

BAB I PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Dewasa ini penjualan barang secara *online* sangat banyak dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat. Banyaknya *Marketplace* yang beredar menjadikan masyarakat berlomba-lomba untuk memanfaatkan kesempatan tersebut untuk meningkatkan penjualan mereka yang sebelumnya dilakukan secara *offline* sekarang berpindah menjadi *online*. *Marketplace* sendiri merupakan jenis *Consumer to Consumer* (C2C) dari e-commerce yang menjadi tempat bertemunya antara penjual dan pembeli secara *online*. Tidak hanya jual- beli saja, *Marketplace* juga dimanfaatkan untuk penyedia jasa atau layanan yang sudah ada secara *offline* sebelumnya. Ini membuktikan bahwa *Marketplace* semakin berkembang fungsinya tidak hanya jual beli barang saja tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk jasa dan layanan. Hal ini semakin memudahkan masyarakat untuk melakukan transaksi dimanapun.

Dalam sebuah *Marketplace online*, transaksi konsumen diproses oleh operator *Marketplace* dan kemudian disampaikan dan dipenuhi oleh pengecer berpartisipasi atau grosir (sering disebut *dropshipping*). Kemampuan lainnya termasuk melelang (*forward or reverse*), katalog, pemesanan, beriklan, pertukaran fungsi perdagangan kemampuan seperti RFQ (*request for Qoute*), RFI (*Request for Information*), atau RFP (*Request for Proposal*) (Tozzi,2008).

Pada zaman sekarang, beberapa masyarakat yang membutuhkan *Marketplace* yang lebih spesifik dalam hal wadah untuk penjualannya seperti perlengkapan berkendara atau seputar otomotif. Masyarakat yang membutuhkan jasa titip-jual barang (konsinyasi) untuk barang berkendara mereka seperti Helm, Jaket Berkendara, dan sebagainya. Beberapa masyarakat kesulitan untuk menemukan tempat untuk titip-jual barang yang cocok dan aman untuk barang mereka.

Helmet Indonesia Store merupakan UMKM yang bergerak dalam bidang Jual-Beli perlengkapan berkendara seperti helm, jaket berkendara, sepatu berkendara yang bertempat di Semarang. Selain jual-beli, Helmet Indonesia Store juga menyediakan jasa titip-jual untuk perlengkapan berkendara. Pada UMKM ini sistemnya masih menggunakan manual. Setiap barang masuk akan di *input* manual ke excel untuk pencatatannya dan perhitungan stok barang.

Maka dari itu seringkali dijumpai ketidakcocokan data manual dan stok yang ada, sehingga UMKM ini memerlukan sebuah sistem yang dapat melakukan persediaan barang secara otomatis dan transaksi secara otomatis yang terhubung dengan sistem .

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul dari tugas akhir ini yaitu **“PERANCANGAN TOKO *ONLINE* BERBASIS *WEBSITE* PADA AKUN INSTAGRAM HELMET INDONESIA STORE”**.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *Marketplace* berbasis web yang dapat membantu proses transaksi penyedia jasa titip dan konsumen/masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

1. Pembayaran dilakukan diluar sistem.
2. Sistem hanya menampilkan bukti pembayaran, *verifikasi* dilakukan secara manual oleh admin.
3. Proses *complain*, pengembalian barang, pengembalian dana dilakukan diluar sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi *Marketplace* yang dapat membantu proses transaksi penyedia jasa titip dan konsumen,
2. Memberikan desain *user interface* aplikasi *Marketplace* yang mempermudah digunakan penyedia jasa titip dan konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan

Dengan perancangan sistem informasi *Marketplace* ini diharapkan Helmet Indonesia Store dapat mengoptimalkan proses bisnisnya dan mempermudah transaksi penggunanya.

2. Bagi UNISBANK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan dengan topik yang sama.

.3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan teori dan praktek yang didapatkan dari bangku kuliah.

1.6 Metode Penelitian

Tahapan – tahapan kegiatan dalam penelitian ini yang akan dilakukan dalam proses pengerjaan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Yaitu melalui metodologi penelitian ini penulis mengumpulkan beberapa referensi dari membaca buku, jurnal, makalah ataupun dari internet yang berkaitan dengan sistem informasi e-commerce.

b. Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem yang ada di dalam akun Instagram Helmet Indonesia Store untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam skripsi.

c. Metode Interview

Yaitu suatu teknik metode yang dilakukan dengan mengajukan suatu pertanyaan secara langsung dengan pihak yang terkait dengan akun Instagram Helmet Indonesia Store.

1.6.2 Metode analisis data atau pengembangan sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model Prototype. Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan prototipe (prototyping). Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara user dan analis yang timbul akibat user tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009).

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka skripsi ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah yang ada pada perusahaan. Topik pembahasan diambil dari rumusan masalah. Tujuan dibuatnya sebuah solusi

dari permasalahan. Manfaat penelitian untuk penulis, perusahaan dan UNISBANK. Proses pengumpulan data dan pengembangan sistem merupakan Metode dari Penelitian. Sistematika penulisan untuk mempermudah pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan rancangan desain dan memuat tentang konsep yang sudah digunakan dalam perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan proses pembuatan desain yang sesuai dengan konsep-konsep yang sudah di rancang sebelumnya.

BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tahapan proses pengembangan perangkat lunak yang dibuat apakah hasil yang ada pada tahap implementasi sesuai dengan solusi yang di usulkan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan hasil rancangan desain beserta dekripsi lengkap mengenai hasil rancangan yang telah dibuat.