

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada saat ini banyak sekali situs *website E-marketplace* yang bermunculan misalnya www.bukalapak.com, www.tokopedia.com, dan berbagai *marketplace* lain. Situs *website E-marketplace* tersebut sangat menjamur karena menjadi tempat yang sangat cocok untuk para pedagang dalam memasarkan barang dagangannya dan juga mempermudah para calon pembeli dalam mencari informasi barang yang ingin dibeli maupun yang dibutuhkannya.

Meskipun banyak *E-marketplace* yang telah ada, namun belum ada situs *E-marketplace* yang di khususkan untuk para penjual barang Fashion di berbagai wilayah. Kebanyakan penjual barang Fashion di masing – masing daerah memasarkan atau menjual barang fashion mereka ke *marketplace* yang telah disebutkan diatas, yang mana jangkauannya bisa sangat luas atau seluruh Indonesia. Banyak calon pembeli kesulitan mencari barang-barang fashion yang ada di seluruh wilayah Indonesia, khususnya calon pembeli yang hanya ingin melakukan transaksi jual-beli secara COD (*Cash on Delivery*) untuk menghindari bahaya penipuan, serta penjual barang fashion yang kesulitan menjual barangnya keluar kota, misalnya barang fashion yang dijualnya sulit dikirim keluar kota, sehingga penjual barang fashion tersebut lebih mengutamakan menjual barang fashionnya untuk pembeli di wilayah atau kota pembeli tinggal.

Diharapkan dengan dibuatnya *E- marketplace* ini dapat memberikan kemudahan untuk para calon pembeli seperti yang telah diungkapkan sebelumnya serta memberikan sebuah wadah kepada para pedagang barang fashion khususnya dari seluruh Indonesia untuk memasarkan dagangannya.

Berdasarkan kebutuhan akan perancangan marketplace yang bernama Out of The BOX ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membangun sebuah website *E-marketplace* untuk barang-barang fashion yang berbasis web untuk menampung para penjual barang fashion di suatu *website* khusus untuk berjualan barang – barang di seluruh wilayah indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah yang ada dalam sistem ini adalah:

1. Cakupan pengolahan data berupa permohonan barang, memasukan iklan.
2. Sistem tidak dilengkapi dengan pengolahan transaksi jual beli dan transaksi pengiriman barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini yaitu membangun website *e-commerce* pada marketplace dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.
2. Membantu perusahaan dalam pengelolaan data menjadi terstruktur dengan baik.
3. Membantu penjual dan pembeli dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh sehingga membantu perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.
4. Membantu konsumen dalam melakukan pembelian dan pembayaran secara online (transfer via rekening) yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.5 Manfaat

Manfaat dari dibuatnya sistem informasi ini adalah:

