

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya dunia teknologi yang semakin pesat sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan, salah satunya dunia perekonomian. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini transaksi jual beli bisa dilakukan tanpa terbatas jarak dan waktu. Seseorang dari suatu daerah tertentu dapat melakukan transaksi jual beli dengan orang lain di lain daerah yang berjarak antar pulau bahkan antar Negara dengan memanfaatkan teknologi sehingga tidak perlu bertemu langsung antara penjual dan pembeli dengan cara memanfaatkan jual beli barang secara *online* dengan hanya memanfaatkan fasilitas forum jual beli, atau menggunakan media telepon dan sms.

Akan tetapi dengan adanya kemudahan transaksi jarak jauh ini juga berpotensi memunculkan aksi kejahatan penipuan melalui transaksi *online* karena tidak adanya jaminan keamanan transaksi selain kejujuran kedua belah pihak sendiri.

Pada media informasi *online* maupun cetak banyak diberitakan kasus penipuan yang terjadi di Forum Jual Beli ataupun melalui media *blog* dan *website* salah satunya Forum Jual Beli kaskus. Forum Jual Beli kaskus adalah sebuah *website* yang menyediakan wadah pertemuan *online* antara para penjual dan pembeli. Maraknya penipuan transaksi melalui jual beli barang secara *online*

tersebut menciptakan ketakutan dan kecurigaan tersendiri bagi para calon pembeli *online*.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem pendukung keputusan untuk menentukan transaksi *online* yang aman yang membantu pembeli lebih aman dan nyaman tanpa kecurigaan serta meminimalisir resiko kejahatan penipuan dalam bertransaksi *online*.

Sehubungan dengan permasalahan yg telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi sistem pendukung keputusan untuk menentukan transaksi *online* yang aman sebagai solusi dari masalah yang ada dengan judul **“Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Transaksi *Online* Yang Aman Menggunakan Metode *Analytical Hierarchy Process*(AHP) Berbasis Web (Studi Kasus : Forum Jual Beli Kaskus)”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada, yaitu :

1. Belum adanya jaminan keamanan transaksi *online* berpotensi memunculkan aksi kejahatan penipuan.
2. Maraknya penipuan transaksi melalui jual beli barang secara *online* menciptakan ketakutan dan kecurigaan tersendiri bagi para calon pembeli *online*.

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian dalam bentuk tugas akhir ini adalah :

1. Merancang sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan untuk memberikan rekomendasi transaksi *online* yang aman yang dapat meminimalisir potensi munculnya aksi kejahatan penipuan.
2. Aplikasi yang dibangun dapat menghindarkan calon pembeli terhadap penipuan transaksi jual beli barang secara *online* dan memberikan kenyamanan dalam bertransaksi *online*.

### 1.4 Batasan Masalah

Melihat dari apa yang telah dipaparkan diatas, maka batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah :,

1. Data yang diolah oleh sistem yang dibangun adalah data kriteria.
2. Data kriteria yang digunakan adalah testimonial, pangkat kaskus, reputation point, *Avatar Forum Jual Beli(FJB)*, *Cash On Delivery(COD)* dan Rekening Bersama(RekBer).
3. Proses yang terjadi di dalam sistem yang dibangun meliputi pengolahan hasil nilai testimonial, pangkat kaskus, reputation point, *Avatar FJB*, *COD* serta RekBer dan proses penentuan status transaksi aman atau tidak.
4. Keluaran sistem yang dibangun berupa informasi hasil keputusan status transaksi tersebut aman atau tidak dan rekomendasi yang sesuai dengan hasil nilai.
5. Pengolahan data hanya dapat dilakukan oleh *administrator*.

6. Sistem pendukung keputusan ini menggunakan metode *Analytic Hierarchy Process (AHP)*.
7. Sistem pendukung keputusan ini digunakan untuk menentukan transaksi *online* yang aman pada Forum Jual Beli Kaskus.
8. *Tools* yang digunakan adalah *PHP* dan *MySQL*.
9. Diagram *UML* yang digunakan adalah Use Case Diagram, Class Diagram, Statechart Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari dua bagian, yaitu teknik pengumpulan data dan metoda pengembangan perangkat lunak.

