

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini. Salah satu dari sekian banyak produk teknologi informasi adalah website. Website adalah media yang efektif dalam menyampaikan informasi, baik itu produk, jasa, hiburan, pendidikan dan lain-lain.

Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. (John F. Nash 1995:8).

Marketplace adalah sebuah pasar elektronik yang melakukan kegiatan menjual dan membeli suatu barang ataupun jasa yang meliputi 3 aspek yakni *Business to Business (B2B)*, *Business to Customers (B2C)* dan *Customers to Customers (C2C)*. Indonesia merupakan negara dengan pertumbuhan sektor E-Commerce tertinggi di dunia. Beberapa tahun terakhir, makin banyak pelaku usaha, baik perusahaan besar maupun ritel, beralih atau mengembangkan usahanya kearah digital.

Namun demikian, masih banyak yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi ini. Akibatnya, penyajian informasi masih kurang

cepat, kurang tepat dan kurang akurat. Selain itu, pengolahan data yang dilakukan memakan waktu yang cukup lama dan sering ditemukan data yang tidak konsisten, karena media penyimpanannya belum tersentralisasi.

Begitu pula dengan Entrepreneur Campus Universitas Amikom Yogyakarta belum mempunyai sistem yang dapat memudahkan mereka dalam menyebarkan informasi dan acara tentang kewirausahaan yang diadakan Entrepreneur Campus, serta pengolahan data yang masih dilakukan secara manual. Akibatnya, banyak kendala yang dihadapi pihak Entrepreneur Campus Amikom dalam penyampaian informasi yang kurang cepat dan pengolahan data yang tidak tersentralisasi. Selain penyebaran informasi yang masih dilakukan secara manual, selama ini Entrepreneur Campus hanya memfasilitasi mahasiswa yang ingin berjualan melalui *Entrepreneur Days* itupun diadakan 1 bulan sekali, dalam waktu yang sangat singkat tersebut tentunya tidak akan memberikan pengaruh besar terhadap berkembangnya usaha mahasiswa, lain halnya jika Entrepreneur Campus menyediakan sebuah acara yang dapat memfasilitasi mahasiswa agar bisa berjualan setiap hari, tentunya ini akan lebih berpengaruh terhadap perkembangan usaha mahasiswa.

Dengan uraian masalah tersebut maka muncul keinginan penulis membantu Entrepreneur Campus untuk mengubah sistem yang manual menjadi sistem yang serba digital. Atas dasar inilah, penulis tertarik mengangkat judul "Pembuatan Sistem Informasi dan Marketplace Berbasis Web pada Entrepreneur Campus Universitas Amikom Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun Sistem Informasi Dan Marketplace berbasis web pada Entrepreneur Campus Universitas Amikom Yogyakarta?
2. Bagaimana website bisa digunakan untuk proses promosi produk atau jasa pada Entrepreneur Campus Universitas Amikom Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan batasan masalah yang akan membatasi masalah-masalah yang akan dicoba untuk mendapatkan solusinya. Adapun batasan masalah dari pembuatan web ini adalah :

1. Pembuatan web ini hanya menggunakan *framework* Codeigniter dan Bootstrap, bukan PHP *native*.
2. Data yang dikelola dalam Sistem Informasi dan Marketplace adalah data dari Entrepreneur Campus Universitas Amikom Yogyakarta
3. Pengguna yang akan mengakses Sistem Informasi dan Marketplace ini antara lain admin, coach, user dan pengunjung

4. Proses verifikasi dari registrasi akun dan verifikasi data pendaftar agenda di lakukan secara manual oleh admin
5. Produk hanya bisa di tambah oleh user dan produk yang sudah di tambah akan tampil pada halaman pengunjung setelah di setuju oleh admin
6. Marketplace hanya sebatas memberikan informasi dari suatu barang atau jasa, tidak sampai pada proses transaksi jual beli
7. Laporan yang bisa di kelola oleh admin hanya laporan peserta acara

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah Sistem Informasi dan Marketplace Berbasis Web pada Entrepreneur Campus Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan beberapa manfaat bagi objek, diantaranya :

- a. Membantu dan mempermudah Entrepreneur Campus dalam penyebarluasan informasi dan acara tentang kewirausahaan
- b. Membantu Entrepreneur Campus dalam pengelolaan data agar lebih terstruktur dan rapi

- c. Membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi dan acara tentang kewirausahaan yang diadakan Entrepreneur Campus
- d. Menyediakan wadah bagi mahasiswa yang ingin mempromosikan usahanya
- e. Menyediakan wadah bagi pemateri dari kegiatan Entrepreneur Campus untuk berbagi ilmu kewirausahaan

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan/Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati langsung objek bertujuan untuk mendapatkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk pembangunan website ini.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan pihak objek bertujuan agar lebih mengenali kebutuhan-kebutuhan objek dalam website yang bakal dibangun ini.

3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan kepustakaan bertujuan untuk mencari referensi-referensi yang terkait dengan website yang akan dibangun, salah satu caranya

adalah dengan membaca buku atau *literature* yang berhubungan dengan permasalahan ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembangunan Sistem Informasi dan Marketplace pada Entrepreneur Campus ini, kami menggunakan pemodelan *waterfall*, lebih rincinya sebagai berikut :

1. Analisis

Tahap menganalisis kebutuhan-kebutuhan website yang akan dibangun.

2. Perancangan

Tahap perancangan website berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Pengkodean

Tahap penerjemahan data yang telah di analisis kedalam bentuk bahasa pemrograman.

4. Pengujian

Tahap pengujian terhadap website yang telah dibangun, jika terjadi *error*, maka website akan diperbaiki terlebih dahulu, dan jika tidak terjadi *error* maka website sudah bisa dikatakan berhasil dibangun.

5. Pemeliharaan

Tahap terakhir yang akan dilakukan jika website ini sudah berhasil dibangun adalah melakukan pemeliharaan terhadap website, seperti menambahkan fitur-fitur baru sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Sehingga permasalahan tersebut memiliki titik fokus dan tidak mengambang dari judul yang sudah dibuat.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan dasar-dasar landasan teori yang digunakan untuk metode penelitian yang dilakukan

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini membahas tentang gambaran umum objek, profil, visi dan misi dan struktur organisasi.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penulis akan menampilkan perancangan dan pembahasan dari hasil penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, penulis akan menyimpulkan dari hasil penelitian tugas akhir ini, dan memberikan saran yang kedepannya bisa di kembangkan oleh web *developer*.

