

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

E-commerce secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu *e-commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik, penjualan, servis, dan informasi secara elektronik. Dalam melakukan kegiatan *e-commerce* penggunaan internet menjadi pilihan favorit oleh kebanyakan orang karena kemudahan-kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet tersebut salah satunya yaitu sebagai jaringan publik yang sangat besar, cepat dan kemudahan dalam mengaksesnya, Sehingga kehadiran *e-commerce* sebagai media transaksi yang baru, cepat dan mudah tentunya menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual (*retailer*).

Marketplace adalah sebuah lokasi jual beli produk dimana penjual dan juga konsumen bertemu di suatu tempat. Penjual akan menjual barangnya di lapak yang sudah disediakan oleh *e-commerce* dengan konsep *marketplace*. Barang yang dijual di *marketplace* tersebut kemudian akan diiklankan oleh pihak *e-commerce* untuk mendapatkan konsumen yang potensial. Kesuksesan *e-commerce* dengan konsep *marketplace* ini ditentukan oleh banyaknya jumlah penjual dan juga konsumen yang bergabung di website *e-commerce* tersebut.

Jambi merupakan salah satu provinsi di Indonesia, banyak sekali produk *fashion* menarik yang di jual dikota Jambi. Akan tetapi *fashion* dikota jambi tidak memiliki media promosi produk tersendiri, kurangnya penyampaian informasi produk lokal membuat masyarakat cenderung memilih terhadap produk luar daerah hingga mengabaikan produk daerah sendiri, menganggap produk lokal bukanlah suatu produk yang menarik dan tidak adanya informasi mengenai produk Jambi yang ditampilkan secara efektif dan efisien.

Untuk meningkatkan kembali minat masyarakat terhadap produk *fashion* jambi maka, penulis berinisiatif untuk memanfaatkan *e-commerce* dengan menggunakan konsep *marketplace*. Dimana *e-commerce* akan digunakan sebagai media penjualan *fashion* dari berbagai toko khusus yang ada di kota Jambi, sehingga tidak menutup kemungkinan *e-commerce* tersebut dapat meningkatkan mutu produk yang ada di Jambi serta dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan tepat guna bagi masyarakat serta informasi mengenai produk *fashion* Jambi dapat di sajikan jauh lebih menarik.

Maka berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan memberikan solusi terbaik yang di jabarkan dalam penulisan tugas akhir atau skripsi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi *E-commerce* Dengan Konsep *Marketplace* Pada Toko *Fashion* Di Kota Jambi”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Bagaimana merancang Sistem Informasi *E-commerce* Dengan Konsep *marketplace* Pada Toko *Fashion* Di Kota Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian dan faktor mana saja yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian sebagaimana berikut ini :

1. Memiliki fitur-fitur seperti :
 - Untuk Admin yaitu :

Aktor yang memiliki hak akses penuh untuk menambah, edit, hapus, login, logout, serta mencari data yang ada pada *marketplace*.
 - Untuk Penjual yaitu :

Aktor yang dapat menambah, edit, hapus produk yang ingin dijual dengan terlebih dahulu melakukan pendaftaran agar dapat memiliki hak akses ke dalam *marketplace*.
 - Untuk pembeli yaitu :

Aktor yang dapat melakukan pembelian serta memiliki hak untuk memberi kritik, saran, maupun keluhan terhadap layanan.
2. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.

3. Permodelan Sistem Informasi Pengenalan dan pengenalan dibantu dengan menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase diagram*, *Actifity diagram* dan *Class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan akan di jelaskan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang menguraikan secara tegas dan jelas tujuan dilaksanakan penelitian sebagaimana seperti berikut ini :

1. Tujuan operasional dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kendala apa saja yang ada pada sistem yang sedang berjalan saat ini.
2. Tujuan Fungsional dari penelitian ini yaitu merancang sistem yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan transaksi jual beli secara *online*

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan kurat, seperti halnya berikut ini :

1. Bagi peneliti yaitu menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, pengenalan dan pengamatan sebuah sistem informasi *e-commerce* dengan konsep *marketplace* sehingga dapat melakukan penelitian untuk menyelesaikan Laporan Skripsi.

2. Bagi pembeli yaitu dapat mempermudah dalam melakukan transaksi karena barang yang dijual menjadi banyak dan beragam.
3. Bagi penjual yaitu membantu meningkatkan penjualan, karena dengan menggunakan *marketplace* mempermudah dalam melakukan promosi sehingga produk lebih dikenal banyak orang.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan

penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta *Tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/*system*, *output*, *input*, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap *output*, *input*, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran – saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.