

BAB 1**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi informasi semakin pesat juga. Hal ini membuat teknologi informasi diterapkan di berbagai aspek kehidupan manusia untuk memudahkan banyak hal. Salah satu contohnya adalah ketika ingin berbelanja, sekarang sudah dapat mudah dilakukan kapan pun dan dimana pun tanpa harus bertemu secara langsung. Perkembangan teknologi ini sangat berguna di kehidupan sehari-hari, karena memiliki banyak manfaat, seperti dapat menghemat waktu, tenaga dan uang. Sebuah Riset yang dilakukan oleh Bain & Company dan Facebook pada tahun 2020 menyebutkan, pada tahun 2017 Indonesia melakukan sebuah transaksi *online* mencapai US\$13,1 miliar dan ditahun 2025 diprediksi akan tumbuh sebanyak 3,7 kali lipat yaitu sebesar US\$ 48,3 miliar. Melihat hasil dari transaksi *online* di Indonesia, maka diketahui tingginya minat dan peran bisnis di sektor *Marketplace* (Ridwan et al., 2021).

Pasar Cidodol merupakan pasar yang terletak pada Kelurahan Cipulir, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Pasar ini menjual berbagai macam kebutuhan sehari-hari seperti bahan-bahan pangan berupa ikan, buah, sayur-sayuran, daging dan lainnya. Jumlah tempat usaha yang ada pada Pasar Cidodol berjumlah 215 yang terbagi menjadi 2, yaitu kios yang berjumlah 95 dan los yang berjumlah 120.

Saat ini proses bisnis atau kegiatan jual-beli yang sedang berjalan pada Pasar Cidodol masih secara tradisional yaitu dengan cara pedagang dan calon pembeli bertemu secara langsung. Hal ini tentu menyulitkan bagi para calon pembeli, terutama para ibu-ibu yang tidak memiliki waktu untuk membeli bahan-bahan pangan secara langsung ke pasar dikarenakan adanya kesibukkan lain, seperti bekerja, mempunyai anak bayi atau balita atau memiliki pekerjaan rumah yang belum terselesaikan. Dan juga hal ini

tentunya juga memiliki dampak kepada para pedagang, terkait dengan keluasan dan jangkauan pasar dikarenakan kegiatan jual-beli hanya terjadi secara langsung.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis mengusulkan untuk membuat aplikasi *marketplace*, yang diharapkan mampu membantu para pedagang di pasar tersebut untuk memasarkan dan menjual kebutuhan bahan-bahan pangan secara *online* dengan tujuan untuk memperluas jangkauan pasar dan juga meningkatkan pendapatan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Pada penelitian yang berjudul “Implementasi Model *Rapid Application Development* (RAD) Dalam Perancangan Aplikasi *E-Marketplace*”. Penelitian ini memiliki tujuan merancang dan membangun sebuah aplikasi *e-marketplace* dimana web tersebut sebagai wadah untuk melakukan promosi dan transaksi antara pedagang dan pembeli. Hasil dari penelitian tersebut adalah aplikasi *e-marketplace* yang dapat meningkatkan efektivitas media perdagangan dan pembelian, agar pembeli dapat melakukan transaksi dengan mudah, cepat dan aman. Pedagang dapat mempromosikan produknya melalui website ini sebagai wadah perantara ke pembeli sehingga diharapkan terciptanya suatu media transaksi atau komunikasi yang baik bagi pedagang maupun bagi pembeli (Susilowati & Negara, 2018).

Penelitian terkait lainnya yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web (Sub Modul : Pembelian)”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana perdagangan berbasis web yang mampu membantu pemilik UMKM untuk memasarkan produk miliknya melalui *website* yang telah dibuat agar dapat menarik pembeli lebih banyak agar pemasukkan terhadap toko tidak hanya didapatkan dari pelanggan sekitar. Saran yang diberikan oleh penulis pada penelitian ini menambahkan fitur seperti dompet elektronik dan juga metode pembayaran lainnya yang dapat menjadi pilihan bagi pengguna (Setiawan et al., 2018).

Penelitian terkait lainnya dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *E-Marketplace* Kerajinan Buah Maja Berbasis *Website* Menggunakan Konsep *Crowdsourcing*”. Penelitian ini membangun sebuah *website e-marketplace* khusus untuk menjual produk-produk kerajinan tangan buah maja. Berdasarkan hasil uji coba yang sudah dilakukan, aplikasi yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai wadah (perantara) bertemunya pedagang dan pembeli untuk menjual dan memasarkan produk kerajinan tangan buah maja ke pangsa pasar yang lebih luas yang dijalankan pada basis *website* (WINATA, 2018).

Dalam penelitian ini, pengembangan model aplikasi akan dibuat dengan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* untuk menghasilkan sebuah sistem dengan sasaran utama mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi dan proses agar sesegera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak tersebut secara tepat dan cepat . Pada pembuatan aplikasi *marketplace* ini menggunakan *framework* ReactJS. Penggunaan ReactJS di sini sebagai pendukung web framework. Kelebihan ReactJS di antaranya memiliki dokumentasi yang lengkap dan mudah digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis web, REST API, maupun membuat web framework yang kompleks (Safitri & Putro, 2021).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana solusi untuk memberikan kemudahan kepada pembeli dalam melakukan transaksi di Pasar Cidodol?
2. Bagaimana pengembangan aplikasi *marketplace* pada Pasar Cidodol dengan menerapkan metode *Rapid Application Development (RAD)*?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Adanya solusi untuk memberikan kemudahan kepada pembeli dalam melakukan transaksi di Pasar Cidodol.

