

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Marketplace adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media Internet. Sedangkan *place* sendiri dalam kamus bahasa Inggris artinya adalah tempat. Disini dapat disimpulkan pengertian dari *Marketplace* adalah tempat untuk melakukan pemasaran produk dan jasa melalui atau menggunakan media Internet.

Dalam dunia bisnis, produsen maupun konsumen sangat bergantung pada informasi. Produsen membutuhkan informasi mengenai pangsa pasar dan kebutuhan konsumen akan jenis dan model barang khususnya dalam mengetahui produk, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi barang. Banyak perusahaan atau instansi pemerintah membuat *website* yang bisa diakses di internet yang digunakan untuk pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan bagi masyarakat luas, dan lain - lain.

Proses pembelian dan penjualan barang pada beberapa toko-toko online untuk menjual produknya secara mudah, Di sini, para pembeli juga akan berkumpul untuk mendapatkan berbagai macam produk kebutuhannya Sehingga bisa disimpulkan jika fungsi utama marketplace yaitu sebagai penghubung antara pembeli dan penjual. Para penjual umumnya tidak harus membayar sewa lapak toko online. Artinya, siapa saja bisa bergabung dan menjadi penjual di

marketplace. Kita tidak bisa mengontrol siapa saja dan latar belakang atau motif dari penjualan tersebut. Kita juga tidak tahu secara pasti tentang seberapa terpercaya penjual yang menjajakan produknya. Namun seiring berjalannya waktu, marketplace telah mengalami banyak perkembangan untuk meminimalisir kemungkinan-kemungkinan yang bisa merugikan konsumen sehingga keamanannya pun semakin diperketat seperti menggunakan *finger print* sebagai kode autentikasi pengenalan dalam penggunaan sistem sehingga untuk satu aplikasi hanya bisa diakses oleh satu pengguna yang lebih baik dan aman. Masih terdapat pendataan barang juga masih konvensional yaitu dengan memasukan data-datanya kedalam sebuah buku daftar harga, buku transaksi penjualan dan lain sebagainya. Sehingga melakukan transaksi dan memasukan data-datanya harus membuka buku pendataan transaksi penjualan tersebut.

Dari permasalahan di atas diharapkan masyarakat yang memiliki toko maupun yang tidak memiliki toko dan perusahaan akan lebih mudah dikenal karena produk yang ditawarkan dapat dilihat dan diakses oleh masyarakat jika memaksimalkan penggunaan internet sebagai media penjualan dan promosi. Sistem informasi *marketplace* akan menjadi tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari penjual sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi penjual dapat mengetahui pemesanan dan menerima pembelian dari pelanggan, sekaligus untuk media penjualan dan promosi barang, sehingga masyarakat lebih mudah dalam melakukan pencarian produk dan juga dapat melakukan perbandingan harga pada *marketplace*. Sistem *marketplace*

diterapkan dengan menggunakan sistem aplikasi berbasis android dengan menggunakan *finger print* sebagai kode autentikasi pengenalan dalam penggunaan sistem sehingga untuk satu aplikasi hanya bisa diakses oleh satu pengguna yang lebih baik dan aman.

Pemilik aplikasi/Admin memberi fasilitas jual beli *online / market* dari berbagai sumber. Pemilik aplikasi tidak memiliki produk apapun dan bisnis mereka hanya menyajikan produk orang lain kepada pengguna kemudian memfasilitasi fitur *finger print* sebagai kode autentikasi user keamanan login baik dari segi penjual, pembeli maupun administrasi.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penulis ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Di Kota Medan Berbasis Mobile”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah adalah :

1. Terdapat beberapa toko maupun masyarakat khususnya di kota Medan yang belum memiliki cukup modal atau terkendala dalam kepemilikan toko *online* untuk menjual barang atau produk yang mereka miliki.
2. Pada aplikasi *Marketpalce* yang telah berjalan sebelumnya belum adanya fitur tambahan autentikasi user keamanan login dari segi pengguna *finger print*.

3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis android dengan menggunakan fitur *finger print*.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana agar pelanggan bisa melakukan pemesanan dan pembelian barang atau produk dengan menerapkan sistem keamanan autentikasi user menggunakan *Finger Print*?
2. Bagaimana cara mempermudah toko dan masyarakat di kota Medan dalam melakukan penjualan produk dengan perangkat mobile khususnya *Android*?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi *Marketpalce* produk berbasis *Mobile* dengan implementasi *Finger Print* sebagai kode autentikasi user?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data produk barang, data jenis produk barang, data penjual, data pembeli, data pengiriman barang, data katalog dan data pembayaran.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Java*.
3. Sistem aplikasi yang di rancang adalah sistem aplikasi berbasis *Android*.
4. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.
5. Sistem yang di rancang bisa di akses pembeli, administrasi dan penjual.
6. Fungsi administrasi adalah penyedia market, rekber dan kurir, penjual sebagai penjual barang dan pembeli sebagai pembelian barang.

