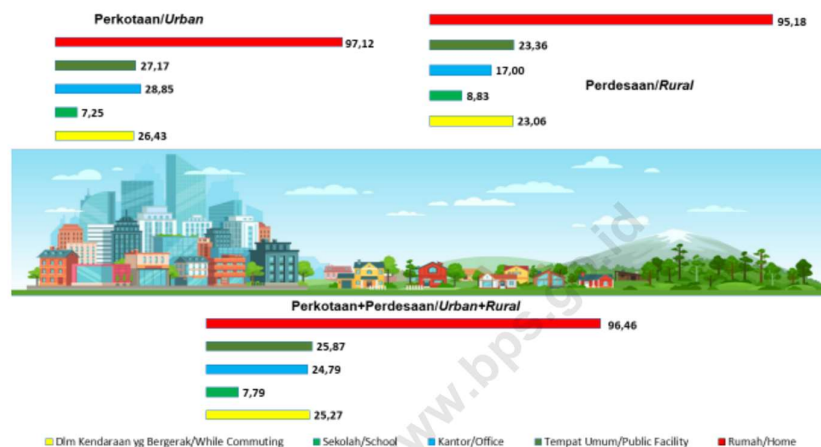


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia dipengaruhi oleh kemajuan internet. Meskipun internet mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1990-an, masyarakat baru mulai menggunakannya secara bebas pada tahun 2000-an. Pada tahun yang sama juga mulai muncul toko *online* yang menjual berbagai macam barang. Dengan kemajuan teknologi saat ini, banyak orang mulai menyadari bahwa berdagang di internet adalah cara yang bagus untuk mendapatkan uang[1].



Gambar 1.1 Data Pengguna Internet Perkotaan dan Desa[2].

Pada Gambar 1.1 terdapat data statistik yang diambil dari BPS (Badan Pusat Statistik) disimpulkan bahwa proporsi pengguna internet perkotaan dan pedesaan pada tahun 2021 terlihat dari gambarnya bahwa berselancar di internet di rumah menjadi tempat favorit pengguna internet perkotaan dan pedesaan. Secara keseluruhan, sekitar 96,46% akses internet dilakukan di rumah, diikuti akses di tempat umum, kendaraan bergerak, kantor, dan sekolah[2].

Media internet digunakan oleh banyak pihak untuk berbagai tujuan, salah satunya adalah melakukan jual dan beli secara *online*, kemajuan teknologi internet telah memungkinkan usaha kecil hingga perusahaan besar untuk

menggunakan internet sebagai media untuk mempromosikan produk atau iklan mereka melalui *digital marketing*. Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media untuk jual beli produk, sistem perdagangan *online*, atau *E-Commerce*[3]. *E-Commerce* adalah kumpulan teknologi informasi yang terus berkembang yang menghubungkan penjual dengan pelanggan dan komunitas melalui transaksi elektronik[4].

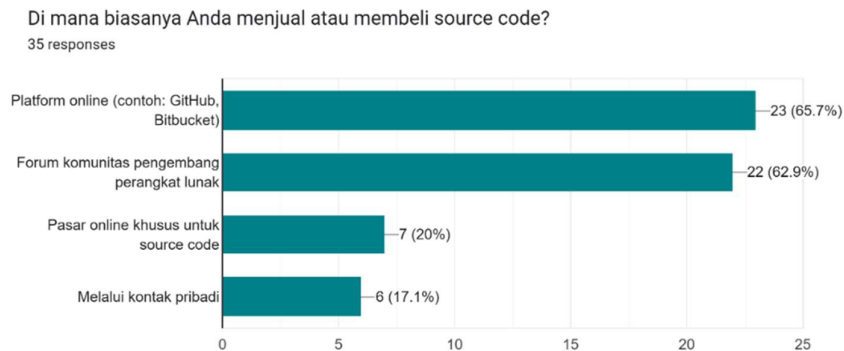
Banyak pengembang perangkat lunak, terutama mereka yang pemula, membutuhkan sumber daya tambahan seperti *Source Code* untuk membantu mereka mempercepat proses pengembangan atau menjual hasil karya mereka sendiri karena masih baru dalam dunia pengembangan. Namun, sulit bagi para pengembang untuk menemukan *Source Code* yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan sulit untuk menjual hasil karya mereka karena tidak adanya suatu platform yang bisa mereka jadikan wadah untuk melakukan penjualan. Dalam hal ini, adanya platform *E-Commerce* yang menyediakan penjualan *Source Code* dapat membantu para pengembang yang baru memperoleh sumber daya yang mereka butuhkan atau menjual hasil karya mereka dengan lebih mudah. Adapun survei didasarkan pada dua peran utama yang ingin diidentifikasi dan evaluasi yaitu dengan para pengembang perangkat lunak yang membutuhkan *Source Code* dan pemengbang perangkat lunak yang ingin menjual *Source Code* hasil karya mereka. Survei dilakukan melalui kuesioner Google Form yang terlampir pada Tabel 1.1, dengan skala Likert yang terdiri dari 5 tingkatan jawaban, dijelaskan sebagai berikut:

