

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadi aspek utama dalam penggunaan internet oleh masyarakat. Teknologi kini telah memberikan banyak manfaat dan menjadi kebutuhan sehari-hari, terutama dalam dunia bisnis. Ini termasuk membantu perkembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), dengan dampak signifikan pada pemasaran dan transaksi bisnis. Saat ini banyak perusahaan bersaing untuk menarik pelanggan dengan menjual produk mereka [1].

Dengan pesatnya perdagangan global dan kemajuan teknologi, pelaku bisnis tidak bisa lagi hanya mengandalkan iklan dan selebaran untuk memajukan bisnis mereka. Saat ini, banyak pelaku bisnis perlu mengubah konsep dan mekanisme perdagangan mereka menjadi sesuatu yang lebih menguntungkan. Konsep yang dikenal sebagai transaksi *online* telah diterima secara luas di seluruh dunia, terbukti dari semakin meningkatnya aktivitas transaksi *online* dari tahun ke tahun [2]. Namun, transaksi *online* sangat rentan terhadap penipuan dari pihak tertentu, yang membuat banyak orang menjadi enggan untuk bertransaksi secara daring karena maraknya kasus penipuan dalam jual beli *online* [3].

Dalam kasus di media sosial seperti *Facebook*, terdapat fitur grup yang berfungsi sebagai platform komunitas di mana anggotanya dapat membahas topik tertentu. Fitur ini dikembangkan karena grup *Facebook* telah menjadi tempat yang aktif untuk jual beli, dengan sekitar 450 juta transaksi jual beli setiap bulan. Aktivitas jual beli tidak hanya terbatas pada penjualan barang fisik, pengguna juga menawarkan jasa dan produk digital. Namun, berbagai transaksi yang terjadi dalam grup *Facebook* tidak selalu dapat dipercaya, karena ada oknum yang tidak bertanggung jawab yang dapat melakukan penipuan dan merugikan pihak-pihak yang terlibat[4].

Untuk mengurangi risiko penipuan yang sering terjadi, biasanya pengurus komunitas *online* di *Facebook* menyediakan layanan *midman* (*rekber*). *Rekber* berfungsi sebagai pihak ketiga dalam transaksi antara penjual dan pembeli, dengan tujuan untuk membangun kepercayaan dan memastikan keamanan transaksi yang menguntungkan semua pihak. Namun, dalam praktiknya, *rekber* melalui pengurus biasanya dilakukan secara manual, yaitu dengan menghubungi terlebih dahulu semua pengurus yang sedang aktif (*online*)[4].

Pada penelitian yang pernah dilakukan, implementasi *payment gateway* dapat dilakukan untuk pembayaran pada sebuah toko dengan hasil yang maksimal baik dari pengguna maupun dari penjual [5]. Dalam penelitian mengenai penerapan *payment gateway* pada aplikasi Rekberkuy, ditemukan bahwa penggunaan *payment gateway* menggunakan pendekatan *prototyping* dapat membantu penjual dan pembeli merasakan efisiensi karena sistem ini otomatis melakukan pengecekan, sehingga mengurangi kebutuhan untuk pengecekan manual [6].

Payment gateway adalah sistem pembayaran online yang berfungsi untuk mendeskripsikan dan mengesahkan informasi transaksi sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh penyedia layanan. Di era digital saat ini, payment gateway sangat populer dan dikenal luas, terutama di kalangan pelaku e-commerce. Sistem ini menawarkan berbagai keuntungan dan kemudahan bagi pelaku e-commerce dalam melakukan transaksi keuangan berbasis digital yang didukung oleh jaringan internet [7]

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis berencana untuk mengembangkan sistem *e-marketplace* yang mengikuti konsep serupa dengan jasa rekber dan dapat diakses secara *online* kapan saja. Sistem ini akan menyediakan keamanan transaksi *online* berbasis web yang terintegrasi dengan *payment gateway*. Dengan sistem yang dirancang ini, diharapkan penjual dapat memasarkan jasa atau produk digital mereka dengan mempostingnya, sementara pembeli dapat melakukan pembayaran dengan aman, karena produk akan langsung diproses setelah pembayaran selesai.

