

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta tidak hanya terkenal dengan daerah wisatanya saja tetapi juga tempat berbelanjanya. Salah satu daerah yang dikenal orang yaitu PASTY. PASTY merupakan singkatan dari Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta. Di sana orang dapat menemukan berbagai macam tanaman hias, hewan peliharaan, aksesoris dan pakan hewan. Sayangnya tidak banyak orang yang mengetahui letak dari PASTY ini sehingga banyak yang tersesat atau tidak menemukan letak pasar ini. Tidak hanya pembeli yang kesusahan, tetapi penjual pun merasa kesulitan untuk mempromosikan dagangan mereka.

Oleh karena itu, salah satu langkah untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan *e-commerce*. Sudah banyak orang yang tahu mengenai *e-commerce*, bahkan sudah banyak pula yang menggunakannya. Tetapi tidak semua orang mengerti arti sebenarnya dari *e-commerce*. *E-commerce* merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia informasi, karena dapat memberikan suatu informasi dalam bentuk lebih menarik, menyenangkan dan dapat diakses setiap waktu asalkan semua perangkat produk memenuhi (Purnawati, 2010). Dengan penyampaian informasi yang lebih menarik, diharapkan pengunjung akan lebih banyak sehingga lebih memudahkan dalam melakukan promosi, baik promosi secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Rejeki dkk (2011), *e-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi dan perdagangan melalui perantara suatu jaringan komputer terutama internet. Sedangkan menurut Budi (2006), menjelaskan bahwa *e-commerce* (*electronic commerce*) sebagai perdagangan elektronik di mana untuk transaksi perdagangan baik membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik pada jaringan internet. Keberadaan *e-commerce* sendiri dalam internet dapat dikenali melalui adanya fasilitas pemasangan iklan, penjualan, dan *service support* terbaik bagi seluruh pelanggannya dengan menggunakan sebuah toko *online* berbentuk *web* yang setiap harinya beroperasi selama 24 jam. *E-commerce* memiliki beberapa kategori salah satunya yaitu *e-marketplace* atau dikenal juga sebagai *online marketplace*. *Online marketplace* merupakan sebuah pasar online saat pembeli dan penjual bertemu untuk bertukar produk, jasa, uang, atau informasi.

Dengan adanya *online marketplace* ini, penjual dan pembeli dapat saling memperoleh keuntungan karena *online marketplace* ini dapat dijadikan ajang promosi bagi penjual, sedangkan pembeli dapat dengan mudah memperoleh informasi yang diperlukan. *Online marketplace* pun dapat digunakan sebagai wadah komunikasi antara penjual dan pembeli. Kemudian pembeli pun dapat mengurangi biaya pengeluaran untuk promosi karena dengan menggunakan *online marketplace*, pembeli tidak harus mengeluarkan biaya yang besar.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis memiliki gagasan untuk membuat sebuah *online marketplace* dengan memanfaatkan teknologi yang ada. *Online marketplace* yang akan dibuat, tidak seperti *online marketplace* yang sudah ada tetapi memiliki fitur lain yang menjadikan *online marketplace* ini berbeda. Untuk *online marketplace* yang akan dibuat, akan memanfaatkan fungsi *Google Maps* untuk membantu menemukan lokasi Pasty sehingga pengunjung tidak tersesat untuk menemukan lokasi Pasty.

Dengan adanya *online marketplace* ini, diharapkan dapat membantu penjual maupun pembeli di Pasar Pasty sehingga penjual maupun pembeli dapat memperoleh keuntungan masing-masing. Pembangunan website ini akan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* CodeIgniter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana membangun *online marketplace* untuk pengusaha mikro perlengkapan hewan peliharaan di Pasar PASTY Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penjual yang ada di *online marketplace* ini hanya penjual yang ada di PASTY.

1.4 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *online marketplace* untuk pengusaha mikro perlengkapan hewan peliharaan di Pasar PASTY Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam "Pembangunan *Online Marketplace* untuk Pengusaha Mikro Perlengkapan Hewan Peliharaan di PASTY Pasty Yogyakarta" adalah:

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai pengguna dari berbagai pihak yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem secara tepat dan akurat.

2. Metode Survey

Metode ini dilakukan dengan melakukan survey terhadap *online marketplace* lain yang sudah ada dan mencari perbedaan antara *online marketplace* yang satu dengan yang lainnya.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Sistem

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan sistem. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Sistem

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural sistem, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean Sistem

Pengkodean sistem merupakan proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak yang sudah dibuat, apakah sudah berjalan dengan baik atau belum. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun ke dalam 6 bab, yang meliputi: Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Analisis dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian, dan Kesimpulan dan Saran.

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan hal-hal berikut:

1.1 Latar Belakang

Menjelaskan latar belakang pembuatan sistem.

1.2 Rumusan Masalah

Menguraikan rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang diuraikan.

1.3 Batasan Masalah

Menguraikan batasan masalah dalam pembuatan sistem.

1.4 Tujuan

Menjelaskan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

1.5 Metodologi Penelitian

Menjelaskan metode apa saja yang digunakan dalam pembuatan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Menerangkan sistematika dari penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pustaka-pustaka yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB III LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab IV ini akan dijelaskan mengenai analisis permasalahan yang ada dan perancangan sistem untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab V ini berisi implementasi sistem dan uraian hasil pengujian sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan kesimpulan dari pembahasan laporan secara keseluruhan dan memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya, sehubungan dengan sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan referensi yang dimanfaatkan dalam penulisan tugas akhir.

LAMPIRAN

Berisi dokumen tambahan yang merupakan hasil dari sistem yang telah dibuat.