

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pasar Elektronik (*E-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 *E-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 alat elektronik, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi barang alat elektronik. 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.

Selama ini dalam melakukan pemasaran masih terkendala dalam hal promosi dan pemasaran produk alat elektronik, sehingga pembeli masih kurang mengetahui produk apa saja yang dijual oleh suatu perusahaan atau toko tertentu. Beberapa toko dan perusahaan di Kota Medan ini juga menghadapi masalah dalam hal perincian pemesanan oleh pembeli dan pemesanan produk alat elektronik hanya menggunakan telepon atau bertatap muka langsung. 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. Dalam penelitian ini penulis mengangkat beberapa perusahaan yang bergerak dalam usaha alat elektronik.

Dari permasalahan di atas diharapkan 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 *E-marketplace* alat elektronik akan menjadi tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi *supplier*/penjual dapat mengetahui perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka, *e-marketplace* alat elektronik juga akan mempermudah wirausaha alat elektronik untuk melakukan pendataan barang dan transaksi, sekaligus untuk media penjualan dan promosi barang, sehingga masyarakat lebih mudah dalam melakukan pencarian produk dan juga dapat melakukan perbandingan harga pada *E-marketplace* alat elektronik. Sistem *E-marketplace* diterapkan dengan menggunakan *system* aplikasi berbasis Android.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penulis ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi *E-Marketplace* "Alat Elektronik" Di Kota Medan Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

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

1. *Supplier* sering mengalami kendala dalam melakukan proses promosi dan penjualan alat elektronik yang telah dipesan oleh pelanggan.
2. Proses penjualan produk alat elektronik pada perusahaan dilakukan dengan *Via Call*.
3. Belum adanya aplikasi *E-Marketpalce* alat elektronik berbasis Android.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana agar *supplier* dapat melakukan proses penjualan produk Alat Elektronik dengan cepat ?
2. Bagaimana cara mempermudah perusahaan dalam melakukan penjualan produk Alat Elektronik dengan perangkat *Android*?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi *E-Marketpalce* Alat Elektronik berbasis *Android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data alat elektronik, data jenis alat elektronik, data katalog, data ssupplier dan data pembayaran.
2. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Java*.
4. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah perusahaan dalam melakukan transaksi jual dan beli produk Alat Elektronik.
2. Merancang dan membangun sistem apliaksi *E-Marketpalce* Alat Elektronik berbasis *Android*.
3. Membantu *supplier* dapat melakukan penjualan produk Alat Elektronik dengan lebih cepat.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah perusahaan dalam menaikkan omzet penjualan tiap harinya dengan memanfaatkan fitur internet.

2. Terciptanya sistem aplikasi *E-Marketpalce* Alat Elektronik berbasis *Android*.
3. Dapat mempermudah *supplier* dalam melakukan pemasaran dan promosi produk Alat Elektronik.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. 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.4.1.1. 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 alat elektronik untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara perusahaan melakukan promosi Alat Elektronik pada kalangan masyarakat ?
- 2) Bagaimana sistem yang berjalan selama ini dalam proses penjualan Alat Elektronik?

- 3) Bagaimana mempermudah perusahaan dalam menerima pesanan dan pembelian dari konsumen ?