7. Sistem keamanan autentikasi user menggunakan Finger Print.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah toko maupun masyarakat di kota Medan dalam melakukan transaksi jual dan beli produk.
2. Merancang dan membangun sistem aplikasi *Marketpalce* produk berbasis *Android* dengan implementasi *Finger Print*.
3. Membantu baik penjual maupun pembeli dapat melakukan penjualan produk dengan lebih cepat.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah toko maupun masyarakat di kota Medan dalam menaikkan omzet penjualan dengan memanfaatkan fitur internet atau sosial media.
2. Terciptanya sistem aplikasi *Marketpalce* produk berbasis *Android* dengan implementasi *Finger Print*.
3. Dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan penjualan maupun pembelian produk produk.

I.4. Metodologi Penelitian

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis memakai teknik :

I.4.1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung tentang penjualan, pemasaran produk untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan beberapa toko yang bergerak di bidang penjualan produk untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara toko dan masyarakat di kota Medan melakukan promosi produk pada kalangan masyarakat ?
- 2) Bagaimana sistem yang berjalan selama ini dalam proses penjualan produk?
- 3) Bagaimana mempermudah perusahaan dalam menerima pesanan dan pembelian dari konsumen ?

3. *Sampling*

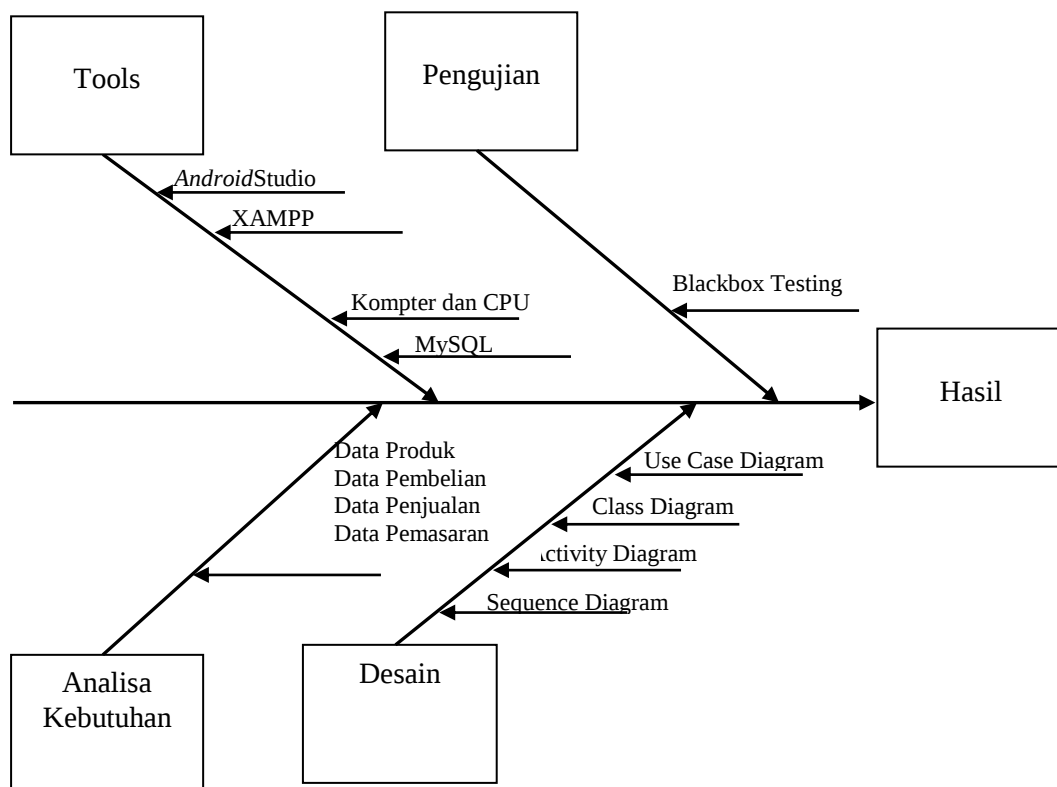
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

I.4.1.2. Penelitian perpustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dapat berupa teori yaitu jurnal.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar I.1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data produk, data katalog, data pembelian, data penjualan dan pemasaran produk.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *Software Android studio*, *PHP*, *Xampp* dan peneliti menggunakan *hardware komputer/laptop*. *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.

4. Pengujian

Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi E-Marketpalce berbasis *Android*.

1.5. Kontribusi Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan penulis adalah mengembangkan sistem yang berjalan dalam promosi, penjualan, pembelian dan pembayaran pembelian produk dengan menggunakan perangkat Android sehingga mempermudah perusahaan serta konsumen dalam melakukan pembelian produk. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis dengan menerapkan aplikasi berbasis android. Dengan demikian perusahaan bisa melakukan pembelian produk menggunakan android dan dapat memperoleh informasi serta mempermudah perusahaan dalam pembelian, penjualan serta promosi produk.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem wireless dan UML.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.