- a. Skala Likert 5 menyatakan “Sangat Mudah”
- b. Skala Likert 4 menyatakan “Mudah”
- c. Skala Likert 3 menyatakan “Sedang”
- d. Skala Likert 2 menyatakan “Sulit”
- e. Skala Likert 1 menyatakan “Sangat Sulit”

Tabel 1.1 Analisis Deskriptif

Pertanyaan	Frekuensi skala likert					Persentase				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Seberapa familiar Anda dengan konsep jual beli <i>Source Code</i> ?	5	10	11	6	3	14%	29%	31%	17%	9%
seberapa sulit Anda mengalami dalam menjual <i>Source Code</i> yang telah Anda kembangkan?	8	14	8	4	1	23%	40%	23%	11%	3%
Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam menjual atau membeli <i>Source Code</i> yang sesuai dengan kebutuhan Anda?	10	12	4	8	1	29%	34%	11%	23%	3%
Seberapa sulit bagi Anda untuk mempromosikan <i>Source Code</i> yang ingin Anda jual?	11	13	5	4	2	31%	37%	14%	11%	6%
seberapa sering Anda menggunakan platform jual beli <i>Source Code</i> ?	14	6	11	4	0	40%	17%	31%	11%	0%
Seberapa sulit bagi Anda untuk menemukan platform atau pasar yang tepat untuk menjual	9	14	7	4	1	26%	40%	20%	11%	3%

Pertanyaan	Frekuensi skala likert					Persentase				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<i>Source Code</i> Anda?										
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki akses terhadap sumber daya pengembangan yang berkualitas?	3	1	2	14	15	9%	3%	6%	40%	43%



Gambar 1.2 Hasil Survei Platform

Berdasarkan hasil pada gambar 1.2, masih ada beberapa yang menggunakan forum komunitas seperti Facebook sebagai forum komunitas untuk wadah melakukan jual beli dan Github dijadikan sebagai wadah menyimpan dan mengelola *Source Code*. Meskipun ada beberapa platform yang menyediakan *E-Commerce Source Code* hal tersebut sering kali tidak memfasilitasi dimana penjualannya hanya dalam bentuk HTML, CSS dan *assets-assets* yang diperlukan saja. Dalam konteks ini, rancang bangun *website E-Commerce* penjualan *Source Code* dengan nama Gencode menggunakan

metode *Scrum* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kekurangan yang dialami penjual ketika ingin menjual *Source Code* karya mereka sendiri.

Maka ada langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk membantu pembuatan *website E-Commerce Source Code*, langkah tersebut meliputi tahap pengumpulan data dan pengolahan data, dimana salah satu tahap pengumpulan data adalah melakukan survei melalui kuesioner kepada pengembang perangkat lunak, sedangkan tahap pengolahan data dilakukan dengan menggunakan model *Agile*. *Agile* sendiri merupakan metode pengembangan perangkat lunak siklus pendek. Selain itu, ini mengharuskan pengembang untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang mungkin datang dalam bentuk apa pun, pada pengembangan perangkat lunak salah satu dari model *Agile* adalah metode *Scrum*[5].

