

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Marketplace* adalah salah satu layanan yang merupakan jenis *Consumer to Consumer (C2C)* dari *e-commerce*. *Marketplace* menjadi wadah atau tempat bertemunya antara penjual dan pembeli secara online. *Marketplace* ini tidak hanya untuk proses transaksi jual beli barang, namun juga banyak digunakan untuk parapenyedia jasa atau layanan. Pada dasarnya, *marketplace* tidak mempunyai peraturan transaksi jual beli yang dilakukan oleh penjual (penyedia jasa) dan pembeli (pemakai jasa), namun akhir-akhir ini *marketplace* telah berkembang dan mempunyai fitur layanan transaksi jual beli sehingga lebih meningkatkan kepercayaan penjual dan pembeli karena keamanan transaksi yang lebih jelas.

Dalam sebuah *marketplace online*, transaksi konsumen diproses oleh operator *marketplace* dan kemudian disampaikan dan dipenuhi oleh pengecer berpartisipasi atau grosir (sering disebut drop shipping). Kemampuan lainnya termasuk melelang (*forward or reverse*), katalog, pemesanan, beriklan, pertukaran fungsi perdagangandan kemampuan seperti RFQ (*Request for Quote*), RFI (*Request for Information*), atau RFP (*Request for Proposal*) (Tozzi, 2008). Pada zaman sekarang, desain grafis diterapkan dalam berbagai bidang dengan berbagai tujuan. Mulai dari memberikan estetika pada suatu benda hingga digunakan sebagai

strategi bisnis untuk menarik customer. Karena semakin pentingnya peran sebuah desain, maka tidak sedikit orang atau bahkan perusahaan mencari orang yang dapat membuat sebuah desain untuk kepentingan mereka. Sedangkan dari sisi desainer atau pembuat desain, banyak yang memiliki karya desain yang bagus atau memiliki kemampuan desain yang baik yang belum diketahui keberadaannya oleh orang yang membutuhkan desain. Diseluruh dunia jumlah desainer yang ada diperkirakan mencapai kurang lebih 1,46 juta dan permintaan desain diperkirakan mencapai kurang lebih 4,67 juta. Dari data tersebut maka dapat diperkirakan 1 desainer melayani kurang lebih 4 pemesanan desain. Di Indonesia sendiri jumlah desainer diperkirakan mencapai kurang lebih 4.000 desainer dan permintaan desain kurang lebih 79.000 permintaan dengan desain komersil sekitar 777.263 desain dan desain kreativitas sekitar 21.072 desain.

Sampai saat ini, di Indonesia belum banyak terdapat marketplace yang bergelut dibidang desain grafis seperti [www.99designs.com](http://www.99designs.com), [www.designs.net](http://www.designs.net), [www.sribu.com](http://www.sribu.com), dan [www.kreavi.com](http://www.kreavi.com). Padahal banyak sekali orang yang membutuhkan desain untuk keperluan masing-masing, juga ratusan atau bahkan lebih desainer yang ada dan mempunyai segudang karya mereka. Disamping itu marketplace desain grafis yang ada saat ini sebagian besar ditentukan dari permintaan untuk pembuatan desain, padahal jika dilihat dari sisi desainer sebenarnya mereka telah memiliki banyak karya desain grafis yang belum dipaparkan yang mungkin saja bisa menarik perhatian para pencari desain. Selain itu bisa juga dimungkinkan jumlah

karya desain yang ada lebih banyak jika dibandingkan dengan permintaan desain yang ada, hanya saja belum ada wadah bagi para desainer untuk memamerkan hasil karya mereka.

Dari uraian diatas yang melatarbelakangi penulis membuat sistem selain untuk memenuhi syarat Tugas Akhir juga untuk membuat wadah yang menampung para desainer untuk memamerkan karya mereka, serta para pencari jasa desain jagan bisa mendapatkan saran yang lebih dari karya portofolio para desainer untuk kebutuhan desain mereka.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sistem informasi marketplace desain yang dapat digunakan untuk menampung karyakarya desainer, pemesanan desain, negosiasi harga dan waktu pengerjaan, dan juga transaksi pembayaran jasa desain.

