

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini berkembang dengan cepat dan memberikan dampak signifikan terhadap transformasi bisnis, khususnya dalam aspek iklan dan perdagangan *online*. *Marketplace*, sebagai layanan *internet*, digunakan sebagai *platform* jual beli *online* dan menjadi salah satu wujud implementasi teknologi yang mendorong persaingan bisnis. Berbeda dengan transaksi konvensional yang biasanya dilakukan dengan bertemu langsung, *marketplace* mengandalkan media *internet*, di mana kepercayaan pembeli menjadi modal utama dalam melakukan transaksi jual beli secara *online*.

Di Desa Pasuruhan Kidul, terdapat sejumlah penjahit rumahan yang masih menjalankan usahanya secara konvensional, di mana pelanggan hanya dapat bertransaksi secara langsung dengan datang ke tempat penjahit untuk membeli pakaian jadi atau memesan jasa menjahit dengan membawa desain pakaian yang diinginkan. Proses ini memakan waktu cukup lama, dan penjual harus membuat *stand* di depan rumah untuk menarik perhatian pelanggan. Untuk mengatasi kendala ini, penelitian ini dilakukan agar dapat membantu penjual di Desa Pasuruhan Kidul mempromosikan kemampuan menjahit pakaian sesuai dengan permintaan pelanggan dengan lebih efisien.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi *marketplace* yang mudah digunakan dan sederhana?

2. Bagaimana penggunaan penjualan *online* dapat memberikan kemudahan bagi pemilik usaha untuk mengiklankan keahliannya dalam industri tata busana?
3. Bagaimana strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keuntungan dalam keahlian menjahit melalui penjualan *online*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah bertujuan agar pembahasan tidak keluar dari ruang lingkup pokok permasalahan yang dirumuskan. Berikut adalah Batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Sistem ini hanya membahas penjualan *online* berbasis *web online* di Desa Pasuruhan Kidul.
2. Penulis merancang sistem penjualan sendiri mulai dari *login*, *home*, keranjangku, dan proses transaksi (*back end process*)

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya secara garis besar tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk merancang sistem informasi *marketplace* berbasis *web*
2. Untuk membangun aplikasi *marketplace* dengan menggunakan metode *waterfall*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak penulis
Menambah pengetahuan terhadap terhadap perancangan sistem informasi *marketplace* berbasis *web*.
2. Bagi pihak akademis atau pembaca
Diharapkan dapat sebagai media referensi selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai apa alasan dalam pemilihan judul atau latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori – teori yang akan digunakan untuk keperluan dan kepentingan penelitian. Teori – teori tersebut diambil dari literatur – literatur, dokumentasi, serta informasi dari pihak yang bersangkutan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian memberikan uraian tentang waktu dan tempat penelitian, metode apa yang akan digunakan untuk melakukan analisa dan perancangan.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisa dan Perancangan Sistem memberikan uraian mengenai tahap tahap dalam perancangan Sistem Informasi *marketplace*..

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.