2. Adanya pengembangan aplikasi *marketplace* pada Pasar Cidodol yang menerapkan metode *Rapid Application Development (RAD)*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

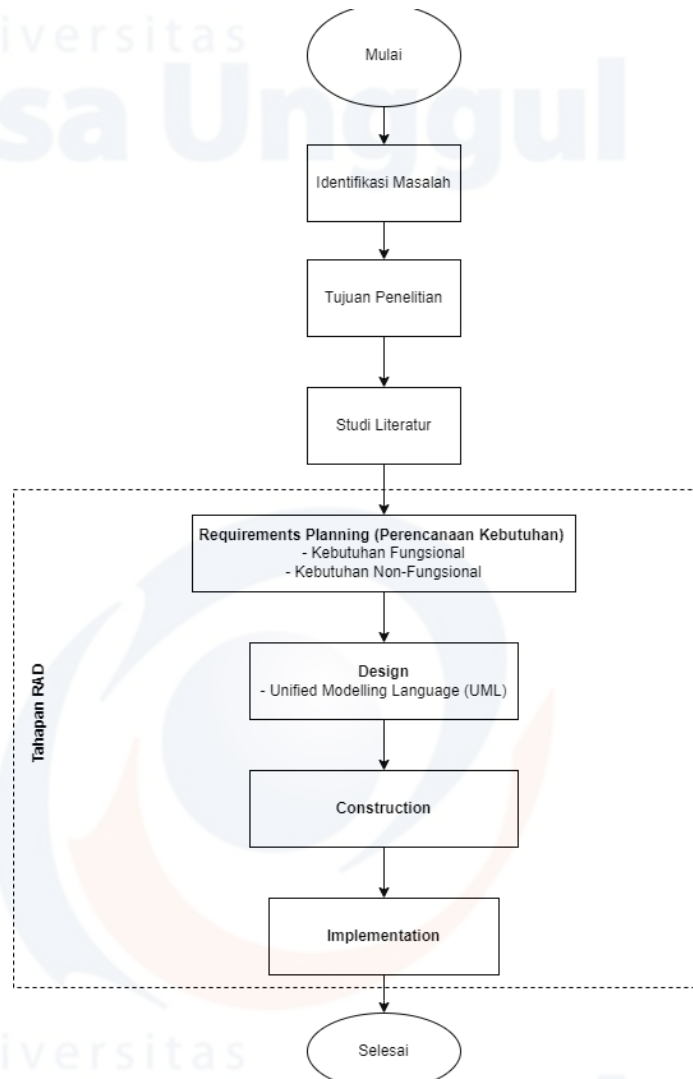
1. Menghasilkan aplikasi *marketplace* pada Pasar Cidodol yang menerapkan metode *Rapid Application Development (RAD)* dalam pengembangannya.
2. Pembeli dapat melakukan pemesanan secara langsung dan transaksi lebih mudah melalui *website marketplace*.
3. Membantu pedagang pada Pasar Cidodol untuk melakukan penjualan *online* melalui *website*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Lingkup dari penelitian ini, yaitu:

1. Pedagang pada aplikasi ini hanya untuk pedagang pada Pasar Cidodol.
2. Aplikasi ini hanya menjual kebutuhan-kebutuhan pangan berupa ikan, buah, sayur-sayuran, daging dan lainnya.
3. Menggunakan *Payment Gateway* untuk metode pembayaran.
4. Aplikasi ini memiliki 4 aktor, yaitu: Pembeli, Pedagang, Pengunjung, Admin.
5. Pengiriman hanya berlaku di wilayah DKI Jakarta, tidak berlaku untuk wilayah diluar tersebut.
6. Aplikasi *marketplace* ini hanya berbasis *website*.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Penjelasan dari kerangka berpikir :

1. Identifikasi Masalah, pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dari penelitian yang akan dilakukan.
2. Tujuan Penelitian, pada tahap ini dilakukan pemaparan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.
3. Studi Literatur, pada tahap ini dilakukan studi literatur dengan membaca literatur seperti jurnal dan buku yang berhubungan dengan topik penelitian,

4. *Requirements Planning* (Perencanaan Kebutuhan), pada tahap ini dilakukan perencanaan kebutuhan fungsional maupun non-fungsional dari aplikasi yang akan dikembangkan.
5. Desain, pada tahap ini dilakukan pemodelan dari sistem yang akan dikembangkan. Pemodelan yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language* (UML).
6. *Construction*, pada tahap ini dilakukan pengembangan aplikasi berdasarkan hasil dari diagram *Unified Modeling Language* (UML) yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.
7. *Implementation*, pada tahap ini dilakukan implementasi dari pengembangan yang telah dilakukan ke dalam bentuk aplikasi yang siap digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup, Kerangka Berpikir dan Sistematika Penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan ringkasan studi literatur jurnal yang berhubungan dengan penelitian dan teori-teori pendukung penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang jadwal penelitian, obyek penelitian, teknik pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, analisis *fishbone*, bisnis proses yang sedang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan mengenai hasil yang telah dibuat dalam penelitian ini.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini dan terdapat saran untuk pengembangan penelitian-penelitian selanjutnya.