

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah sangat berkembang dan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia untuk membantu kegiatan sehari-hari, hal ini tidak terlepas dari keberadaan *internet*. *Internet* bermanfaat bagi aktifitas kehidupan, salah satunya dalam dunia bisnis. Produsen membutuhkan informasi mengenai pangsa pasar dan kebutuhan konsumen akan jenis dan model barang, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi barang. Sehingga informasi dalam dunia bisnis mempunyai peran yang sangat penting untuk digunakan dalam penyampaian informasi melalui internet (Ibad, 2023).

Pengguna internet yang semakin meningkat berpengaruh pada perkembangan *e-marketplace* di Indonesia, khususnya forum jual-beli *online*. *E-Marketplace* adalah sebuah sistem informasi antar organisasi dimana pembeli dan penjual di pasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik. *Marketplace* merupakan suatu platform dimana memiliki tugas sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi produk secara *online*. *Marketplace* atau pasar daring juga menyediakan berbagai fasilitas seperti metode pembayaran, estimasi pengiriman, pemilihan produk sesuai kategori, dan fitur yang lainnya. Kegiatan *e-marketplace* telah berkembang bisnis pemesanan lapangan badminton salah satunya di wilayah Bandar Lampung.

Bandar Lampung adalah sebuah kota di Indonesia sekaligus ibu kota dan kota terbesar di provinsi Lampung. Dengan kepadatan 5.332/km², Bandar

Lampung merupakan salah satu kota terpadat di Pulau Sumatra, serta termasuk salah satu kota besar di Indonesia dan Kota terpadat di luar Pulau Jawa, dengan segala bentuk aktifitas perekonomian dan pemerintahan Provinsi Lampung bertumpu pada Kota yang berslogan kan ragam gawi yang bermakna gotong royong dan kerja sama. Seperti banyak kota-kota lain di Indonesia banyak masyarakat yang memiliki dan membuka usaha penyebawan lapangan badminton salah satu wilayah Bandar Lampung.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan pada beberapa tempat penyewaan lapangan khususnya badminton, saat ini proses pemesanan lapangan masih dilakukan secara manual yaitu pelanggan harus datang langsung untuk melakukan pemesanan sehingga membutuhkan waktu yang lama. Pelanggan dalam proses pemesanan serta terkadang pelanggan mengalami pengantrian atau *booking full* lapangan akibatnya banyak pelanggan yang mengalami kekecewaan. Begitupun dalam proses pengelolaan data pemesanan masih dilakukan secara konvensional yaitu dicatat menggunakan buku besar, hal ini mengakibatkan sering terjadinya kesalahan informasi dalam pencatatan. Pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama, penyimpanan data membutuhkan buku yang besar, dan pencarian data yang kurang efektif sehingga memakan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan masalah di atas maka penelitian ini akan dibangun aplikasi *e-marketplace* penyewaan lapangan badminton wilayah Bandar Lampung berbasis mobile sehingga memudahkan pelanggan memperoleh informasi penyewaan lapangan badminton.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana membangun aplikasi *e-marketplace* pemesanan lapangan badminton wilayah Bandar Lampung untuk proses pemesanan pelanggan?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu

1. Wilayah yang dilakukan penelitian adalah Bandar Lampung
2. Sistem yang dibangun membahas tentang pemesanan lapangan badminton
3. Transaksi pembayaran akan menggunakan jasa transfer bank, dan cash.
4. Penjadwalan dapat diatur oleh pelanggan dan tersimpan secara otomatis
5. Metode yang digunakan adalah pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *extreme programming*.

1.4. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan. Tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah “membangun aplikasi *e-marketplace* pemesanan lapangan badminton wilayah Bandar Lampung untuk proses pemesanan pelanggan berbasis *mobile*”.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan informasi sesuai kebutuhan pelanggan
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi penyewaan lapangan.
3. Dapat membantu dalam mengelola dan menghasilkan laporan penyewaan secara cepat.