

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet dari tahun ke tahun sangat signifikan, perkembangan tersebut dapat dilihat dengan munculnya banyak teknologi – teknologi baru di bidang internet yang sangat membantu serta banyak dampak positif dari perkembangan internet. Salah satu dampak positif dari internet adalah di bidang ekonomi atau istilah lainnya adalah e-commerce. Dimana dengan adanya e-commerce masyarakat yang ingin berdagang di internet dimudahkan salah satunya adalah tanpa membuka lapak dengan modal yang banyak.

E-commerce sendiri saat ini juga telah berkembang dan menjadi solusi bisnis di internet, sehingga muncul konsep dari e-commerce seperti konsep online shop dan marketplace. Dan dari kedua konsep tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing- masing, seperti halnya online shop yang memiliki kekurangan yaitu terbatas dengan penggunaan para media sosial dan produk yang di jual tetapi kelebihanannya mudah mengoperasikan sedangkan marketplace memiliki keunggulan yaitu sebagai tempat berkumpulnya pembeli, dapat bertukar informasi, serta banyak produk yang tersedia sedangkan untuk kekurangan marketplace persaingan antar penjual. Oleh karena itu penggunaan konsep marketplace lebih cocok karena luasnya penjualan produk serta dapat mereview barang yang tersedia.

Kekurangan marketplace saat ini adalah penjualan yang bersangkutan dengan hobi karena marketplace saat ini di dominasi oleh penjualan elektronik dan fashion. Salah satunya dari hobi yang sangat jarang dijumpai adalah reptil. Selain itu juga banyak para penjual reptil penjualan dan pengiklanannya terbatas oleh forum, media social, dan sesama peminat hobi tersebut yang skala promosinya masih kecil. Dan hal ini menyulitkan untuk mencari reptil karena terbatasnya media. Oleh karena itu maka penelitian ini akan diteliti bagaimana mengembangkan konsep e-commerce marketplace.

Sistem ini dapat diolah secara elektronik menggunakan komputer yaitu menggunakan teknologi *framework codeigniter* berbasis web dengan arsitektur MVC (Model, View, Controller) agar program dapat lebih terstruktur dalam pengolahan data dan mempermudah management di sisi admin. Dan menghemat waktu dalam pembuatannya karena dapat memanfaatkan fungsi atau class yang sudah disediakan. Pada sisi *UI/UX* menggunakan *bootstrap* agar lebih menarik pembeli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan bagaimana mengembangkan e-commerce marketplace adalah dimana penjual yang aktif menginformasikan barang yang di jual kepada pembeli serta mempermudah untuk mempertemukan antara penjual dan pembeli. Serta dapat mengimplementasikan *framework code igniter* dalam marketplace?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat menyimpulkan untuk ruang lingkup aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut :

1. Aplikasi yang ada pada sisi barang adalah dapat menampilkan data reptil meliputi citra gambar, harga, deskripsi umum reptile.
2. Aplikasi yang ada pada sisi penjual meliputi nama, lokasi, serta nomor handphone.
3. Aplikasi yang ada pada sisi admin menampilkan jumlah penjual yang aktif, daftar barang dari penjual, menyeleksi barang penjual, dan memposting artikel.
4. Teknologi menggunakan *framework* code igniter dan *bootstrap*.
5. Reptil yang dapat di jual meliputi kadal, ular, serangga, kura - kura, aksesoris reptil, dan katak.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu :

1. Membantu mempertemukan antara penjual dan pembeli, serta bagi para pembeli mudah mencari reptil yang diinginkan.
2. Mengimplementasikan *framework codeigniter* dengan arsitektur MVC (model,view,controler) yang membuat program lebih terstruktur.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya bagi para pencinta hobi reptil agar dapat mencari dan

mereview reptil yang mereka inginkan dengan mudah dengan model marketplace.

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 PUSTAKA 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.