BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama di Indonesia semakin berkembang pesat. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan kita untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja.

Perkembangan ini menyebabkan dan mendorong perubahan gaya hidup, bahwa seseorang selalu melakukan sesuatu berkaitan dengan internet, mulai dari membaca berita, mendengarkan musik, menonton film, mencari tempat wisata, hingga melakukan belanja. Seiring dengan perubahan gaya hidup ini dalam konteks bisnis, internet membawa dampak yang menciptakan paradigma baru dalam dunia bisnis berupa digital marketing atau *e-commerce*.

Tetapi pada umumnya jenis *e-commerce* yang diterapkan adalah *e-commerce business to customer* (B2C) atau penjual adalah suatu organisasi atau perusahaan dan pembeli adalah individu. tetapi seiring dengan meningkatnya pengguna internet, dimana internet merupakan sumber informasi utama bagi masyarakat, menyebabkan perubahan gaya hidup dimana seseorang atau masyarakat jika ingin membeli atau memenuhi kebutuhannya selalu mengunggah informasi-informasi kebutuhannya di internet, lalu para bisnis organisasi atau penjual menanggapi dan mencoba memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengguna

internet ini, perubahan ini menyebabkan munculnya jenis *e-commerce* Customer to Business (C2B).

Tetapi pada umumnya *e-commerce Customer to Business* (C2B) menawarkan banyak produk dalam satu sistem aplikasi yang tidak mengharuskan penjual dan pembeli bertemu langsung untuk bertransaksi seperti OLX.co.id, BukaLapak.com, BliBli.com, ini menimbulkan tingkat resiko penipuan yang tinggi.

Untuk itulah pada penelitian ini akan diteliti *e-commerce* C2B dan diimplementasikan pada studi kasus penjualan mobil dan motor bekas, agar dalam membangun aplikasi website ini dapat menghemat waktu maka digunakan *framework codeigniter* dengan memanfaatkan fungsi atau *class* yang sudah disediakan dalam *framework codeigniter*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdefinisi Berdasarkan latar belakang diatas adalah perlu dibangun sistem penjualan mobil dan motor bekas secara online dengan menggunakan model *E-commerce Customer to Business* (C2B), dimana sistem ini akan bekerjasama dengan showroom motor dan mobil untuk menawarkan produknya pada masyarakat dan masyarakat dapat menemukan motor atau mobil bekas sesuai dengan keinginannya secara online.

1.3 Ruang Lingkup

Mengingat cakupan penelitian cukup besar, agar tidak melebar maka lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem melayani penjualan mobil dan motor bekas.
- 2) Pemilik website akan menerima pembayaran dari setiap barang yang akan ditawarkan atau diupload.
- 3) Barang akan ditampilkan setelah menerima pembayaran melalui transfer bank di luar sistem yang akan dibangun.
- 4) Barang yang sudah diupload akan ditampilkan dalam jangka waktu sesuai permintaan penjual, sistem menyediakan pilihan yaitu 20 hari, 40 hari, dan 60 hari di awal unggah barang dan dapat diperpanjang jika waktu penampilan sudah habis.
- 5) Transaksi dilakukan langsung antara showroom dan pembeli.
- 6) Sistem menyediakan notifikasi atau pemberitahuan kepada showroom jika ada pembeli yang berminat.
- 7) Sistem menyediakan layanan *feedback* dari konsumen mengenai kredibilitas penjual.
- 8) Sistem menyediakan fasilitas komunikasi antara pembeli dan showroom.
- 9) Sistem menyediakan fasilitas pencarian produk berdasarkan kategori.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini akan dihasilkannya aplikasi yang mendukung *e-commerce customer to business (C2B)* pada penjualan motor dan mobil bekas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam melakukan transaksi online khususnya pada penjualan dan pembelian motor dan mobil bekas dengan model *e-commerce customer to business* (C2).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk dapat memahami lebih jelas penelitian ini, maka laporan-laporan yang tertera pada penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

1) BAB I LATAR BELAKANG MASALAH

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2) BAB II TINJAUAN PUSATAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku atau dari penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan eksperimen yang dilakukan dalam penelitian meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan masukan, proses, keluaran, kebutuhan software dan hardware, pemodelan penelitian, dan rancangan tabel sesuai kebutuhan input data.

4) BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang dibuat, serta membahas sistem dengan melakukan pengujian dengan metode pengujian sistem yang ditentukan.

5) BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

6) DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi mengenai daftar sumber atau rujukan materi yang digunakan dalam penelitian ini.

7) LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran-lampiran yang menjelaskan secara detail yang tidak dapat secara lengkap dijelaskan pada bab bab sebelumnya.