

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rider Borneo Official merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang otomotif khususnya pada penjualan *merchandise* seperti kaos dan *jersey*. *Rider Borneo Official* awalnya adalah wadah atau sarana bagi penggiat otomotif khususnya dari kalimantan untuk menunjukkan bahwa kalimantan juga banyak menyimpan potensi besar di bidang otomotif. Pembuatan *merchandise* bertujuan untuk lebih mengenalkan potensi otomotif kalimantan.

Dari proses penjualan *Rider Borneo Official* masih memanfaatkan sosial media yang dirasa kurang efektif. Saat ini persaingan industri bisnis di dunia maya semakin berkembang dengan pesat. *Marketplace* adalah salah satu sarana yang sangat banyak digunakan untuk melakukan promosi dan penjualan. Aktivitas penjualan yang dahulu dilakukan secara manual kini dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Marketplace merupakan salah satu sarana untuk memasarkan dan mempromosikan produk atau jasa. *Marketplace* bentuknya sangat beragam salah satunya berbentuk aplikasi. Perkembangan teknologi saat ini banyak terpaku pada penggunaan *device* yang awalnya digunakan untuk keperluan komunikasi suara, pesan singkat antar manusia dan keperluan *browsing*. Jenis *device* seperti ini lebih dikenal dengan *smartphone*. Salah satu sistem operasi *mobile* yang sering digunakan adalah *android*. [1]

Android adalah sebuah sistem operasi yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *linux*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi mereka sendiri salah satunya aplikasi berbentuk *marketplace*. [2]

Di Indonesia sendiri sudah banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan aplikasi *marketplace* untuk melakukan pemasaran dan penjualan. Sebagai contoh di Indonesia ada sebuah brand yang bergerak di bidang otomotif bernama *Deus Ex Machina* yang sudah melakukan pemasaran dan penjualan menggunakan aplikasi.

Oleh karena itu untuk mendukung sistem penjualan *merchandise Rider Borneo Official* agar lebih mudah maka dibuatlah penelitian dengan judul "Analisis dan Perancangan *Marketplace* Sebagai Media Promosi dan Penjualan *Merchandise Rider Borneo Official*". Semoga dengan adanya pembaharuan ini menjadikan penjualan *merchandise* lebih mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang aplikasi *marketplace* yang dapat digunakan untuk mempermudah dan membantu proses penjualan dan promosi *merchandise Rider Borneo Official* dan usaha sejenis ?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang melebar, permasalahan yang akan dibatasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di *Rider Borneo Official*.
2. Perancangan sistem penjualan pada *Rider Borneo Official* berbasis *android*.
3. Peneliti hanya membahas perancangan dan analisis aplikasi tidak membahas *database*.
4. Peneliti tidak membahas sistem pembayaran.
5. Peneliti membahas perancangan hanya untuk user.
6. Perancangan aplikasi menggunakan *Android Studio* dan *Adobe XD*.
7. Perancangan aplikasi dirancang berbentuk *prototype*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Informatika serta untuk menghasilkan sebuah aplikasi *marketplace* pada *Rider Borneo Official* untuk mempermudah proses penjualan dan promosi *merchandise*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Mempermudah proses penjualan *merchandise*.
2. Meningkatkan penjualan serta pendapatan *Rider Borneo Official*.

3. Membantu penulis dalam mempelajari serta mempraktekan sistem penjualan secara *online*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini meliputi sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mendatangi secara langsung *Rider Borneo Official* untuk melakukan pengamatan secara langsung kepada objek yang sedang diteliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menanyakan secara langsung kepada pemilik usaha untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah SWOT. SWOT adalah metode indentifikasi apakah sistem layak atau tidak untuk dibuat serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada sistem. Metode ini mengindentifikasi masalah terhadap *Stengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam tahap perancangan adalah *designing*. *Designing* merupakan proses penggambaran sistem yang akan dibuat. Proses ini mencakup perancangan arsitektur untuk menentukan hubungan dari sistem menggunakan metode Unified Modeling Language (UML) dan perancangan *interface* untuk menggambarkan tampilan dari aplikasi yang dibuat.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing atau pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan apa yang di harapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi di tulis secara sistematika agar lebih terstruktur, terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain. Secara garis besar akan di uraikan sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistem penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi serta tinjau pustaka yang melatarbelakangi seluruh kegiatan dalam penelitian.

BAB 3: ANALISI DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap permasalahan yang terjadi serta penyelesaian dan berisi tentang rancangan terhadap penelitian yang dilaksanakan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan paparan secara lengkap mulai dari tahap perancangan, pembuatan program serta pengujian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian untuk mempermudah dalam mengembangkan penelitian ini selanjutnya.

