

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Jual beli merupakan salah satu aktifitas peradaban manusia yang sudah ada sejak zaman pra-sejarah. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, proses kegiatan jual beli juga mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan dan dinamika masyarakat di zaman tersebut. Misalnya, kita mengenal istilah barter dalam proses jual beli kemudian proses transaksi tersebut berkembang dengan menggunakan uang tunai dan saat ini dalam bertransaksi orang sudah tidak perlu lagi menggunakan uang tunai dalam melakukan proses jual beli.

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi juga telah mentransformasi cara orang dalam bertransaksi. Saat ini sering kita jumpai banyak orang menggunakan teknologi untuk berdagang contohnya perdagangan menggunakan media sosial atau situs forum atau biasa kita sebut dengan *online shop*. Banyak orang menjajakan dagangannya menggunakan media sosial, misalnya facebook, instagram, kaskus, dll.

Hal ini dapat memperluas peluang bisnis bagi siapa saja karena para pedagang tidak perlu lagi membuka toko atau mencari lahan untuk membuka lapak yang tentunya memerlukan modal yang cukup besar. Mereka hanya perlu membuat akun di salah satu media sosial kemudian mengunggah foto dagangan mereka. Begitu pula dengan para pembeli, kini mereka tidak lagi perlu pergi ke luar untuk membeli sesuatu karena adanya jual beli *online* atau *online shopping* tersebut. Mereka hanya perlu akses internet untuk melihat dagangan-dagangan yang diajakan oleh para pedagang. Setelah menemukan barang yang mereka perlukan, kemudian mereka menghubungi pedagang. Entah dari *SMS*, telepon, atau *chatting* untuk negosiasi dan lain-lain. Setelah setuju untuk melakukan transaksi, maka pembeli harus membayar melalui transfer lewat bank. Setelah uang terkirim maka penjual harus mengirim barang yang pembeli pesan.

Akan tetapi, dibalik kelebihan jual beli *online* tersebut, terdapat juga kekurangan yang bisa berakibat fatal yaitu seringnya terjadi kasus penipuan.

Penipuan ini biasanya terjadi pada tahap pengiriman uang. Kasus yang sering terjadi adalah pada saat uang sudah terkirim ke rekening penjual, penjual tidak mengirim barang yang mereka jual. Tidak jarang pula mereka menghapus semua akunnya dan menghilang begitu saja. Ada juga kasus yang serupa, biasa terjadi pada perdagangan pakaian. Jadi ketika pembeli sudah mengirim uang ke rekening penjual, penjual tidak menghilang seperti kasus pertama, penjual tetap mengirim barang tetapi barang tersebut tidak sesuai dengan yang seharusnya. Solusi untuk meminimalisir sisi negatif dari penipuan jual beli *online* adalah dengan membuat *website* jual beli khusus dengan fitur rekening bersama.

Proses jual beli ini tidak hanya menjual benda mati saja tetapi mulai merambat ke makhluk hidup yaitu hewan. Banyak hewan yang biasanya dijual oleh para pedagang yaitu hewan peliharaan dan hewan ternak. Akan tetapi tidak semua hewan dapat dijual, ada beberapa hewan yang tergolong langka sehingga tidak dapat dijual karena dilindungi oleh undang-undang yang berlaku. Hewan-hewan peliharaan ini biasanya dijual di Pasar dan Toko-toko hewan atau biasa disebut dengan *pet shop*.

Selain jual beli hewan peliharaan, banyak juga orang-orang yang ingin menawarkan barang dan jasa. Namun, banyak para penjual hewan, aksesoris dan jasa tersebut tidak memiliki toko sehingga jalan yang mereka tempuh adalah dengan memanfaatkan sosial media sebagai tempat untuk mereka menawarkan produk mereka. Seperti yang kita tahu fasilitas sosial media sangat kurang sekali apabila ingin digunakan untuk berjualan. Misalnya tidak adanya fitur pencarian dan tidak ada pengategorian yang menyulitkan para pembeli apabila ingin mencari produk yang mereka inginkan, selanjutnya tidak adanya proses penyeleksian gambar oleh admin sehingga maraknya penipuan barang dengan modus barang yang terpampang di Internet tidak sesuai dengan barang yang dijual.