Scrum dianggap efektif dalam menghasilkan perangkat lunak yang memenuhi harapan pengguna, baik untuk proyek skala besar maupun kecil, serta memiliki fleksibilitas dalam menghadapi perubahan. Proses kerja *Scrum* melibatkan beberapa tahap, yaitu *Product Backlog*, *Sprint Planning*, *Sprint Backlog*, *Daily Scrum*, *Sprint Review*, dan *Sprint Retrospective*. Metode *Scrum* memiliki pendekatan terstruktur dan iteratif yang memungkinkan pengembangan produk yang responsif. Jika pada *Sprint* pertama, produk belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan, evaluasi pengguna dapat menjadi acuan untuk mengembangkan sistem pada *Sprint* berikutnya. Dengan demikian, *Scrum* memberikan keunggulan dalam menciptakan perangkat lunak berkualitas yang sesuai dengan harapan pengguna serta kemampuan untuk mengadopsi perubahan dengan mudah[6].

Selain dua tahap tersebut, tahap uji juga penting dalam memproduksi sistem. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box Testing* untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem berfungsi dengan baik dan untuk mengidentifikasi kesalahan dalam perangkat lunak yang diuji. Tahap ini penting untuk memastikan kualitas keseluruhan dari *website E-Commerce Source Code* yang dikembangkan[7]. Dengan melalui tahap-tahap tersebut, diharapkan rancang bangun *website E-Commerce* penjualan *Source Code*

dengan nama Gencode menggunakan metode *Scrum* dapat mengatasi kekurangan yang ada dengan tahapan *Scrum* yang sudah disebutkan. Dengan demikian, para pengembang perangkat lunak dapat lebih mudah memperoleh *Source Code* yang dibutuhkan atau menjual hasil *Source Code* mereka, sehingga mendorong pertumbuhan komunitas pengembang perangkat lunak secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Para pengembang perangkat lunak, terutama yang pemula, sering kesulitan dalam mencari *Source Code* yang sesuai dengan kebutuhan mereka atau menjual hasil karya mereka. Meskipun ada beberapa platform *E-Commerce* yang menyediakan *Source Code* namun yang disediakan bukan dalam bentuk keseluruhan *Source Code* tetapi hanya dalam bentuk HTML, CSS dan *assets-assets* yang diperlukan saja. Oleh karena itu, rancang bangun *website E-Commerce* penjualan *Source Code* dengan nama Gencode menggunakan metode *Scrum* diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Metode *Scrum*, sebagai model *Agile*, memungkinkan pengembangan perangkat lunak tanggap terhadap perubahan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam rangka penyusunan tugas akhir ini, penelitian dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk diselidiki dan dijawab:

1. Bagaimana penerapan metode *Scrum* dalam rancang bangun *website E-Commerce* penjualan *Source Code* dengan nama Gencode?
2. Bagaimana hasil pengujian *website* platform *E-Commerce* perangkat lunak dengan nama Gencode dilakukan dengan metode *Black Box Testing*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan penelitian dilakukannya dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan *website* platform *E-Commerce* penjualan *Source Code* dengan nama Gencode menggunakan metode *Scrum*.
2. Mendapatkan hasil pengujian fungsionalitas yang dilakukan dengan metode *Black Box Testing*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi fokus pada rancang bangun *website E-Commerce* penjualan *Source Code* dengan nama Gencode menggunakan metode *Scrum*. Penelitian ini tidak membahas metode pengembangan perangkat lunak lainnya. Fokus utama adalah pada pembuatan *website* Gencode dengan menggunakan metode *Scrum*, serta pengaruh metode *Scrum* terhadap proses pengembangan dan hasil akhir.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada rancang bangun *website E-Commerce* penjualan *Source Code* dengan nama gencode menggunakan metode *Scrum*. Menyediakan platform *E-Commerce* khusus untuk jual dan beli *Source Code*. Dengan adanya platform ini, pengguna dapat dengan mudah memperoleh sumber daya perangkat lunak atau *Source Code* yang dibutuhkan untuk mempercepat proses pengembangan mereka dan hal ini juga akan membantu bagi para pengembang perangkat lunak, terutama yang baru memulai, dapat dengan mudah menjual hasil *Source Code* mereka sendiri.