

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri kuliner Tanah Air saat ini sedang berkembang pesat, baik kuliner tradisional maupun kuliner khas barat (*western*). Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai macam restoran atau kedai yang mengusung konsep unik, hingga berbagai macam inovasi makanan maupun minuman terbaru yang kini mulai beredar dipasaran. Tidak hanya itu, perkembangan teknologi yang saat ini berkembang dengan cepat dan pesat juga menjadi salah satu faktor meningkatnya permintaan pasar terhadap produk makanan dan minuman.

Produk yang digunakan sebagai studi kasus dalam penelitian ini adalah makanan dan minuman. Menurut salah satu artikel portal berita di website [tirto.id](https://tirto.id) saat ini semakin banyak konsumen yang memanfaatkan jasa pengiriman makanan online untuk memenuhi kebutuhan pangannya. Selain praktis, harga yang ditawarkan juga kompetitif atau tidak jauh beda dengan harga pada saat membeli secara langsung di restoran atau kedai tersebut namun konsumen akan dikenakan biaya kirim sesuai alamat yang dituju sesuai tarif yang ditentukan oleh pengembang aplikasi.

Para penjual juga merasa sangat diuntungkan karena kemudahan dalam mempromosikan produk yang dimiliki dan bisa di pesan. *Marketplace* menjadi pihak ketiga yang memediasi penawaran dan permintaan, memfasilitasi interaksi antara pembeli dan penjual dalam berinteraksi untuk menentukan harga, meningkatkan rasa kepercayaan dan membantu proses transaksi. Kepercayaan konsumen dapat ditingkatkan melalui interaksi melalui website yang dapat memastikan keamanan pribadi dan validitas pengguna. Interaksi yang dapat dilakukan seperti menyediakan informasi yang detail, kejelasan dan validitas alamat penjual dan yang lainnya.

Dibangunnya sebuah *marketplace* dengan menggunakan framework laravel dengan bahasa pemrograman PHP ini diharapkan menjadi jembatan bagi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi dengan berbagai kemudahan yang diantaranya adalah pembayaran bisa dilakukan dengan metode COD (*Cash On Delivery*) dan menggunakan *e-Wallet* (GoPay) serta harga produk yang dijual nantinya sudah termasuk layanan kiriman sesuai dengan area yang ditentukan dan dikirim pada waktu tertentu.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengintegrasikan fitur *e-Wallet*(GoPay) ke dalam aplikasi *marketplace* kuliner siap antar berbasis web menggunakan framework laravel ?

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup untuk perancangan sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan Framework Laravel.
2. Penyimpanan data dengan menggunakan sistem basis data MySQL.
3. Pengembangan aplikasi berbasis web ini menggunakan desain tampilan yang disesuaikan untuk *dekstop* komputer dan *smartphone* (*responsive*).
4. Aplikasi akan diuji berdasarkan pengujian fungsionalitas.
5. Sistem menyediakan media komunikasi antara pembeli dan penjual.
6. Sistem dapat membantu pembeli merekomendasikan kuliner (makanan dan minuman) berdasarkan budget uang yang dimiliki.
7. Sistem dapat mengklasifikan antara pemilik usaha yang menerima pembayaran menggunakan *e-Wallet* (GoPay) dan yang hanya bisa menerima tunai.
8. Sistem menyediakan laporan transaksi penjualan (sisi penjual) dan pembelian (sisi pembeli).
9. Sistem menyediakan metode pembayaran tunai dan *e-Wallet* (GoPay)

10. Dari sisi pembeli dapat memilih berdasarkan menu yang diinginkan selanjutnya memilih metode pembayaran menggunakan tunai atau *e-Wallet* (GoPay), berikutnya pembeli dapat memberikan ulasan apabila produk sudah diterima sesuai lokasi pengiriman.
11. Dari sisi penjual dapat melakukan pengaturan data akun toko, menambahkan data gambar produk, mengelompokkan pesanan yang sudah dipesan oleh pembeli berdasarkan lokasi pengiriman atau jumlah pesanan. Penjual akan mendapatkan pembayaran apabila sudah menyelesaikan pengiriman produk atau pihak pembeli sudah konfirmasi pesanan sudah diterima.
12. Dari sisi admin sistem dapat memvalidasi pembayaran yang sudah dilakukan oleh pembeli secara berkala, menambahkan jumlah kategori menu produk serta memvalidasi data user yang mendaftarkan diri baik penjual atau pembeli.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan para penjual atau pemilik usaha khususnya di bidang usaha kuliner untuk mempromosikan atau menjual produknya secara langsung kepada konsumen.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperluas jaringan penjualan berbagai macam kuliner diantaranya makanan dan juga minuman

dengan menggunakan aplikasi *marketplace* dan mempermudah para pembeli dalam melakukan transaksi pembelian dengan cara yang mudah.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bagian yang menguraikan secara garis besar tentang teori dasar yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang diteliti dan perbandingan sistem yang dibuat dengan sistem yang sebelumnya.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bagian ini menjelaskan secara lengkap, setiap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian terdiri dari analisis kebutuhan yang di gunakan, pemodelan dan perancangan tampilan awal.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini menjelaskan bagian program serta tampilan pada menu program yang telah dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN**

Bagian ini menguraikan akan kesimpulan yang telah di dapatkan serta saran untuk mengembangkan sistem yang telah dibuat untuk dikembangkan.