

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Smartphone* kini telah menjadi gaya hidup sebagian besar masyarakat. Perlahan *smartphone* menggantikan fungsi komputer (*desktop*) untuk melakukan kegiatan sehari-hari termasuk kegiatan bisnis (Alfeno, Tiana 2018).

Era digital telah memudahkan banyak hal, dimana semua yang kita inginkan ada di dunia maya. Contohnya, jika kita ingin berbelanja, cukup *browsing* di internet dengan menggunakan *smartphone*. Pembayaran internet *marketing* bisa menggunakan *e-banking*, uang dapat langsung *transfer* dari pembeli ke penjual. Untuk barang pesanan, kita hanya menunggu barang pesanan tersebut datang dari penjual.

Saat ini, masalah yang dihadapi toko yang menjual produk *stainless* adalah pada bagian pemasaran produk dimana masih kurangnya media pemasaran yang digunakan contoh di beberapa toko *stainless* mereka masih menggunakan brosur untuk media pemasaran dan untuk pemanfaatan *smartphone* sendiri masih sangat kurang untuk digunakan pada kegiatan pemasaran produk dan masih banyak proyek – proyek yang menggunakan bahan *stainless* seperti pipa, siku, plat, flang, plat bolong, dan lain - lain, kemudian pihak pembeli mendapatkan kesulitan dalam mencari informasi mengenai toko *stainless* yang ada di Bandar Lampung.

Penerapan teknologi informasi berbasis *android* (*smartphone*) pada penjualan *stainless* di Bandar Lampung dapat mempermudah *supplier* untuk memasarkan dan mempromosikan produk (*stainless*) ke calon pembeli pada

wilayah Bandar Lampung kapan pun dan dimana pun dengan pemanfaatan akses internet sebagai jembatan penghubung antara penjual dan pembeli.

Hal ini telah di rilis oleh *Global Stats StatCounter*, mulai dari juli 2018 sampai dengan juli 2019, Android (*smartphone*) sudah menjadi sistem paling favorit di Indonesia dengan *market share* sebesar 93,69% pada juli 2019, jauh meninggal kan IOS yang hanya 5,2%, Blackberry OS 0,15%, dan Windows 0,19%.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat suatu aplikasi *mobile* yang dapat membantu pengusaha *stainless* untuk promosi barang yang lebih luas di wilayah Bandar Lampung, yang dijadikan sebuah usulan skripsi dengan judul “**Aplikasi *E-Marketplace* Bagi Pengusaha *Stainless* Berbasis *Mobile* Di Wilayah Bandar Lampung**”. Sehingga diharapkan dapat mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian yaitu :

Bagaimana merancang aplikasi *e-marketplace* bagi pengusaha dan konsumen untuk memenuhi kebutuhan proyek berbasis *mobile* di wilayah Bandar Lampung ?

## **1.3 Batasan Masalah Penelitian**

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada pengusaha *stainless* di wilayah Bandar Lampung.
2. Data yang digunakan untuk penelitian hanya *stainless* di antaranya : *matensitic, ferritic, autenitic, duplex, precipitation hardening*.

3. Pembayaran pada aplikasi *e-marketplace* hanya menggunakan metode

*transfer* dan *COD (Cash On Delivery)*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi *e-marketplace* untuk mempermudah penjual (*retail*) dan pembeli (*customer*) untuk melakukan proses *business to business*.
2. Merancang aplikasi *e-marketplace* untuk mempermudah pembeli mendapatkan informasi tentang toko yang menjual *stainless* di Bandar Lampung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mempermudah penjual dalam melakukan promosi barang yang lebih luas di wilayah Bandar Lampung.
2. Membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang penjual *stainless* di Bandar Lampung.
3. Membantu pengusaha *stainless* di Bandar Lampung sebagai sistem transaksi melalui *smartphone*.