

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marketplace merupakan media internet (online) berbasis website untuk pertukaran antara pembeli dan penjual untuk melakukan proses bisnis. Pembeli dapat menemukan penyedia barang apa pun yang diizinkan dengan model yang ideal, sehingga mereka mendapatkan harga yang sesuai dengan pasar. Sementara itu, penyedia/dealer dapat menemukan organisasi mana yang membutuhkan barang/jasa mereka (Opiida, 2014).

Kehadiran marketplace memberikan beberapa kemudahan, baik bagi konsumen maupun penjual. Salah satu kemudahannya adalah produk yang diinginkan oleh user dapat dicek secara online. Marketplace juga dapat menjadi media promosi bagi toko atau penjual, sehingga dapat menjangkau jangkauan konsumen yang lebih luas. Kemudahan yang dihadirkan marketplace membuat berbagai bisnis atau sektor bisnis memanfaatkan peluang ini. Salah satu bisnis yang bisa memanfaatkan teknologi pasar ini adalah toko bangunan.

Proses jual beli bahan bangunan umumnya hanya terjadi langsung di toko, yaitu dengan cara pembeli datang ke toko dan berbelanja barang yang di butuhkan. Toko bangunan Satria Perdana sebagai objek penelitian ini yang berlokasi di kota Bima NTB masih melakukan pendataan barang secara manual, seperti dengan mencatat pada buku. Proses tersebut dianggap tidak efektif, baik bagi pembeli maupun penjual atau pemilik toko. Beberapa kekurangan untuk sisi pembeli yaitu konsumen harus mengeluarkan upaya untuk mengecek barang di toko secara langsung terlebih dahulu untuk mengetahui informasi produk yang dibutuhkan seperti persediaan produk, harga produk dan informasi lainnya. Tentu saja ini akan memakan waktu, terutama jika item yang di cari pembeli tidak tersedia tapi sudah mengeluarkan upaya untuk datang ke toko, sehingga harus mencari ke toko yang lain. Kerugian dari pihak penjual adalah pengelolaan datanya masih dilakukan secara manual dan cenderung menggunakan media kertas, mulai dari data produk, stok produk, hingga transaksi produk

Oleh karena itu, diperlukan sistem aplikasi marketplace bahan bangunan yang dapat mempermudah transaksi jual beli. Dengan aplikasi ini, proses jual beli bangunan bahan bisa lebih mudah. Pembeli tidak perlu datang ke toko untuk berbelanja bahan bangunan atau sekedar mencari informasi tentang produk, selain itu data yang ada seperti data produk, data transaksi hingga data stok produk untuk toko bangunan akan lebih tersistem dan lebih aman karena disimpan di database.

Topik yang terkait dengan penulis ini sebelumnya telah dibahas di Journal informatika, komputer dan manajemen, No.1, Vol.10, 2018. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi penjualan pada Toko Gedung Dumai

Redha sehingga proses penjualan dan pembelian dapat dipermudah. dan baiklah tercatat. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman VB 6.0, dengan aplikasi ini prosesnya pendataan barang-barang yang sebelumnya hanya menggunakan tulisan tangan akan lebih mudah karena komputerisasi (Wira M. Ghofur, Masrizal, Ardi Arianto). Berdasarkan pembahasan itu penulis akan mengangkat topik sistem informasi penjualan dalam membangun toko dengan sedikit pengembangan dari sistem yang dibuat dalam penelitian di atas. Jika aplikasi yang dibuat oleh penelitian di atas hanya untuk satu membangun toko, kali ini penulis akan membuatnya dalam bentuk marketplace (lebih dari satu toko) dan berbasis web. Penulis melakukan observasi di toko bangunan yang ada di Kecamatan Mpunda yaitu Satria Perdana untuk memperoleh data untuk analisis kebutuhan. Pembahasan diatas menarik penulis untuk membuat judul “Perancangan Sistem Marketplace Bahan Bangunan berbasis Web Menggunakan PHP”.

1.2 Identifikasi Masalah

Pencatatan transaksi dan informasi produk secara manual yang dilakukan oleh toko Satria Perdana dan beberapa toko bangunan kecil lainnya di daerah Kota Bima NTB, dan sistem ongkir yang kurang efektif pada pelayanan antar barang ke pelanggan yang jauh dari lokasi toko.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pemaparan tujuan dan latar belakang, maka penulis menemukan beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana merancang sebuah website marketpalce yang responsif dan efektif?
2. Bagaimana sistem membantu dan mendukung transaksi dalam toko bangunan?
3. Bagaiman menerapkan sistem ongkir untuk transaksi yang akurat?

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari rumusan masalah diatas maka penulis menentukan tujuan penelitian ini adalah Website yang dapat mempertemukan antara penjual dan pembeli serta memudahkan bagi calon pembeli untuk mencari dan mendapatkan kebutuhan barang yang dibutuhkan dengan harga relatif lebih murah.

Tujuan eksplorasi yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Website yang dapat menyatukan pedagang dan pembeli dalam proses bisnis secara

virtual serta memudahkan rencana pembeli dalam bertransaksi dan mencari barang bahan bangunan yang dibutuhkan untuk menghemat biaya.

