

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam era sekarang ini sangat maju media elektronik yang menjadi salah satu media andalan untuk melakukan segala kegiatan komunikasi dan bisnis bagi masyarakat. Penggunaan media elektronik sangatlah membantu serta meringankan pekerjaan. Adanya teknologi informasi yang terkoneksi dengan jaringan internet memberikan peluang dalam memasarkan produk atau jasa dan digunakan pula sebagai cara untuk meningkatkan dan memperbaiki operasi bisnis penggunanya, dimana teknologi memungkinkan perusahaan untuk menjangkau konsumen. Sehingga banyak bermunculan berbagai perusahaan yang berusaha menciptakan berbagai produk dan jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan sektor yang mempunyai peranan penting dalam pembangunan ekonomi di Indonesia, karena dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan. Usaha mikro sering disebut dengan usaha rumah tangga. Dengan adanya UMKM inilah pemerintah sangat terbantu dalam hal penciptaan lapangan kerja baru yang dapat mendukung pendapatan rumah tangga. Dalam pengembangannya, UMKM sangat perlu mendapatkan perhatian yang lebih besar dari pemerintah maupun masyarakat agar UMKM dapat berkembang dengan efektif dan dapat bersaing dengan pelaku ekonomi lainnya. Sekarang ini fashion brand local khususnya di Provinsi Yogyakarta merupakan salah satu produk unggulan yang dimiliki oleh setiap daerah yang banyak dikelola oleh UMKM. Rendahnya kemampuan wirausaha dan tingkat penguasaan teknologi menjadi issue yang sangat mengemuka.

Banyaknya pengguna internet di Indonesia dimanfaatkan berbagai pihak sebagai peluang untuk menjalankan usaha secara online. Peluang besar bagi UMKM untuk mengembangkan usahanya. Sehingga perlu adanya pengembangan kemampuan untuk membekali pelaku UMKM dalam menghadapi perkembangan dunia bisnis saat ini. Salah satunya perkembangan yang cukup pesat dihadapi oleh

UMKM yaitu menghadapi perkembangan teknologi internet yang membuka lebar akses untuk melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun sehingga mempermudah proses dan pemasaran produk UMKM. Para pemilik usaha dituntut untuk selalu melakukan inovasi agar pemilik usaha dapat menciptakan kinerja yang berkelanjutan. Menghadapai persaingan di pasar global, para UMKM harus dapat bersaing dengan basis teknologi, inovasi, kreativitas dan imajinasi tidak hanya mengandalkan harga dan kualitas saja (Esti dan Suryani, 2018). Kinerja yang berkelanjutan dapat dicapai apabila pemilik usaha dalam bidang fashion dapat melakukan inovasi secara terus-menerus sesuai dengan dinamika lingkungan modern (Suzana, 2018). Pengembangan inovasi yang efektif, dengan segala keterbatasannya, para pemilik UMKM dituntut untuk mampu membangun jejaring kolaborasi yang baik dengan sumber daya yang memadai baik dibidang sumber daya manusia, keuangan maupun teknologi. Kreatifitas dan inovasi sangat dibutuhkan oleh UMKM agar mereka mampu bersaing ditengah perkembangan lingkungan yang sangat cepat terutama dibidang teknologi (Mulyana 2019).

Beberapa UMKM fashion di Provinsi Yogyakarta masih menggunakan sistem penjualan konvensional dimana pembeli harus datang langsung ke toko untuk memilih produk yang akan dibeli, pencatatan riwayat pembelian masih belum tersusun dengan baik di dalam buku dan masih di tulis dengan tulisan tangan sehingga dapat menyebabkan ketidak jelasan data untuk rincian pembukuan sehingga ketika kita ingin merekap catatan transaksi beresiko adanya kesalahan pada data penjualan. Penulisan pada laporan pembukuan penjualan ini masih di hitung manual sehingga di khawatirkan ada data penjualan yang tidak tertulis atau kurang. Pelaku UMKM banyak yang masih menyewa ruko dengan harga mahal padahal keuntungan dari hasil penjualan rendah. Berangkat dari berbagai permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk membuat Sistem Informasi Marketplace berbasis untuk dapat membantu para pelaku UMKM bidang fashion di Provinsi Yogyakarta. bisa menghadapi persaingan di pasar global, dapat bersaing dengan basis teknologi, inovasi, dan kreativitas dalam mengembangkan bisnisnya dan mempromosikan barangnya di marketplace.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah. Bagaimana membangun E-marketplace untuk mempermudah transaksi oleh UMKM bidang fashion berbasis web di Provinsi Yogyakarta?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam Skripsi ini adalah:

1. Membuat platform marketplace berbasis website untuk UMKM di Provinsi Yogyakarta.
2. Sistem marketplace yang di buat khusus bidang fashion untuk remaja maupun dewasa.
3. Sistem berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, Java script, menggunakan database MySQL dan membuat source code dengan Sublime text.
4. User yang terlibat ada 4 yaitu Admin, Penjual, Member, dan Pengunjung.
5. Website menyajikan data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman dan juga data laporan pembukuan untuk penjualan per bulan maupun per tahun.

## **1.4. Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mampu membangun sistem informasi marketplace untuk UMKM di Provinsi Yogyakarta berbasis website.

## **1.5. Manfaat penelitian**

Pelaksanaan makalah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan penulis untuk mengembangkan sistem informasi marketplace dalam bidang fashion berbasis website.

2. Bagi pemilik usaha

Website Marketplace berguna sebagai media penjualan produk fashion melalui online internet yang ditujukan untuk mempermudah proses

transaksi jual beli dan permintaan konsumen, membuat laporan penjualan lebih terstruktur serta dapat bersaing dengan market lain dalam menghadapi pasar global.

#### **1.6. Metode penelttian**

Dalam Menyusun penelitian skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan, antara lain :

##### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Agar mendapatkan data dan hasil yang benar, relevan tentang penelitian yang dilakukan maka dari itu diperlukan metode untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu:

##### **1. Observasi**

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke beberapa pelaku UMKM bidang fashion di Provinsi Yogyakarta.

##### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada beberapa UMKM bidang Fashion di Yogyakarta. Agar informasi yang di dapat jelas dan real sehingga bisa mengelolah sistem tersebut.

##### **1.6.2. Metode Pengumpulan Sistem**

Metodelogi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Model Waterfall. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu:

1. Sistem Engineering, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
2. Analysis, merupakan tahapan dimana Sistem Engineering menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

3. Design, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (operator).
4. Coding, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. Testing, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.
6. Maintenance, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi software maupun hardware.

#### **1.6.3. Sistematika penulisan**

Dalam menyajikan laporan penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi uraian yang memuat tentang segala penulisan melalui penelitian dan yang menjadi dasar permasalahan yang terdiri dari beberapa bab, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dokumentasi dan sistematik penulisan laporan penelitian.

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

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan sistem, sistem operasi software-software yang digunakan dalam web e-commerce yang di buat.

#### **BAB III ANALISIS DAN DESAIN**

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem, teknik pengumpulan data, bahan dan alat penelitian, identifikasi masalah, analisa masalah dan pembuatan sistem.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, hasil testing dan implementasi sistem yang telah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan sistem yang telah dibuat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