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas dari lingkup permasalahan, makapembahasan akan dibatasi oleh hal-hal berikut ini:

1. Pembayaran dilakukan diluar sistem.
2. Sistem hanya menampilkan bukti pembayaran, verifikasi dilakukan secara manual oleh admin.
3. Terbatasnya waktu untuk disainer.
4. Sulit memahami apa yang diinginkan pembeli disain.
5. Proses komplain dilakukan diluar sistem.

6. Klien hanya dapat membatalkan pesanan sebelum proses transfer pembayaran.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah menjawab permasalahan yang telah dirumuskan yaitu membangun sistem informasi marketplace desain yang dapat digunakan untuk menampung karya-karya desainer, pemesanan desain, negosiasi harga dan waktu pengerjaan, dan juga konfirmasi pembayaran jasa desain sehingga memudahkan pencarian jasa desain bagi klien dan sebagai portofolio bagi desainer.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan desainer menampilkan karya-karyanya.
2. Memudahkan perusahaan untuk mendapatkan disain yang mereka inginkan.
3. Sebagai wadah untuk bertemunya klien dan desainer.
4. Sebagai perantara konfirmasi pembayaran jasa desain antara klien dan desainer.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu observasi, studi literatur, serta perancangan dan pengembangan sistem.

### 1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan observasi terhadap *marketplace* desain yang ada dan mencari perbedaan fitur dan kelebihan diantara *marketplace* desain yang ada.

### 2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data dan mempelajari informasi yang berkaitan dengan sistem informasi *marketplace* desain, termasuk dalam perancangan, analisa data, dan implementasi sistem.

### 3. Perancangan dan Pengembangan Sistem

Metode ini dilakukan untuk penerapan dari suatu penerapan suatu literature yaitu :

#### a) Analisis Sistem

Analisis sistem berisi tentang permasalahan yang ada dalam proses pemesanan dan transaksi yang ada dalam *marketplace* desain. Hasil dari analisis permasalahan ini kemudian dituliskan dalam analisis kebutuhan sistem, kebutuhan data, kebutuhan fungsional dan juga kebutuhan non-fungsional sistem yang akan dibangun.

#### b) Perancangan Sistem

Perancangan sistem berisi tentang sistem informasi *marketplace* desain yang akan dibangun dan dirancang berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Sistem dirancang

meliputi perancangan basis data, perancangan menu, dan perancangan halaman muka.

c) Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi tentang sistem yang akan diimplementasikan dari perancangan yang telah dilakukan, sistem informasi marketplace desain menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *framework Laravel*, basis data *MySQL*, dan *server Apache*.

d) Pengujian Sistem

Pengujian sistem berisi tentang pembahasan dalam pengujian sistem informasi marketplace desain yang telah dibuat. Tujuannya adalah menguji kesesuaian sistem yang dibuat dengan perancangan yang disusun sebelumnya, mengurangi kesalahpahaman pada sistem serta memastikan sistem ini dapat digunakan dengan baik.

e) Dokumentasi dan Pelaporan

Dokumentasi dan pelaporan berisi tentang dokumentasi dan pelaporan yang merupakan bahasan tentang pembuatan laporan dan dokumentasi dari sistem informasi marketplace desain yang telah dibuat.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka memuat uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah penelitian yang sedang diteliti.

### **BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN KARYA**

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan rancangan desain dan memuat tentang konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan karya yang akan dibuat berdasarkan tujuan dari pembuatan sistem.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA**

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan rancangan desain dan memuat tentang konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan karya yang akan dibuat berdasarkan tujuan dari pembuatan sistem.

### **BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan rancangan desain dan memuat tentang konsep-konsep yang digunakan dalam

perancangan karya yang akan dibuat berdasarkan tujuan dari pembuatan sistem.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan hasil rancangan desain beserta deskripsi lengkap mengenai hasil rancangan karya serta hasil pengujian kuesioner dari sistem yang dibuat.