

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi perkembangan teknologi tidak dapat dibendung lagi, setiap harinya muncul teknologi-teknologi baru yang dapat mempermudah aktivitas manusia. Salah satu teknologi yang terus berkembang adalah website. Sekarang ini penggunaan website sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu contoh penggunaan website yang dapat mempermudah pekerjaan manusia adalah proses pemasaran dan penjualan barang dan jasa melalui internet.

Peluang bisnis yang didapatkan akibat dari perkembangan website adalah pembuatan sebuah toko online yang menyediakan fasilitas bagi para penjual untuk memasarkan produk yang telah dibuat atau bisa disebut e-marketplace. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya e-marketplace. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar penjual dengan pembeli.

Berbagai macam produk diperjual belikan di internet salah satu produk yang sekarang ini banyak di minati oleh masyarakat adalah produk yang dalam wujud digital. Kelebihan dari produk digital (e-product) adalah proses pembuatannya yang tidak diperlukan biaya produksi ataupun distribusi selain itu keuntungan yang di

dapat sangat besar. Untuk menjual produk digital dibutuhkan sebuah website yang dapat memasarkan produk tersebut ke masyarakat. Namun proses pembuatan media pemasaran online sangatlah rumit dan diperlukan juga biaya yang sangat besar. Selain itu dibutuhkan juga seorang web developer yang handal untuk membuat dan merawat website tersebut. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah pemasaran yang dihadapi oleh pembuat produk perlu dirancang sebuah *e-marketplace* yang khusus memasarkan produk-produk digital. Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini dilakukan dengan judul **“Perancangan dan Pembangunan Website Marketplace untuk Pemasaran Produk Digital”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membangun website marketplace untuk membantu proses pemasaran produk-produk digital melalui media internet ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berupa aplikasi berbasis Web.
2. Web dibangun menggunakan bahasa pemrograman Ruby dengan framework Rails 4.
3. Database yang digunakan adalah PostgreSQL.

4. E-marketplace yang dibangun hanya fokus memasarkan produk-produk digital seperti *themes, 3d animation, design packaging, video tutorial, font, design graphic* dan *stock photo*.
5. Metode pembayaran yang digunakan melalui paypal.
6. Website yang dibangun hanya berfungsi sebagai pihak yang memfasilitasi antara penjual dan pembeli.
7. Web yang dibangun menggunakan web server NginX.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah website marketplace untuk pemasaran produk digital dengan menggunakan metode SDLC.
2. Membuat website yang dapat memfasilitasi transaksi jual beli antara penjual dan pembeli.
3. Merancang dan membangun sebuah website yang dapat Memberikan kemudahan bagi penjual produk digital untuk memperluas pemasaran produknya hingga ke pasar nasional maupun internasional.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 (S1)

di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, marketplace yang dirancang dan dibangun diharapkan dapat :

1. Memberikan kemudahan bagi penjual produk digital dalam memasarkan produknya.
2. Membantu para pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk digital yang ingin mereka cari atau beli.
3. Membantu para penjual untuk mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan toko online pribadi.
4. Dapat menjadi sarana promosi produk, sehingga menghemat biaya promosi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dan informasi dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung website marketplace yang sejenis dengan penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku – buku atau artikel referensi yang dapat di jadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

1.6.2 Metode Analists

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode analisis sistem, diantaranya metode analisis SWOT, analisis kebutuhan dan analisis studi kelayakan sistem.

1.6.2.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dalam suatu proyek.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, dan mengembangkan sistem yang mawadahi kebutuhan-kebutuhan tersebut. Analisis kebutuhan sistem meliputi kebutuhan fungsional (*functional requirement*) dan kebutuhan non-fungsional (*non-functional requirement*).

1.6.2.3 Analisis Studi Kelayakan Sistem

Studi kelayakan adalah suatu tinjauan sekilas pada faktor-faktor utama yang akan mempengaruhi kemampuan sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Analisis studi kelayakan meliputi kelayakan hukum, kelayakan ekonomi, kelayakan operasional, kelayakan teknologi.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pengembangan sistem yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC adalah pendekatan bertahap untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem dengan menggunakan siklus yang spesifik terhadap kegiatan pengguna. Tahap-tahap pada SDLC meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*) dan perawatan (*maintenance*).

1.6.4 Metode Pengujian

Untuk menguji sistem yang telah dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan metode pengujian *blackbox* dan metode pengujian *blackbox*. Metode pengujian *blackbox* adalah teknik ini menguji perangkat lunak tanpa memperhatikan *script* program, hanya menguji *input* dan *output* saja. Dan hanya menilai apakah keluaran yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan.

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan pustaka yang dapat di jadikan refrensi dan dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN BAB

Pada bab ini dibahas tentang analisis, perancangan dan pembuatan website *marketplace*. Bab ini meliputi analisis sistem, desain antarmuka pengguna, desain basis data dan desain pemrograman.

IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN BAB

Pada bab ini dijelaskan tentang cara kerja dari website *marketplace* yang telah dibuat beserta implementasi-implementasinya.

V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.