3. *Sampling*

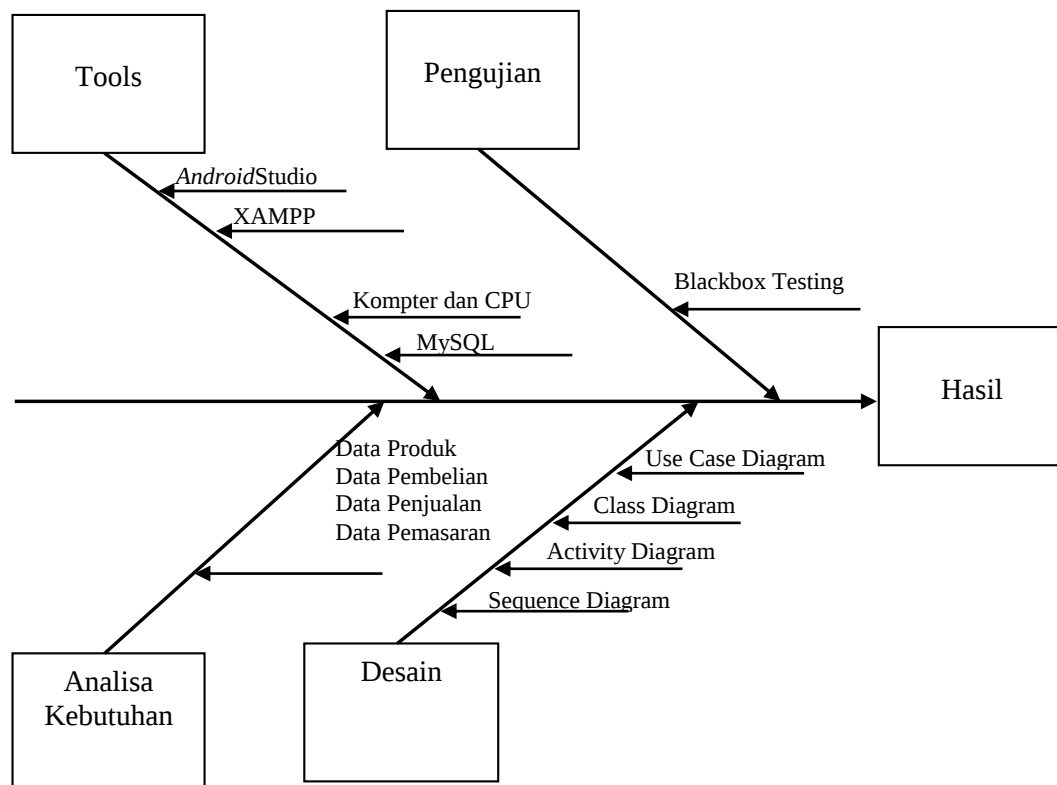
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

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, daya 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* Alat Elektronik berbasis *Android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tommi Suryanto (2018) dengan judul *Penerapan E-Marketplace pada Distro Silver Squad*”, Peneliti melakukan penelitian pada *Distro Silver Squad* untuk membantu dalam proses pelayanan, yang tujuannya mempermudah dalam proses transaksi. Pada penelitian ini, metode yang peneliti gunakan dalam penelitian serta pengembangan adalah metode *Research and Development*. Teknik dalam pengumpulan data yang tepat dalam implementasi dilapangan adalah Observasi, Wawancara, Studi Dokumentasi. Proses perancangan *E-Marketplace* pada *Distro Silver Squad* menggunakan bahasa pemrograman PHP, Database MySQL, HTML dan script lainnya yang berfungsi untuk merancang *interface* yang *user frendly*. Fitur yang di gunakan adalah penjualan, pembelian,

kategori produk alat elektronik, pembayaran dan registrasi untuk reseller dan pelanggan baru.

Pada penelitian Bagus Prayoga (2022) adalah mengembangkan sistem yang berjalan dalam promosi, penjualan, pembelian dan pembayaran pembelian produk alat elektronik dengan menggunakan perangkat Android sehingga mempermudah perusahaan serta *supplier* dalam melakukan pembelian produk alat elektronik. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis dengan menerapkan aplikasi berbasis android. Dengan demikian perusahaan serta *supplier* bisa melakukan pembelian produk alat elektronik menggunakan android dan dapat memperoleh informasi serta mempermudah perusahaan dalam pembelian, penjualan serta promosi produk alat elektronik. Sistem yang akan di rancang bisa diakses oleh 3 pengguna yaitu *seller*, *reseller* dan pelanggan. Fitur yang di gunakan dalam sistem adalah login, promosi, penjualan, pembelian, kategori produk alat elektronik, pembayaran dan registrasi untuk reseller dan pelanggan baru.

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 penelitian terkait, Android, Defenisi E-Marketplace, UML, database, mysql 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.