

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi internet saat ini terus berkembang pesat, bahkan sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian besar penduduk dunia. Hal ini tentu memberikan dampak bagi pola kehidupan manusia, termasuk diantaranya pola transaksi jual beli yang sudah tentu memberikan banyak peluang bagi setiap orang untuk terjun dalam usaha jual beli melalui internet atau yang biasa disebut jual beli online. Kegiatan jual beli online telah menjadi sumber pendapatan baru yang berkembang dengan cepat dibanding kegiatan jual beli menggunakan cara tradisional, yaitu melalui proses tatap muka.

Selain perkembangan internet, dewasa ini juga telah berkembang teknologi *smartphone*. Beberapa sistem operasi *smartphone* yang sedang berkembang pesat saat ini antara lain, *Windows Phone*, *Android OS*, *Symbian OS*, serta *IOS* besutan *Apple Inc.* Penggunaan *smartphone* seperti sudah tidak dapat dipisahkan dari gaya hidup masyarakat modern. Segala sesuatu bisa menjadi lebih mudah dan fleksibel dengan adanya perpaduan antara dua teknologi tersebut. Transaksi jual beli pun kian lebih mudah, kini pengguna *smartphone* hanya perlu mengakses situs atau *website* jual beli.

Transaksi jual beli semacam ini bukanlah tanpa kekurangan maupun resiko. Beberapa kekurangannya antara lain pembeli tidak dapat menyentuh barang secara langsung, selain itu adanya keraguan dari sisi kepercayaan pembeli terhadap penjual mengingat maraknya kasus penipuan melalui internet.

Untuk menutupi kekurangan tersebut, bisa disiasati dengan sistem pembayaran pihak ketiga. Dalam hal ini, pembayaran tidak langsung ditransfer ke nomor rekening penjual. Melainkan ke nomor rekening admin terlebih dahulu. Jika barang telah diterima pembeli dan kondisinya sesuai dengan data yang terklankan, lalu pembeli melakukan konfirmasi ke admin. Setelah itu admin bisa langsung mentransfer uangnya ke nomor rekening penjual. Aplikasi jual beli ini juga sangat mudah digunakan, pengguna hanya tinggal melakukan registrasi, login dan menginputkan data serta foto barang yang akan dijual. Data yang

diinputkan antara lain nama barang, jenis, merk, harga, foto barang, beserta data-data lainnya

Penggunaan rekening bersama sebagai sistem pembayarannya membuat aplikasi jual beli ini lebih aman dan mempunyai jangkauan transaksi yang luas jika dibanding dengan menggunakan sistem pembayaran lainnya, seperti sistem pembayaran *COD* dan pembayaran langsung ke rekening penjual. *Cash On Delivery (COD)* umumnya menjangkau transaksi jual beli dalam satu wilayah karena pembayaran dilakukan langsung ditempat. Sedangkan jika menggunakan pembayaran langsung ke rekening penjual, kemungkinan terjadinya penipuan sangat besar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka perumusan masalah dalam kegiatan karya ilmiah ini adalah bagaimana membuat program Aplikasi Jual Beli Barang Berbasis *Web Mobile* Menggunakan Sistem Pembayaran Pihak Ketiga sehingga diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam bertransaksi dan keamanan proses pembayaran bagi penjual maupun pembeli .

Batasan masalah dalam Laporan Akhir yang berjudul Aplikasi Jual Beli Barang Berbasis *Web Mobile* Menggunakan Sistem Pembayaran Pihak Ketiga ini adalah pengujiannya menggunakan sistem komunikasi *wireless* sebagai simulasi.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari Laporan Akhir ini adalah :

- a. Membuat Aplikasi Jual Beli Barang Berbasis *Web Mobile* Menggunakan Sistem Pembayaran Pihak Ketiga.
- b. Membuat *web server* sebagai administrator yang telah terintegrasi dengan aplikasi jual beli.

1.3.2 Manfaat

a. Bagi Penulis

Sebagai bekal dan kesempatan untuk memanfaatkan teori yang telah diterima di bangku kuliah.

b. Manfaat bagi lembaga Politeknik Negeri Jember adalah :

Dapat dijadikan sebagai contoh wawasan ilmu pengetahuan.

c. Bagi *Seller* maupun *Buyer* adalah :

- 1) Memudahkan *seller* untuk memasarkan barang yang akan dijual.
- 2) Memudahkan *buyer* mencari barang yang ingin dibeli.
- 3) Memperluas jangkauan transaksi.
- 4) Memberikan keamanan dalam proses pembayaran.