#### 1. Teknik pengumpulan data

Beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Studi *literature*

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan mempelajari berupa buku (*textbook*), artikel, *paper*, jurnal, *website*, maupun bacaan-bacaan yang ada kaitanya dengan judul penelitian.

##### b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

### c. Interview

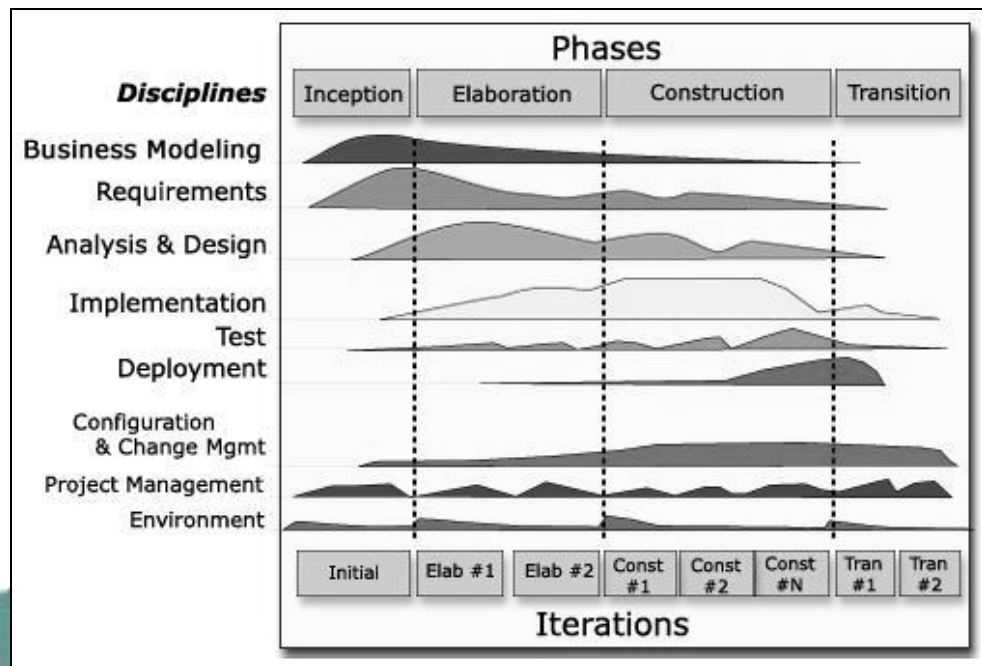
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan penjual dan pembeli untuk memperoleh data dan informasi serta pengetahuan yang diperlukan untuk penelitian dan pembangunan *website* ini.

## 2. Metoda Pengembangan Perangkat Lunak

*Rational Unified Process* (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak. RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML). (Suryana, Taryana. 2007)

Adapun *arsitektur Rational Unified Process* dapat dilihat pada *Gambar 1.1* di bawah ini.





Gambar 1.1 Arsitektur Rational Unified Process

a. *Inception*

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan *user*, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*). Pada akhir fase ini, prototipe perangkat lunak versi *Alpha* harus sudah dirilis.

b. *Elaboration*

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilsan prototipe versi *Beta* dari perangkat lunak.

c. *Construction*

Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi

akhir yang sudah disetujui administrator dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak.

d. *Transition*

Instalasi, *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak dilakukan pada tahap ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini penulis membagi ke dalam lima bab, yang disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah yang merumuskan berbagai masalah yang diteliti secara lebih jelas, batasan masalah untuk memberikan batasan yang tegas dan jelas serta sistematika penulisan yang menguraikan urutan penyajian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori dari topik penulisan tugas akhir secara mendalam beserta dengan referensinya.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan hasil analisis dan perancangan *software* yang akan dibangun.

### BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini akan menguraikan implementasi *software* yang telah dianalisa dan dirancang sebelumnya.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi uraian tentang kesimpulan, usulan, solusi dan saran terhadap *software* yang hendak dibangun dan bila akan dikembangkan lebih lanjut.

