

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia bisnis dewasa ini peranan internet telah dirasakan semakin penting dan berarti, karena dengan melalui internet pula para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi bisnisnya secara online dimanapun mereka berada. Tanpa adanya internet, para pelaku bisnis yang terpisah oleh jarak dan waktu dapat dipastikan akan mengalami masalah dan kesulitan dalam hal waktu dan biaya didalam melakukan transaksi bisnisnya. Karena manfaat inilah maka pengguna aplikasi bisnis berbasis internet diyakini akan terus berkembang, baik dari segi jangkauan yang semakin mendunia maupun pemakaiannya.

Melihat kondisi nyata masyarakat di Indonesia sekarang ini lebih memilih bertransaksi *online* melalui *website marketplace* dari pada *website toko online* pribadi. Hal ini dikarenakan *website marketplace* menawarkan lebih banyak jenis produk yang dijual. Selain itu, pada *website marketplace* juga mempersilahkan semua pemilik usaha untuk bergabung menjual produk yang dimilikinya. Hal inilah yang membuat *website marketplace* menjadi ramai dan disukai oleh masyarakat.

Namun untuk saat ini *website marketplace* yang ada di Indonesia rata-rata masih menggunakan teknologi *multi page application* (MPA). Sehingga dinilai kurang efisien dalam penggunaan *bandwidth* karena akan memuat ulang halaman ketika berpindah halaman. Selain itu *website* akan terasa berat saat membuka halaman baru. Ini dikarenakan halaman *website* selalu di-render dari sisi server.

Oleh sebab itu, penulis mencoba mengembangkan suatu sistem *marketplace* dengan menggunakan teknologi *single page application* (SPA). Dalam penerapan teknologi SPA ini, Penulis menggunakan *framework Vue Js* dikarenakan mudah dipelajari dan memiliki komunitas yang besar. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada pada *website marketplace* yang masih menggunakan teknologi MPA. *Website marketplace* menggunakan teknologi SPA akan menghemat *bandwidth* dan cepat saat memuat halaman baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disajikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat *marketplace* “BYXmart” berbasis web menggunakan *framework laravel* dan *framework vue js*”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dan juga sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis *website*
2. Sistem ini dibangun menggunakan teknologi *single page application*
3. Sistem ini merupakan pasar online yang menjadi perantara antara penjual dan pembeli
4. Sistem ini menggunakan *payment gateway* Midtrans dalam melakukan pembayaran
5. Sistem ini menggunakan API Raja ongkir untuk menghitung tarif pengiriman barang

6. Sistem menggunakan *database* MySQL yang belum menerapkan sistem keamanan lebih lanjut
7. Pembuatan *backend* menggunakan *framework* Laravel
8. Pembuatan *frontend* menggunakan *framework* Vue Js

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat *website marketplace* menggunakan *framework* Laravel dan *framework* Vue Js agar dapat menerapkan teknologi *Single Page Application* (SPA) sehingga *website* akan hemat *bandwidth* dan lebih cepat saat berpindah halaman.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuat *marketplace* "BYXmart" berbasis web menggunakan *framework* laravel dan *framework* vue js.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Masyarakat

- a. Memudahkan penjual untuk menjual barang secara online
- b. Memudahkan pembeli untuk mencari barang yang ingin dibeli
- c. Memudahkan penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jual-beli
- d. Meminimalisir penipuan dalam transaksi jual beli online

1.5.2 Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam bidang pembuatan sistem informasi serta pengetahuan dalam penggunaan *framework laravel, framework vue js*, dan penerapan teknologi *single page application*
- b. Melengkapi syarat bagi penulis untuk menyelesaikan program SI Prodi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti sekelompok manusia, suatu objek, suatu metode yang mengemukakan masalah dengan mengumpulkan data-data yang disajikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek penelitian dan mengambil kesimpulan yang akan dilakukan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, buku, agenda hasil penelitian, catatan, dan jurnal) yang berkaitan dengan pembuatan sistem informasi marketplace menggunakan *framework Laravel dan Vue Js*.

1.6.1.2 Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas di internet dengan mengunjungi situs-situs *website* yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi marketplace menggunakan *framework Laravel* dan *Vue Js*.

1.6.1.3 Metode Kuesioner

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada beberapa responden untuk dijawab. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data melalui kuesioner kepada beberapa masyarakat yang ada di Kota Yogyakarta untuk mendapatkan data penilaian terkait alur kerja sistem informasi dan fitur-fitur yang tersedia dalam penelitian penulis ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. Metode analisis ini mengidentifikasi masalah dari segi *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang berfungsi untuk menggambarkan batasan-batasan sistem, aliran data atau proses-proses yang terjadi dalam sistem, fungsi-fungsi dalam sistem dan keterkaitan antar objek dalam sistem.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 macam, yaitu *White Box Testing* dan *Black Box Testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis dapat merumuskan sistematika penulisan agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah. Adapun sistematika penyusunan penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi, serta menjelaskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti, meliputi analisis permasalahan, analisis kebutuhan sistem yang akan dibuat, analisis

perancangan yang digunakan dalam membangun sistem dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan yang lebih rinci dalam pembuatan *website marketplace* menggunakan *framework Laravel* dan *Vue Js* dengan teknologi *single page application* yang telah dibahas pada bab sebelumnya yang di dalamnya berisi program dan implementasi program beserta hasil uji coba yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang diusulkan serta saran terhadap perbaikan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber buku-buku dan sumber informasi lainnya yang menjadi acuan dalam pembuatan sistem informasi *marketplace* ini.