

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*E-marketplace* sebagai sebuah tempat dimana para *developer* dapat memasarkan produk perangkat lunaknya secara luas. Fokus dari *e-marketplace* adalah bukan untuk model bisnis portal, akan tetapi sebagai media bagi pembeli dan penjual, di mana tempat pemesanan dan komoditi yang ditawarkan berada dalam suatu *e-market*[1]. Sehingga dengan adanya *e-marketplace* dapat memberikan sebuah corak baru dalam bentuk layanan transaksi yang lebih dinamis, segala keperluan yang di butuhkan baik bagi penjual maupun *customers* sudah di rangkai dalam satu sistem, dengan kefleksibilitas sistem tersebut dapat mencakup semua fitur-fitur yang terdapat di dalam marketplace seperti halnya pasar nyata, *marketplace* ini menyediakan ruang atau tempat kepada penjual untuk memasarkan produk maupun jasanya.

Pada saat ini dibutuhkannya sistem *marketplace* dimana digunakan sebagai pemecahan dari masalah atau kendala yang ada, dan adapun kendala-kendala dimaksudkan yaitu sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Hubungan Pembangunan Infrastruktur dan perkembangan Ekonomi Wilayah Indonesia" menunjukkan bahwa pembangunan di Indonesia masih dalam status perkembangan[2], (2) Berdasarkan Penelitian yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Arsitektur Tingkat Satu Terhadap Prospek dan Masa Depan Profesi Arsitek" yang memperoleh data dari Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) bahwasannya masih kurangnya lulusan arsitektur yang berprofesi sebagai arsitek[3], (3) Berdasarkan Penelitian yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Arsitektur Tingkat Satu Terhadap Prospek dan Masa Depan Profesi Arsitek" bahwa kurangnya pemahaman masyarakat tentang profesi arsitek secara mendalam[3], (4) terdapat batasan kode etik yang melarang arsitek untuk mempromosikan dirinya[4].

Perkembangan teknologi internet telah menggeser pola belanja masyarakat dunia, dan tidak terkecuali Indonesia. Perdagangan elektronik ataupun *E-commerce* belakangan ini menjadi tempat idola konsumen, efisien dan harga kompetitif menjadi alasan *e-commerce* tumbuh subur di Indonesia. Indonesia memiliki populasi terbesar ke empat di dunia dengan lebih dari 250 juta jiwa[5]. Dengan adanya *e-marketplace* tanpa terhalang oleh jarak, jadi dibangunnya sebuah jaringan perdagangan elektronik dapat meningkatkan

nilai transaksi, sehingga media internet tidak untuk mendapatkan informasi saja tetapi digunakan sebagai sarana transaksi *electronic commerce* atau *e-commerce*.

Pada penelitian ini menerapkan metode *waterfall* yang digunakan sebagai perancangan penelitian, metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement* (analisis kebutuhan), *design* sistem (*system design*), *Coding & Testing*, Penerapan Program, pemeliharaan.

Kelebihan dalam menggunakan metode *waterfall*[6]:

- a. Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya secara bertahap. Sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.
- b. *Document* pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Jadi setiap fase atau tahapan akan mempunyai dokumen.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk menyajikan judul skripsi yaitu "*Analisis dan Perancangan Marketplace Berbasis Website untuk Penjualan Desain Arsitektur dan Properti*". Dengan nama *marketplace* luter *architecture* diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dan menumbuhkan inovasi-inovasi baru di bidang arsitektur.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat perancangan sistem informasi *marketplace* penjualan desain arsitektur dan properti berbasis *web* menggunakan *framework Laravel* dengan metode pengembangan *waterfall*?
2. Bagaimana hasil pengujian sistem informasi *marketplace* penjualan desain arsitektur dan properti menggunakan *black box testing*?
3. Bagaimana uji *usability* sistem informasi *marketplace* penjualan desain arsitektur dan properti?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. *Marketplace* penjualan desain arsitektur dan properti hanya dapat berhubungan dengan proses sistem *marketplace* pemesanan desain arsitektur dan properti.
2. Hasil nilai dari responden jurusan arsitektur.
3. *Tool* editor menggunakan *visual studio code*.
4. Sistem yang dibuat berbasis *website* dengan *framework* menggunakan *laravel*.
5. Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
6. Menggunakan *MySQL* sebagai basis data.
7. Metode pengembangan aplikasi menggunakan *waterfall*.
8. Perancangan pemodelan menggunakan UML (*unified modelling language*).
9. Hasil pengujian atau testing menggunakan *black box*.
10. Hanya terintegrasi di bidang desain arsitektur dan properti.
11. Hanya terintegrasi pada perangkat komputer/desktop.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini dapat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Dapat sebagai sarana dalam melakukan interaksi kepada pembeli atau pelanggan di bidang desain arsitektur dan properti.
2. Dapat sebagai inovasi jual beli di bidang desain arsitektur dan properti.
3. Dapat sebagai sarana informasi mengenai produk desain arsitektur dan properti.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Manfaat praktis

1. Dengan penelitian ini membantu para desainer di bidang arsitektur untuk mengolah aspirasi atau karyanya agar dapat di kelola dengan baik.
2. Dapat mempermudah dalam melakukan sebuah interaksi antara para arsitek desainer dengan para calon pembeli atau pelanggan.
3. Dengan penelitian ini dapat menetapkan wawasan dan ilmu yang diterima semasa kuliah.



### 1.5.2 Manfaat teoritis

1. Dapat mengetahui apa itu *marketplace* di bidang desain arsitektur dan properti
2. Dapat sebagai sumbangan ilmiah dalam inovasi pengembangan *marketplace* di bidang desain arsitektur dan properti.
3. Dapat membuka perkembangan jenis-jenis *marketplace* lainnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan penjabaran secara sistematis dari tiap bab beserta ringkasan penjelasannya:

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menguraikan secara singkat mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah yang diangkat, batasan masalah pada penelitian ini serta tujuan dan metode penelitian yang digunakan.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti menguraikan lebih lanjut mengenai landasan teori atau tinjauan pustaka yang digunakan di dalam penyusunan skripsi yang berasal dari penelitian sebelumnya yang dimana penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam pembuatan sistem informasi *marketplace* penjualan desain arsitektur dan properti ini.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis membuat analisa serta perancangan pada kebutuhan sistem. Serta realisasi dari perancangan sistem yang penulis gunakan.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memulai tahapan implementasi sistem dengan cara membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatannya, serta hasil pengujian program menggunakan *black box* testing beserta pembahasannya.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan, saran-saran untuk penelitian selanjutnya mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan sistem yang dibangun.