

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, kemungkinan teknologi telah berkembang sangat pesat memudahkan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya dalam segala hal, salah satunya dalam dunia bisnis adalah digunakan untuk perdagangan barang dengan menggunakan perantara atau dikenal sebagai marketplace. Salah satunya adalah situs web. Menggunakan basis website untuk membuat marketplace untuk mempermudah customer menjangkaunya karena tidak harus memiliki perangkat khusus seperti android, IOS ataupun windows.

Karena kebanyakan marketplace menjual produk fisik, dan walaupun ada yang menjual produk digital tetap dikenakan biaya pengiriman, dikarenakan marketplace tersebut tidak mendukung penjualan produk digital, maka dari itu peneliti akan mengembangkan marketplace untuk menjual produk digital yang tidak memerlukan adanya pengiriman.

Produk yang akan dijual dimarketplace ini berupa Top up suatu platform atau game, seperti Steam Wallet, Playstation Network Card (PSN), Razer Gold, dan top up game mobile seperti Genshin Impact, Tower of Fantasy, Voucher Google Play, atau untuk transaksi item dalam suatu game baik game mobile, desktop, ataupun console.

Sistem marketplace ini berbasis website, yang dikembangkan dengan HTML, CSS, dan javascript dengan tambahan berbagai framework untuk menyederhakan dan mempercepat proses pengembangan. menggunakan metode SDLC yang digunakan dalam hal ini adalah Fountain dan flowchart diagram menggunakan model DFD. Desain dimulai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, desain, identifikasi, pengumpulan data, analisis, desain, pengembangan, pengujian dan implementasi dari sistem.

Oleh karena itu tugas akhir peneliti mencoba membuat desain dan website marketplace sebagai pihak ketiga yang merupakan perantara untuk setiap transaksi yang dilakukan oleh masyarakat. Proses transaksi hanya dapat diakses oleh orang yang sudah memiliki hak akses untuk login yaitu dengan mendaftar sebagai anggota.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah adalah “bagaimana cara membuat marketplace untuk digital produk yang dikhususkan dalam top up suatu game atau platform dan item dalam game”

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diberikkan dalam pembuatan marketplace digital produk berbasis web menggunakan metode fountain, sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan Fountain
- b. Sistem meliputi proses jual beli
- c. Marketplace berbasis website
- d. Tidak meliputi penjualan yang menggunakan blockchain seperti NFT
- e. Produk yang dijual berupa top up suatu platform atau game mobile, item dalam game, dan akun game
- f. Pembayaran hanya dapat dilakukan dengan gopay, virtual account, dan indomaret

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu :

- a. Sebagai tempat toko-toko online untuk menjual produknya dengan mudah kepada pelanggan
- b. Membantu penjual dan pembeli agar tidak terkena penipuan

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh oleh peneliti setelah menyelesaikan penelitian ini adalah pengalaman nyata saat membangun marketplace berbasis website dengan framework Laravel.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi adalah aktivitas pengumpulan data dengan cara mengamati objek yang dituju untuk mencari informasi yang dibutuhkan

#### b. Studi Pustaka

Metode ini adalah pengumpulan data atau informasi yang dipelajari dari berbagai macam buku yang terdapat di perpustakaan, internet, atau berbagai sumber lainnya untuk merancang skripsi ini

### 1.6.2 Tahapan Penelitian

#### 1.6.2.1 *User Requirement Specification*

Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan pembuatan sistem yang sedang dikerjakan. Data diperoleh dari proses observasi dan studi Pustaka kemudian data tersebut akan di olah sehingga menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan.

#### 1.6.2.2 *Software Requirement Specification*

Pada Tahapan ini peneliti melakukan penyesuaian perangkat lunak untuk pembuatan sistem agar ringan saat digunakan.

#### **1.6.2.3 System Design**

Pembuatan desain sistem yang akan dibuat sebelum diimplementasikan.

#### **1.6.2.4 Implementation**

Di tahap ini dilakukan implemtasi sesuai dengan desain yang sudah dibuat di tahap sebelumnya.

#### **1.6.2.5 Program Testing**

Dalam tahap ini dilakukan uji coba terhadap unit yang dibutuhkan dalam perangkat lunak yang dikembangkan

#### **1.6.2.6 Software Maintenance**

Dalam tahap ini dilakukan perawatan terhadap perangkat lunak yang sudah dibuat, perawatan dapat berupa update atau perbaikan kesalahan atau *bugs* yang ada.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan adalah sebagai berikut.

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi mengenai definisi, konsep, dan juga proposisi yang telah tersusun secara sistematis mengenai penelitian.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang penelitian mulai dari desain, implementasi desain, gambaran umum tentang analisi sistem, dan perancangan sistem.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil mengenai tahap-tahap dalam pengimplementasian sistem

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran untuk pengembangan website selanjutnya dimasa yang akan datang