronisasi data stok produk mereka agar selalu *up to date* dan bernilai sama baik itu di Tokopedia maupun Shopee.
3. Membangun web yang dapat terintegrasi dengan 2 sistem tersebut dengan memanfaatkan API yang mereka punya. Agar kedua sistem tersebut dapat terintegrasi satu sama lain.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penjual yang menjadi penelitian adalah penjual yang memasarkan produknya di Tokopedia dan Shopee. Di mana pada penelitian kali ini penjual tersebut adalah WADEZIG!.
- 2) Aplikasi yang dibuat berbasis web.
- 3) Aplikasi yang dibuat bersifat *private* untuk WADEZIG!.

- 4) API yang digunakan adalah API Shopee dan Tokopedia. Hal ini dikarenakan Shopee dan Tokopedia memiliki API official yang bersifat publik, sedangkan Bukalapak tidak memiliki API *official* yang bersifat publik. Dan juga dari segi penjualan di Shopee dan Tokopedia yang tinggi sehingga difokuskan ke 2 *marketplace* tersebut.
- 5) Web yang dibangun dimaksudkan untuk penjual, bukan pembeli. Sehingga fitur yang ada adalah fitur-fitur yang berkaitan dengan penjual, bukan pembeli.
- 6) Fitur yang dibuat adalah fitur untuk mengelola produk.
- 7) Produk yang ditampilkan adalah produk yang tersimpan di *database* internal, Tokopedia dan Shopee.
- 8) Sistem yang dibuat tidak dapat mengatur diskon di *marketplace* sehingga, hanya membuat atau menampilkan harga normalnya saja.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif yang mana merupakan suatu metode untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, pemikiran atau suatu peristiwa pada masa sekarang. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Adapun tahapan dari metode penelitian ini adalah tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

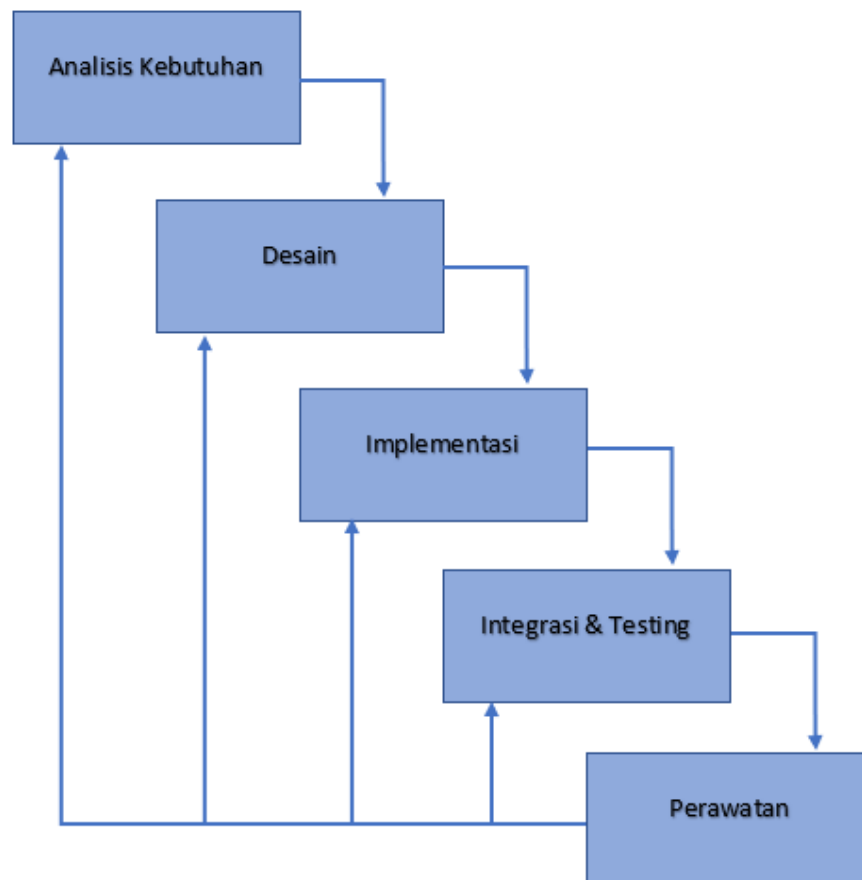
Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan studi literatur dan metode wawancara.

Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari dan memahami berbagai literatur-literatur yang bersumber dari buku, teks, jurnal dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitian. Wawancara terkait penelitian ini dilakukan dengan Ahmad Fajar selaku admin Tokopedia dan Shopee dari WADEZIG!.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang akan dipakai adalah metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena metode ini lebih cocok untuk sistem atau perangkat lunak yang bersifat generik, artinya sistem dapat diidentifikasi semua kebutuhannya dari awal dengan spesifikasi yang sudah didapatkan [3]. Selain itu tahapan-tahapan dalam metode ini juga sesuai dengan pembangunan perangkat lunak yang akan dilakukan. Di mana perangkat lunak ini akan dibangun berdasarkan kebutuhan sistem yang sudah dikumpulkan sejak awal, lalu dilanjut ke tahap berikutnya secara linear. Alur dari metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Tahapan pengembangan dalam metode Waterfall meliputi beberapa proses diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Tahapan pertama pada metode waterfall adalah analisis kebutuhan. Pada tahapan ini dianalisa kebutuhan yang diperlukan untuk perangkat lunak yang akan dibangun. Informasi yang dibutuhkan pada tahan ini bisa berupa hasil wawancara, survei, studi literatur, observasi hingga diskusi.

2) Desain

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi yang akan dibangun sebelum masuk ke tahap implementasi. Tahap ini berguna agar adanya gambaran jelas mengenai desain yang akan dieksekusi saat implementasi.

3) Implementasi

Tahapan selanjutnya adalah implementasi berupa pembuatan perangkat lunak berdasarkan tahapan sebelumnya (analisis kebutuhan dan desain). Tahapan ini dilakukan oleh programmer dengan mengimplementasikan kode program agar hasil yang didapatkan sesuai dengan rancangan yang diinginkan.

4) Integrasi dan Testing

Tahap yang selanjutnya, yaitu tahap yang keempat adalah proses integrasi dan testing (pengujian sistem). Di mana pada tahap ini dilakukan penggabungan dari hasil implementasi sebelumnya dan jika proses integrasi selesai, maka dilakukan testing atau pengujian sistem. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun sudah sesuai dengan rancangan dan berfungsi sebagaimana mestinya atau belum. Sehingga dengan adanya tahapan ini, maka kita bisa mengetahui error atau bug sebelum masuk ke tahapan selanjutnya.

5) Perawatan

Tahapan yang terakhir adalah pengoperasian dan perawatan. Pada tahapan ini perangkat lunak sudah melalui tahap testing dan sudah dipakai oleh user. Dan perawatan sendiri harus tetap dilakukan agar perangkat lunak yang dibuat terawat dan tidak terbengkalai.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematikan penulisan pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok – pokok pembahasannya.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai objek dari penelitian, dan teori – teori pendukung yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pemaparan analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang diusulkan, analisis SKPL, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional, analisis basis data. Hasil dari analisis kemudian diterapkan pada perancangan perangkat lunak yang terdiri dari perancangan basis data dan perancangan menu.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang dilakukan. Dan setelah diimplementasikan, sistem akan diuji terlebih dahulu agar hasil akhir yang didapat sesuai dengan analisis dan kebutuhan yang ada yang tentunya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada tersebut.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini bereisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem serta saran untuk pengembangan sistem kedepan.