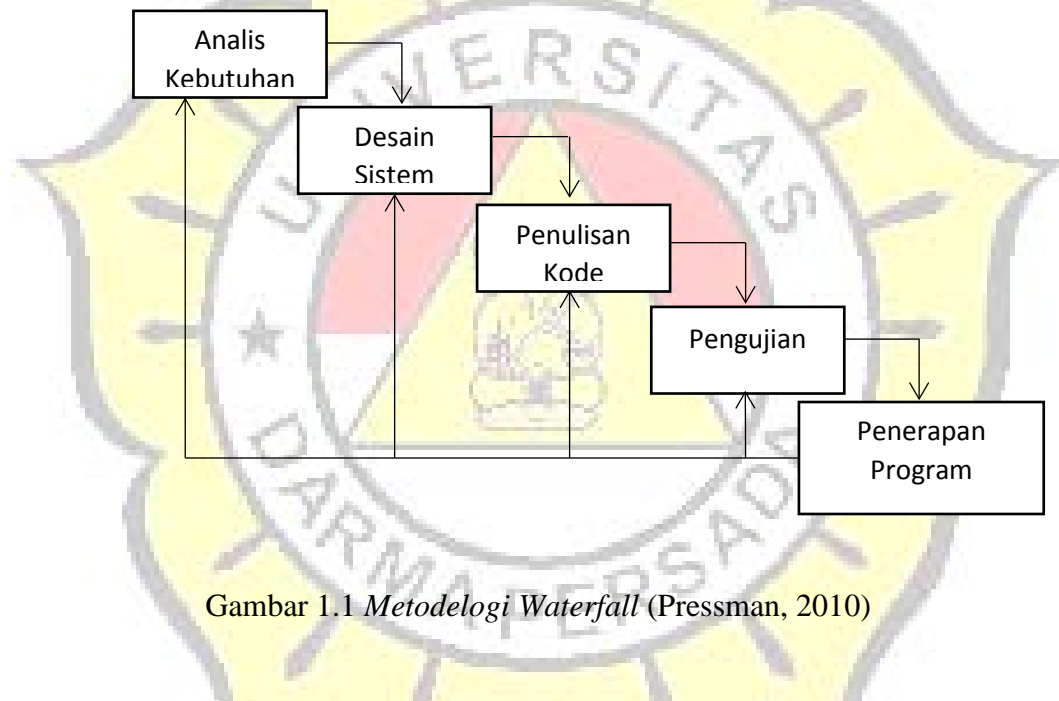
1. **Untuk Penjual**, Sistem informasi ini membantu para penjual untuk menjual atau memasarkan barang fashion yang akan mereka jual.
2. **Untuk Pembeli atau Peminat fashion**, Sistem informasi ini dapat membantu para pembeli atau pencari barang fashion untuk mendapatkan informasi tentang barang yang ingin mereka cari atau beli.

3. **Untuk Penulis**, Pembuatan sistem informasi ini memberikan sebuah tantangan dan kesempatan bagi penulis untuk memanfaatkan dan mengembangkan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu:

1. Metode Pengembangan Sistem



Gambar 1.1 *Metodelogi Waterfall* (Pressman, 2010)

Tahapan Metode *Waterfall*

1. **Analisa Kebutuhan**, Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dan informasi dari pihak pengguna tahap ini bisa melakukan sebuah wawancara atau studi literatur. Dalam tahapan ini dapat dihasilkan sebuah dokumentasi atau rancangan sistem yang akan di usulkan..

2. **Desain Sistem**, Tahapan ini dilakukan perancangan sistem terhadap hasil dari analisis kebutuhan pembeli dan penjual dalam marketplace tersebut, di tahapan ini penulis dapat menggambar diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.
3. **Penulisan Kode Program**, Setelah melakukan desain dan dihasilkan gambaran akan proses data yang dirancang. Dibuatlah kode program untuk membaca hasil tahapan sebelumnya ke dalam bahasa pemrograman dalam hal ini menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.
4. **Pengujian Program**, Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui bahwa sistem yang dibuat telah berjalan dengan baik. Pengujian ini sangat penting karena apabila sistem berjalan dengan baik maka dapat dilakukan pengamatan terhadap kinerja sistem untuk mengetahui seberapa besar efisiensinya. Pengujian sistem ini menggunakan kuisioner dalam mengetahui hasil web marketplace yang telah dirancang.
5. **Penerapan Program dan Pemeliharaan**, Setelah melakukan semua proses yang dirancang dari mulai tahapan analisa sampai dengan pengujian sistem barulah ketahapan penerapan program dan pemeliharaan. Penerapan program dimana *penjual* yang akan menggunakan program ini dilatih terlebih dahulu dan calon pembeli yang ada dilingkungan sekitar. Setelah itu tahapan pemeliharaan

dalam menjaga database marketplace perlu dilakukan update seminggu sekali yang dilakukan oleh pihak penjual.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan penelitian dalam Pengembangan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web dalam 5 (lima) Bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan pembahasan teori-teori yang digunakan sebagai panduan dasar dalam pengembangan sistem ini.

BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang menganalisa kebutuhan sistem , merancang form-form setiap tampilan yang dibutuhkan dan gambaran output dari aplikasi yang diharapkan.

BAB VI IMPLEMENTASI PROGRAM

Bab ini berisi tentang mengimplementasi program yang telah dirancang untuk dapat dipergunakan oleh user yang membutuhkan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan saran yang dapat membantu pengembangan sistem informasi ini di masa yang akan datang.

