

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revolusi teknologi yang berkembang cepat mempunyai dampak yang sangat besar untuk kehidupan manusia. Di zaman modern seperti saat ini tidak ada hari tanpa teknologi, salah satunya yaitu *smartphone*. Fitur-fitur sosial media pada *smartphone* yang mudah diakses menjadi tawaran yang menarik untuk masyarakat. Dipadukan dengan kecepatan internet yang relatif cepat membuat *smartphone* semakin mudah diakses untuk berbagai kegiatan online termasuk berbelanja, yang secara umum biasa disebut *e-commerce/marketplace* [1].

E-commerce adalah suatu metode dagang secara online yang memanfaatkan internet baik berupa aplikasi atau website dan menyediakan layanan *get* dan *delivery* [2]. Istilah lain untuk situs belanja online adalah *marketplace*. *Marketplace* sendiri memiliki arti wadah untuk komunitas bisnis interaktif secara *online* yang menyediakan pasar dan perusahaan dapat mengambil peran bisnis *to* bisnis di dalamnya [3]. Namun meskipun memiliki pengertian yang berbeda *e-commerce* dan *marketplace* saling berkaitan karena adanya persamaan visi yaitu bisnis online.

E-commerce/marketplace secara tidak langsung berkembang cukup signifikan di Indonesia. Tetapi dengan jumlah *e-commerce/marketplace* yang kian bertambah membuat persaingan antar *e-commerce/marketplace* di Indonesia semakin ketat [4]. Pengguna baru yang akan menggunakan *e-commerce/marketplace* tentu akan bingung untuk menentukan pilihan *e-commerce/marketplace* yang terbaik dan sesuai dengan kebutuhan. Apalagi harus membuka setiap situs *e-commerce/marketplace* untuk melakukan pendaftaran akun dan pencarian informasi *e-commerce/marketplace*. Tentu hal tersebut tidak efektif karena membutuhkan waktu yang lama. Tebukti pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2022 tercatat 204,7 juta [5]. Menurut penelitian oleh *NielsenIQ* pada tahun 2021 tercatat konsumen *e-commerce* di Indonesia mencapai 32 juta, jumlahnya melesat hingga 88% dari tahun 2020 [6].

Adanya masalah diatas tentu dibutuhkan sebuah sistem atau aplikasi yang dapat membantu *user/konsumen* untuk memilih *e-commerce* yang terbaik dan sesuai. Dengan sistem tersebut *user/konsumen e-commerce* dapat mengetahui

perangkingan *e-commerce* melalui beberapa kriteria tertentu. Bahkan untuk perusahaan *e-commerce* dapat dijadikan bahan evaluasi kekurangan dan kelebihan yang dimiliki situs *e-commerce* mereka.

Metode *SMART* (*Simple Multi Attribute Rating Technique*) juga menjadi pilihan alternatif dari berbagai macam metode untuk perangkingan dengan memperhitungkan solusi ideal dari masalah pada penelitian ini [1]. Metode *SMART* merupakan salah satu metode pengambilan keputusan yang fleksibel dan lebih banyak digunakan karena cukup sederhana dalam merespon kebutuhan pembuat keputusan dan caranya dalam menganalisis respon [7].

Berdasarkan uraian diatas penulis membangun sistem informasi perangkingan untuk pengguna *e-commerce* menggunakan metode *SMART* dengan judul **“Aplikasi Perangkingan E-Commerce di Indonesia dengan Kriteria Dinamis Berbasis Pengguna menggunakan Metode SMART”**. Sistem ini bertujuan untuk memperoleh perangkingan *e-commerce* secara lebih cepat dan objektif.

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1. Permasalahan

Banyaknya *e-commerce* yang ada di Indonesia. Orang yang baru dengan *e-commerce* akan kesusahan untuk memilih *e-commerce* mana yang sesuai dengan kebutuhan. Banyaknya pilihan *e-commerce* di Indonesia akan kesulitan pengguna baru, apabila harus membuat akun untuk setiap *e-commerce*. Selain itu dibutuhkannya sebuah sistem perangkingan yang bisa digunakan sebagai tolak ukur user untuk memilih *e-commerce* yang sesuai dengan kriteria yang diharapkan user.

1.2.2. Metode Usulan

Penelitian ini mengusulkan sebuah sistem perangkingan *e-commerce* dengan metode *SMART*.

1.2.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana urutan preferensi *e-commerce* yang sebaiknya dipilih oleh user menggunakan metode *SMART*?
2. Bagaimana susuna kriteria yang digunakan untuk menentukan perangkingan *e-commerce*?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana urutan preferensi *e-commerce* di Indonesia menggunakan metode *SMART*.
2. Mengetahui susunan kriteria yang digunakan untuk menentukan perangkingan *e-commerce*.

1.3.2. Manfaat

Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang didapatkan, yaitu:

1. Memberi kemudahan *user* dalam proses pemilihan *e-commerce* terbaik di Indonesia yang sesuai dengan kriteria *user*.
2. Hasil perangkingan dapat dijadikan *user* ataupun perusahaan *e-commerce* itu sendiri sebagai acuan *e-commerce* mana yang terbaik.
3. Menghasilkan sistem perangkingan *e-commerce* di Indonesia dengan kriteria dinamis berbasis pengguna.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada sistem perangkingan *e-commerce* di Indonesia dengan kriteria dinamis berbasis pengguna antara lain:

1. Objek penelitian tugas akhir ini adalah penentuan perangkingan *e-commerce* di Indonesia berbasis pengguna.
2. Aplikasi ini digunakan untuk penentuan perangkingan *e-commerce* di Indonesia menggunakan metode *SMART*.
3. Kriteria yang digunakan dalam sistem rekomendasi ini bersifat dinamis atau bisa diubah sesuai kebutuhan, namun untuk kasus penelitian ini kriteria yang digunakan adalah *interface*, *service e-commerce*, *promo*, *pembayaran*, *informasi* yang disajikan *e-commerce*, *keamanan*, *rating*, dan *usia perusahaan*.
4. Data yang digunakan adalah data kuesioner dari responden yang aktif menggunakan *e-commerce* maupun yang tidak/belum pernah menggunakan *e-commerce*.
5. Sistem dibuat berbasis *Web*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep-konsep dan teori-teori yang mendukung penelitian serta mendasari metode-metode yang dipakai dalam pemecahan permasalahan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah penelitian yang akan dijalankan, analisis permasalahan, dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil dari implementasi sistem serta skenario pengujian dan evaluasi tingkat akurasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil laporan dan saran yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar jurnal-jurnal atau referensi yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.