

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Kegiatan jual beli merupakan suatu kegiatan rutin yang terjadi pada setiap harinya. Kegiatan jual beli tersebut akan terlaksana apabila terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak untuk melakukan pertukaran barang ataupun jasa dengan uang (Weetman, 2013:31). Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, sarana yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan jual beli pun berkembang menjadi lebih modern.

e-Marketplace merupakan media online berbasis internet (web based) atau aplikasi online yang memfasilitasi tempat melakukan kegiatan bisnis. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier / penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk / jasa mereka.

Pertama kali e-Marketplace mulai menjadi populer pada tahun 1995. Pada tahun itu, Amazon dan eBay mulai terkenal dan banyak orang yang menggunakannya. Menurut Brunn, Jensen dan Skovgaard (2002) e-Marketplace adalah wadah komunikasi bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat andil dalam B2B e-Commerce atau kegiatan e-Business. e-Business yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (seller & buyer). e-Marketplace di Indonesia merupakan salah satu media penggerak

ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan e-Marketplace yang teratur, wajar dan efisien. 2000-2007

Beberapa tahun berselang, pemerintah yang menyadari potensi dan efek dari perdagangan elektronik mulai menyusun rancangan undang-undangnya. Hal ini juga berbarengan dengan terus bertumbuhnya sektor e-commerce dan perilaku ekonomi warganet.

Menurut buku direktori data industri 2018 dianas perdagangan dan perindustrian kota jambi 2018 penjahit di jambi berjumlah 25 penjahit Pakaian atau busana sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Di era sekarang perkembangan model pakaian atau fashion juga cepat dan sangat pesat.. Sekolah terbiasa memesan penjahit di salah satu penjahit yang sudah menjadi langganan. Dengan tersedianya teknologi informasi berupa android maka dapat mempermudah orang dalam mencari informasi dan memesan untuk menggunakan jasa penjahit.

Namun ada kendala dalam memesan jahitan jika langganan penjahit tersebut tutup atau pesanan jahit penjahit langganan terlalu banyak sehingga penjahit menolak jasa. Dengan begitu banyak orang yang membutuhkan layanan penjahit, masyarakat otomatis akan mulai mencari informasi jasa penjahit lainnya. Tingginya kebutuhan masyarakat terhadap layanan penjahit tidak diimbangi dengan informasi mengenai penjahit. Selain informasi tersebut yang susah didapat, informasi harga yang disediakan oleh penjahit juga masih sedikit, jadi masyarakat masih kesulitan dalam mendapatkan informasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan.

Maka dari itu, pentingnya peranan penjahit yang berada di kota Jambi menjadi motivasi untuk memecahkan masalah seperti sulitnya mencari informasi penjahit dengan membuat sebuah sistem yang dapat digunakan untuk mencari informasi penjahit serta informasi lain yang terkait dengan penjahit yang memanfaatkan teknologi internet berupa e-marketplace berbasis android.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (GIS) UNTUK USAHA PENJAHIT BAJU DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID”**.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas masalah – masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Merancang Sistem Informasi Geografis (GIS) Untuk Usaha Penjahit Baju di Kota Jambi Berbasis Android?”.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar pembahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini menjadi lebih terarah, maka penulis membatasi masalah meliputi :

1. Sistem ini hanya digunakan untuk mendapatkan informasi penjahit kota Jambi yang telah terdaftar di sistem. Seperti informasi tempat, harga, dan kategori detail setiap penjahit.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Android Studio dan MySQL sebagai databasenya dan dalam penelitian pengembangan

sistem yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengujian sistem dengan menggunakan metode waterfall.

3. Pengumpulan data penelitian hanya dilakukan pada penjahit yang ada di kota Jambi melalui situasi dan kondisi yang ada dan media cetak, internet, media elektronik dan media sosial sebagai sumber data.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang Sistem Informasi Penjahit Baju Di Kota Jambi.
2. Untuk mempermudah sekolah memperoleh informasi tentang penjahit yang ada di kota jambi.
3. Mempermudah aplikasi e-marketplace yang dapat memberikan strategi penetapan harga sesuai dengan kondisi produk dan kondisi pasar.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini :

1. Sekolah dapat dengan mudah memperoleh informasi penjahit baju di kota jambi.
2. Meningkatkan profit dari penjualan suatu produk dengan memberikan strategi penetapan harga yang sesuai dengan kondisi produk dan pasar.

3. Mempermudah pihak penjahit dalam mempromosikan barang dan jasanya.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah penelitian dan pemahaman pembaca terhadap penelitian ini, maka penulis membagi penelitian ini ke dalam beberapa bab yang berisikan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah. Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, serta Manfaat Penelitian mengenai pengaruh model kepuasan yaitu kategori keamanan, kemudahan, resiko kinerja dan kenikmatan berbelanja terhadap keputusan pembelian *online* melalui *e-marketplace*.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang teori yang merupakan penjabaran dari teori model kepuasan yang terdiri dari kategori keamanan, kemudahan, risiko kinerja, kenikmatan belanja, keputusan pembelian secara *online* dan media *e-marketplace*, serta teori-teori lain yang mendukung. Bab ini juga berisi hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, model kerangka penelitian dan hipotesis.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan pendekatan penelitian, jenis penelitian, pengukuran variabel dan definisi operasional, jenis dan sumber data. Metode pengumpulan data, instrumen penelitian penelitian-penelitian populasi dan sampel. Teknik analisis dan serta metode analisa data.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Merupakan inti pembahasan masalah dalam riset ini. bab ini menguraikan tentang "Perancangan Sistem Informasi Geografis (GIS) Untuk Usaha Penjahit Baju di Kota Jambi Berbasis Android" analisis data dan pembahasannya.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat yang dikembangkan dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari pembahasan penelitian dan selain itu peneliti juga memberikan saran kepada toko yang melakukan transaksi secara *online* melalui media e-marketplace yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan sehingga pihak-pihak yang bersangkutan memperoleh manfaat dari penelitian tersebut.