Metode *Agile* merupakan jenis metode dalam pengembangan perangkat lunak yang dapat dilakukan perbaikan pada saat sistem sedang berjalan dalam penggunaan jangka pendek. Alasan menggunakan metode ini karena metode ini mudah di implementasikan serta fleksibel dan tidak mengganggu sistem yang sedang berkerja[6].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dibutuhkan perumusan masalah untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Permasalahan

Suatu usaha online yang memiliki produk atau jasa yang unik dan spesifik dapat memberikan nilai komparatif karena memiliki ciri khas yang belum dapat ditemui pada usaha lainnya yang sejenis. Namun, hal tersebut tidak dapat berjalan

jika pemanfaatan *e-commerce* tidak dilaksanakan. Pada grup atau komunitas di *facebook* banyak anggota yang melakukan jual beli dan proses transaksinya masih masih secara langsung tanpa perantara. Kurangnya pengawasan dan jaminan dalam transaksi ini membuka peluang bagi pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan penipuan, Ketidakamanan ini mengakibatkan hilangnya kepercayaan antara penjual dan pembeli, yang pada akhirnya merugikan kedua belah pihak dan menghambat kelancaran perdagangan.

1.2.2 Metode Usulan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penelitian ini mengusulkan untuk mengimplementasikan dan membangun sebuah sistem *e-commerce digital product* berbasis *website*. Dengan mengintegrasikan *payment gateway* sebagai pihak ketiga untuk memproses pembayaran secara langsung, pembangunan sistem ini menggunakan metode Agile, diharapkan sistem yang dihasilkan dapat mengurangi penipuan dan bisa memberikan pengalaman pengguna yang unggul dalam keamanan bertransaksi.

1.2.3 Pertanyaan penelitian

1. Bagaimana cara merancang sistem *marketplace* digital product dengan terintegrasi *payment gateway*?
2. Bagaimana cara implementasi *payment gateway* pada proses pengembangan sistem dengan menggunakan metode agile?
3. Bagaimana cara membangun sistem yang dapat memberikan keamanan bagi para pembeli pada *website digital product*?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Membangun *website marketplace* digital product dengan terintegrasi *payment gateway*
2. Merancang dan mengembangkan *website marketplace* digital product dengan menggunakan metode *agile*
3. Membangun sistem *marketplace* digital product dengan memberikan keamanan bagi para pembeli produk

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih lanjut mengenai ilmu yang dipelajari selama kuliah serta sebagai tolak ukur penerapan ilmu pengetahuan ke dalam permasalahan yang sebenarnya
2. Bagi pihak lain, sistem ini diharapkan dapat menjadi salah satu pembantu untuk transaksi jual beli produk digital yang aman pada website.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yaitu untuk menghindari penyimpangan pembahasan dari tujuan awal penelitian. Berikut beberapa batasan masalah yang diberikan :

1. Metode yang digunakan dalam sistem ini adalah metode *agile*
2. Proses implementasi *payment gateway* dengan menggunakan *sandbox* atau *testing*
3. Perancangan aplikasi *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* laravel

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penjabaran pengertian-pengertian, dan telaah pustaka berdasarkan teori yang relevan untuk digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian serta kerangka berpikir dalam penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tahapan pengumpulan data, penentuan kriteria serta penentuan bobot setiap kriteria, penyelesaian metode Simple Additive Weighting dan perancangan sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan hasil dan pembahasan yang menyajikan mengenai data yang didapatkan ketika melakukan penelitian dan melakukan pengolahan data menggunakan metode simple additive weighting.

BAB V PENUTUP

Bab penutup merupakan bab terakhir pada penelitian yang berisikan terkait kesimpulan dan saran yang didapat pada penelitian ini