

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sejalan dengan semakin cepatnya perkembangan bidang teknologi para pelaku dalam industri kecil, menengah ataupun besar yang merupakan salah satu penggerak perekonomian negara ini, akhir-akhir ini semakin giat dalam menggunakan teknologi informasi sebagai salah satu penunjang dalam melakukan bisnis mereka, selain untuk mempermudah penggunaan teknologi sebagai salah satu senjata agar bisnis mereka tetap bertahan di tangan kerasnya persaingan antar pengusaha. Oleh karena itu teknologi *web* semakin menjadi *viral*. Karena dengan menggunakan web, selain murah dan tanpa ada nya batasa geografi menggunakan teknologi web juga mudah karena dapat di akses melalui semua device.

Namun walau telah di dukung semakin baik nya infrastruktur internet di Indonesia jumlah pengguna internet semakin meroket setiap tahun. Nampak nyata tidak semua pengusaha menengah peka akan keadaan ini. Nyatanya hanya masih sekitar 67% pengusaha yang baru mengolinekan usaha mereka dan baru sekitar 37% pengusaha yang telah mengonlinekan usaha mereka. Ternyata setelah di lakukan survei ada 4 hal yang menurut mereka menghalangi kenapa pengusaha tidak mau mengonlinekan usaha mereka, yaitu: Tidak efektif, Mahal, Fitur tidak sesuai, Takut tertipu. Oleh kerena itu di perlukan sebuah wadah atau website yang dapat menyatukan dan

membantu pengusaha untuk meningkatkan bisnis mereka. Sehingga mempermudah *end user* untuk mencari dan menemukan produk yang mereka inginkan. Dengan memberi dukungan yang baik atas pengusaha kecil dan menengah di harapkan dapat menjadi salah satu solusi atas beberapa masalah di Indonesia salah satu nya adalah pengangguran. Karena ketika usaha kecil dan menengah semakin bermunculan akan semakin menyerap kebutuhan tenaga kerja.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka penulis mencoba melakukan suatu penelitian dan implementasi pembuatan sebuah platform website dan webuilder yang akan mendukung pengusaha, penulis akan jadikan sebagai skripsi dengan judul "Pembuatan dan perancangan [lingkartoko.com](http://lingkartoko.com) web builder yang terintegrasi dengan marketplace".

## **1.2. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang terdapat pada permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menaikkan omzet dan membantu pengusaha kecil dan menengah yang belum melakukan adaptasi terhadap teknologi informasi dalam bertahan dalam persaingan?

### 1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian dalam skripsi ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah meliputi:

1. Sistem membahas pemesanan dan penjualan berbasis online.
2. Map membantu pembeli menemukan lokasi toko
3. Menyediakan 3 metode pembayaran, yaitu: rekber ke marketplace, transfer ke user langsung atau *cash on delivery (COD)*
4. Dalam penulisan skripsi ini penulis hanya membahas metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*).

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan di buat. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat sebuah marketplace yang berbasis website yang dapat mengumpulkan dan menampilkan produk-produk dari pengusaha.
2. Membuat sebuah *web builder* yang menghasilkan sebuah website yang dapat di gunakan oleh pengusaha sebagai website promosi atau menampilkan produk mereka, transaksi jual beli online.
3. Didalam website terdapat *inventory* dan laporan keuangan sehingga pengusaha dapat lebih mudah dalam melakukan management stock dan keuangan mereka.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah di harapkan dengan adanya platform ini adalah pengusaha kecil dan menengah dapat memanfaatkan nya sebagai sarana media promosi produk dan sebagai platform dalam melakukan management usaha nya. Sehingga para pengusaha dapat meningkatkan omzet dan mengembangkan bisnis nya.

## 1.6. Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metodologi pengumpulan data

Di dalam metodologi pengumpulan data terdiri dari: studi pustaka, studi lapangan yang hanya menggunakan observasi dan wawancara dan studi literature.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di sertakan adalah flowchart, sehingga mampu menggambarkan proses pada sistem yang berjalan dari input ke input

### 1.6.3 Metode Testing

Metode testing yang dilakukan adalah dengan melakukan testing dari setiap fungsionalitas untuk mencari kesalahan sistem atau bugs. Selain itu penulis juga akan menerapkan (*Blackbox Testing*) sebagai

acuan agar software yang telah di buat berjalan dengan baik tanpa adanya kesalahan sehingga tidak terjadi kesalahan fatal.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, dengan uraian sebagai berikut:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan prototype marketplace dan web builder platform dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan yang di bahas sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini.

#### **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem. Dalam bab ini juga akan di bahas

perancangan dari software yang akan di buat yaitu merancang konsep dan merancang sistem.

#### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas bagaimana prototype platform marketplace dan web builder dapat digunakan dan berfungsi serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

#### **5. BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan serta beberapa saran dan kritik yang berguna bagi penulis sendiri ataupun penulis lainya yang ingin mengembangkan produk serupa, maupun masyarakat luas yang mau menggunakan prototype marketplace dan webbuilder ini.