1.5 Manfaat Penelitian Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

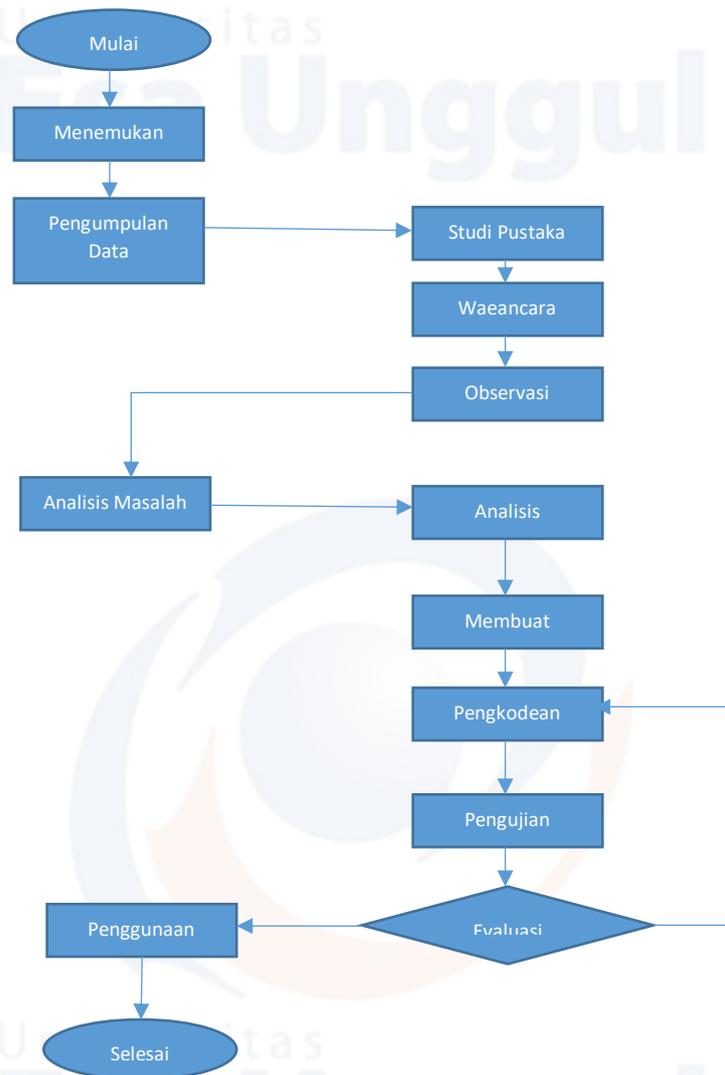
1. Mempertemukan antara penjual bahan bangunan dalam lingkup virtual untuk menjual produk mereka.
2. Mempermudah penentuan ongkir yang akurat dan tepat bagi pembeli
3. Mempermudah Penjual dalam mendata produk dan penjualan secara digital.

1.6 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini meliputi:

1. Aplikasi Marketplace ini dibuat berbasis web
2. Marketplace ini terfokus pada jenis bahan bangunan saja yang dijual belikan sehingga memudahkan konsumen untuk memilih merk dan bahan yang lebih akurat
3. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode Waterfall.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Penjelasan Kerangka berpikir akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Tahap awal adalah menentukan topik yang akan dijadikan penelitian
2. Kemudian, melakukan pengumpulan data untuk analisis dengan beberapa teknik yaitu :
 - a. Studi Pustaka
Dengan mencari membandingkan referensi dari jurnal perancangan sistem yang pernah dibuat sebelumnya
 - b. Wawancara
Mencari informasi dengan turun langsung ke lapangan guna mengetahui kebutuhan-kebutuhan untuk perancangan sistem
 - c. Observasi

Menganalisa proses bisnis di lingkungan marketplace bahan bangunan

3. Analisa Masalah menggunakan metode Fishbone

Untuk dapat menemukan masalah-masalah yang ada pada pengusaha bahan bangunan dalam berbagai sisi, maka digunakan metode fishbone. Kemudian, dari masalah yang telah ditemukan maka akan dianalisa penyebab dari masalah tersebut yang kemudian di ambil titik pusat permasalahan yang dapat mendukung pengembangan sistem yang lebih baik dan tepat.

4. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode prototype, untuk mendapatkan hasil final dari pengembangan sistem.

- a. Komunikasi, membangun analisa kebutuhan pengguna.
- b. Membuat prototyping, dari kebutuhan yang sudah didapatkan maka akan disesuaikan dengan rancangan desain sistem.
- c. Evaluasi prototyping, merevisi kembali sistem agar kebutuhan pelanggan lebih tepat.
- d. Pengkodean sistem, dari kebutuhan pelanggan dan kebutuhan informasi yang di dapatkan maka dilakukan pengkodean sistem berdasarkan desain rancangan sistem.
- e. Evaluasi terhadap Sistem, dilakukan pengujian dan mengecek jika ada kesalahan/bug sistem, jika tidak ada bug maka akan lanjut ke langkah f, jika masih ada bug maka akan mengulangi langkah d, untuk memperbaiki bug tersebut.
- f. Penyerahan sistem, sistem yang telah diuji dan selesai dibangun akan digunakan untuk pelanggan.

1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Pada topik ini sistematika penyusunan laporannya adalah :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan membahas tentang rumusan masalah, latar belakang masalah, kerangka berfikir, ruang lingkup, manfaat dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisikan studi literatur dan perbandingan penelitian terdahulu untuk pendukung materi pada topik marketplace bahan bangunan.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan membahas terkait proses bisnis, dan metodologi penelitian yang diangkat penulis untuk mendukung pembangunan website.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas hasil penelitian yang dikembangkan dengan metodologi penelitian yang dibahas sebelumnya untuk mengetahui proses dan pengujian sistem.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan membahas kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya melalui hasil perancangan.