Selain bidang jual beli, dalam hal hewan peliharaan ini juga lahir komunitas-komunitas pecinta hewan. Biasanya mereka membuat grup di media sosial seperti *facebook* untuk bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar hewan peliharaan, serta untuk berdiskusi tentang hewan peliharaan. Fungsi grup media sosial untuk forum diskusi ini juga memiliki kerugian yang sama dengan proses jual beli melalui media sosial.

Dari masalah-masalah yang timbul tersebut, saya ingin memberi wadah kepada pecinta hewan tersebut, baik untuk diskusi maupun untuk jual beli. Sehingga muncullah ide untuk membuat sebuah *website* jual beli hewan peliharaan atau lebih tepatnya Situs Internet *market place* untuk *pet shop*.

Dalam *website* ini terdapat dua bagian yaitu bagian jual beli dan bagian forum. Bagian jual beli, disini adalah halaman untuk para pengguna yang ingin menawarkan atau membeli

hewan peliharaan ataupun jasa seputar hewan. Misalnya, pengunjung dapat menawarkan ataupun mencari jasa seputar salon hewan, penitipan hewan, jasa reproduksi hewan dan lain-lain.

Terdapat juga fitur user premium pada bagian jual beli. Fitur ini adalah fitur bagi user yang menggunakan *voucher*. User yang sudah mengaktifkan premium ini tentu mendapat fasilitas lebih seperti, iklan yang lebih besar dan warna yang mencolok, durasi iklan yang lebih lama, dan batasan foto atau kata lebih banyak dari user standar.

Sedangkan bagian forum diperuntukkan kepada para pengguna yang ingin berdiskusi seputar hewan peliharaan. Untuk memudahkan para pengguna, pada masing-masing bagian akan dipisahkan sesuai dengan jenis hewan yang ada, misalnya mamalia, reptil, unggas, dan ikan. Dengan adanya pengkategorian tersebut, pengguna dapat lebih mudah menggali informasi seputar barang dagangan, jasa maupun forum diskusi yang sudah ada sesuai dengan kategori hewan peliharaan yang mereka miliki dan yang mereka butuhkan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Penjualan dan pembelian hewan peliharaan dan aksesoris masih belum mempunyai *web* khusus.
- b. Tidak adanya fitur pencarian sehingga menyulitkan pengguna dalam mencari produk yang mereka inginkan dan mereka butuhkan.
- c. Kurangnya wadah bagi para pecinta hewan untuk berinteraksi dengan pecinta hewan dari seluruh Indonesia
- d. Maraknya penipuan apabila bertransaksi menggunakan media sosial sehingga perlu adanya rekening bersama untuk mengatasi masalah tersebut.
- e. Pemasangan iklan di Koran dan di Televisi yang tergolong mahal.

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan, maka Tugas Akhir ini mempunyai batasan masalah sebagai berikut :

- a. Batas wilayah untuk penjualan dan pembelian secara online, hanya di lakukan pada wilayah Indonesia saja.
- b. Aplikasi ini tidak mencakup pembelian secara kredit apabila pembeli ingin menggunakan rekening bersama.

- c. Forum pada aplikasi ini hanya untuk bertukar pikiran seputar hewan peliharaan.
- d. Tidak melayani pengiriman.
- e. Aplikasi ini hanya untuk memasang iklan saja.

#### **1.4. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang yang ada. Tujuan dibuatnya *Website* Jual Beli (*Market Place*) Hewan Peliharaan dan Aksesoris adalah sebagai wadah bagi para pecinta hewan dan para penjual aksesoris dalam berinteraksi dengan pecinta hewan dan penjual aksesoris lainnya dimana *website* yang bernaung dalam bidang hewan peliharaan masih sangat jarang.

Kemudian untuk memudahkan pembeli dan pengunjung dalam mencari informasi atau barang yang mereka butuhkan dengan mudah.

#### **1.5. Manfaat**

Adapun manfaat dari program ini adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan pengguna dalam proses jual beli hewan peliharaan dan aksesoris secara *online*.
- b. Memudahkan para komunitas penyayang hewan pemilik hewan peliharaan untuk mencari informasi, bertukar pikiran dan berinteraksi dengan penyayang hewan lainnya.
- c. Menghasilkan kemudahan promosi lebih dengan fitur premium user.
- d. Memudahkan pembeli atau pengguna dalam mencari barang dan jasa yang mereka butuhkan.
- e. Meningkatkan keamanan dengan fitur rekening bersama.
- f. Mengurangi biaya pemasaran.