BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang teknologi informasi sekarang ini telah mengalami kemajuan secara pesat dan bervariasi, hal ini tidak terlepas dari keberadaan *internet* yang mudah dijangkau dan makin tersebar luaskan. *Internet* bermanfaat bagi aktifitas kehidupan, salah satunya dalam dunia bisnis penjualan secara *online*. Saat ini banyak penjualan yang dilakukan secara *online* tetapi masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen (pelanggan) secara langsung dan masih berpusat pada lokasi tertentu sehingga pemasaran secara *online* sangat penting dibuat dengan menerapkan teknologi seperti melalui aplikasi *e-marketplace* (Marco and Ningrum, 2017).

E-marketplace adalah sebuah sistem informasi antar organisasi dimana para penjual dan pembeli di pasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik. Suatu e-marketplace merepresentasikan suatu struktur social atau tatanan sosial, konsep ekonomi pasar, dan penggunaan teknologi. E-marketplace dapat memberikan peluang untuk melakukan bisnis dan melaksanakan transaksi melalui saluran elektronik biasanya pada platform yang berbasiskan internet (Rahmadi, 2016). E-marketplace dapat dikembangkan di sebuah organisasi atau perusahaan maupun salah satunya P3I Bandar Lampung.

P3I (Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia) adalah asosiasi perusahaan-perusahaan jasa berbadan hukum yang bergerak di bidang *advertising* periklanan yang terdapat beberapa *product* salah satunya yang paling di fokuskan

dan sebagai nilai jual paling tinggi adalah titik media reklame seperti Baliho, Bilboard, Bando, dan Videotron . P3I mempunyai 24 cabang kerja pengurus daerah yang tersebar di beberapa provinsi salah satunya berada di provinsi Lampung. P3I Lampung berdiri pada tahun 2014 di ketuai oleh Bapak Sukaryadi sampai dengan masa kepengurusan pada tahun 2016. Kemudian sejak tahun 2016 sampai dengan sekarang ketuai oleh Bapak Fadliyansah Cholid. P3I lampung terbentuk sebagai wadah naungan bagi para pengusaha periklanan untuk memperoleh berbagai informasi baik informasi penawaran pekerjaan dan informasi kebijakan kebijakan dari pemerintah provinsi dan daerah tentang hal yang menyangkut perizinan dan pajak terhadap reklame yang ada di provinsi lampung sesuai dengan peraturan organisasi P3I Lampung pada surat keputusan nomor 01/PD-P3I/LPG/2014.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada P3I Lampung, perusahaan ini memiliki 28 perusahaan yang mendaftar pada P3I Lampung. Dalam melakukan pemasaran atau mempromosikan titik reklame telah menggunakan situs-situs sosial seperti *facebook*, dan *instagram*. Metode promosi tersebut sudah cukup efektif tetapi kurang lengkapnya informasi yang diberikan sehingga pelanggan harus datang langsung atau melakukan *via telephone* untuk mendapatkan informasi. Begitupun pada proses pemesanan reklame pelanggan masih dilakukan secara manual yaitu dicatat didalam buku selanjutnya akan direkap kedalam *excel* sehingga lama dalam proses perekapan dikarenakan harus melihat buku satu persatu, dan tidak adanya laporan secara periode. Serta membutuhkan waktu ± 20 menit jika pelanggan ingin melakukan pemesanan dikarenakan admin harus bertanya terlebih dahulu melalui *telephone* kepada

perusahaan yang memiliki titik di daerah tersebut setelahnya baru admin menkonfirmasi kepada calon pelanggan.

Berdasarkan masalah diatas maka penulis membangun sebuah sistem aplikasi *e-marketplace* tiitk media reklame pada P3I Lampung untuk mempermudah P3I Lampung dalam mendapatkan keuntungan finansial yang semakin baik, dan bagi pembeli dapat lebih menghemat waktunya untuk mencari informasi secara lengkap dan tepat mengenai titik reklame yang akan dipesan. Sistem ini juga dapat menghubungkan P3I kepada pemilik perusahaan secara otomatis tanpa harus mengkonfirmasi mengenai titik reklame yang kosong sesuai wilayah masing-masing, serta membantu dalam pengelolaan data pemesanan titik reklame sehingga menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh P3I Bandar Lampung maupun perusahaan reklame.

1.2 RumusanMasalah

Dari uraian latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasikan masalah sebagai berikut "Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *e-marketplace* titik reklame pada P3I Lampung yang dapat memberikan informasi dengan mudah kepada konsumen tentang reklame secara lengkap pada P3I Lampung?"

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

- Aplikasi yang dibangun hanya mengelola pemasaran dan pemesanan titik reklame.
- Aplikasi akan menampilkan informasi mengenai lokasi titik reklame secara lengkap
- 3. Laporan yang dibuat adalah bukti pemesanan, dan laporan pemesanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Merancang dan membangun aplikasi *e-marketplace* titik reklame pada P3I Lampung berbasis web.
- Sistem yang dibangun dapat memberikan informasi dengan mudah kepada konsumen tentang titik reklame yang tersedia dan informasi dalam melakukan pemesanan pada P3I Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut:.

- Dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai titik reklame yang kosong
- 2. Mempermudah dalam melakukan pemesanan titik reklame sesuai keiinginan pelanggan
- Mempercepat proses pemesanan tanpa harus datang langsung ke P3I Lampung.

- 4. Dapat mengelola dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh perusahan maupun P3I Lampung secara cepat dan tepat.
- 5. Dapat menambah pelanggan sehingga menguntungkan P3I Lampung dan perusahaan