

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah suatu kebutuhan untuk membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, komunikasikan dan menyebarkan informasi. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Teknologi sangat membantu dalam hal kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh manusia di jaman sekarang, karena kegiatan dilakukan oleh manusia tergantung oleh teknologi sekarang seperti televisi, handphone dan lain-lain. Teknologi semakin canggih., Teknologi yang setiap tahunnya semakin modern dan canggih ini pada akhirnya kemudian akan menjadikan perubahan kehidupan dan juga perubahan pada dunia. Dunia dengan wujud yang baru, inilah yang memang akan terjadi jika teknologi ini terus menerus berkembang.

Teknologi telah mempengaruhi masyarakat sekitarnya. Di banyak kelompok masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, Banyak proses teknologi menghasilkan produk yang tidak dikehendaki yang dapat membuat pencemaran dan menghabiskan sumber daya alam, merugikan, dan merusak Bumi dan lingkungannya. Serbagai contoh yaitu meluasnya gagasan tentang efisiensi dalam konteks produktivitas manusia. Contoh lainnya adalah tantangan norma-norma tradisional. *E-commerce* adalah, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *World Wide Web*, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Era digital masa dimana semua manusia dapat saling berkomunikasi secara dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan real time. semua kegiatan apapun juga sudah menggunakan teknologi dari telepon,

kiriman pesan singkat dan lain-lain, terutama dalam belanja barang atau apapun juga, untuk belanja harus ke toko untuk membeli atau pesan terlebih dahulu untuk dapat barang yang diinginkan. Tetapi untuk teknologi atau online sudah ada jual barang online apapun juga dari barang pribadi sampai peralatan rumah tangga.

Untuk sekarang belanja beralih ke belanja online, karena ada barang murah dan sulit untuk dicari ke toko *offline* dan *e-commerce* tersebut sangat banyak barang yang dicari, pasti orang dapat melihat beberapa *e-commerce* tersebut. Karena dalam proses pencarian barang atau sejenisnya tidak akan mudah dengan hanya 1 *e-commerce* atau *marketplace* untuk mencari barang atau sejenisnya dengan harga murah atau sesuai dengan keinginan. Dalam sebuah *e-commerce* atau *marketplace* belum tentu harganya sama atau berbeda dan tidak mungkin untuk mencari barang atau sejenisnya dengan tiap membuka *e-commerce* atau *marketplace*. Dalam sebuah *e-commerce* atau *marketplace* banyak harga yang berbeda di setiap *e-commerce* dan promo harga atau apaun yang ada di setiap *e-commerce*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengangkat judul penelitian “**Pengembangan Aplikasi Crawling Data E-Commerce**”, yang bertujuan untuk mengumpulkan data *e-commerce* dari berbagai *e-commerce* menjadi satu sumber, dan bisa membandingkan setiap *e-commerce* tersebut dan judul yang di atas ini merupakan lanjutan dari “Perancangan Aplikasi Crawling Data Menggunakan Selenium Untuk Pengolahan Data E-Commerce”, di dalam judul terdahulu mengambil data dengan 1 engine dan judul Pengembangan Aplikasi Crawling Data *E-Commerce* dengan dua engine beserta dengan tools monitoring untuk memonitoring data yang tidak di perlukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana dengan mengembangkan aplikasi crawling data *e-commerce* dapat membantu customer untuk membandingkan harga barang?
- b. Bagaimana dengan mengembangkan aplikasi crawling data *e-commerce* dapat membantu customer untuk melihat respon atau ulasan produk?

- c. Bagaimana dengan mengembangkan aplikasi crawling data *e-commerce* dapat membantu customer untuk melihat rating produk?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah untuk membatasi masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian dapat bisa fokus untuk dilakukan.

Adapun yang menjadi ruang lingkup dalam masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Website *e-commerce* yang akan di crawling Tokopedia, Bukalapak, Lazada.
2. Untuk data yang crawling nama barang, link barang, harga barang, ulasan dan rating.
3. Website ini berupa web aplikasi untuk membandingkan harga setiap *e-commerce*.
4. Untuk *e-commerce* yang di crawling Tokopedia, Bukalapak, Lazada, karna sudah di uji coba sebelumnya dalam pengembangan engine crawling

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari Perancangan Pengembangan Aplikasi Crawling Data E-Commerce adalah :

- a. Membantu *customer* untuk membandingkan harga barang yang akan beli.
- b. Membantu *customer* untuk lihat respon atau ulasan tiap barang yang akan di beli.
- c. Membantu *customer* untuk lihat rating tiap barang yang akan di beli.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai crawling data atau yang berhubungan dengan Big data.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang crawling data.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan crawling data kedepanya dan lebih banyak explore tersebut, bagi yang ingin melanjutkan penelitian ini.

1.5 Sistematika Penyusunan

Berikut merupakan sistematika penyusunan laporan:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, Ruang Lingkup Masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori yang berfungsi sebagai sumber atau referensi dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun dan sumber teori-teori tersebut.

BAB 3 OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang objek penelitian di PT.eBdesk Teknologi dan Metodologi penelitian sebagai pendoman penelitian dalam melaksanakan penelitian.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat tentang langkah-langkah pemecahan masalah berdasarkan analisis kebutuhan. Perancangan proses diantaranya tabel relasi dan struktur table untuk membangun sebuah aplikasi.

BAB 5 IMPLEMETASI DAN PEGUJIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian program aplikasi, kelebihan dan kekurangan program tersebut.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang penjelasan mengenai kesimpulan yang didapatkan atas penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan dari penelitian, serta saran dari penulis.