

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi suatu perusahaan yang menyajikan sinergi pada proses mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan–laporan yang diperlukan. Salah satu teknologi informasi yang sangat dibutuhkan oleh beberapa perusahaan yaitu sistem informasi mengenai penjualan maupun pemasaran (*e-marketpace*).

E-marketplace yaitu sebuah sistem informasi antar organisasi dimana pembeli dan penjual di pasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik. Dengan melalui internet para penjual dimudahkan dalam melakukan promosi dan memasarkan produknya dalam jangkauan yang lebih luas (Robert, 2017). *E-marketplace* dapat dikembangkan diperusahaan maupun didunia industri.

UKM Kerajinan bambu di Pringsewu merupakan salah satu sentra industri kreatif di Provinsi Lampung, yang memproduksi kerajinan bambu yang unik dan beraneka ragam. Selama ini dalam melakukan pemasaran masih terdapat kendala dalam hal penjualan dan pemasaran produk, biasanya mempromosikan dan

menjual produk mereka melalui media sosial seperti *facebook*, *instagram*, dan *twitter*. Metode promosi tersebut cukup efektif dalam lingkup sosial produsen, namun cepat dilupakan, karena pengguna *facebook* atau *twitter* hanya menggunakan media tersebut untuk berinteraksi dengan kerabat atau memberikan opini mengenai isu terkini dalam lingkup sosial mereka, bukan untuk mencari dan membeli kerajinan. UKM kerajinan bambu di Pringsewu ini juga menghadapi masalah dalam hal pemesanan yaitu pemesanan produk hanya menggunakan telepon atau datang langsung ke UKM. Selain itu sistem penjualan juga masih sebatas lingkungan rekan kerja atau kerabat, sehingga diperlukan tempat yang lebih luas untuk dapat mempromosikan dan menjual produk kerajinan bambu. Dengan sistem yang berjalan terdapat kendala yaitu sering terjadi kesalahan dalam pencatatan data pemesanan, tidak adanya laporan penjualan, serta pelanggan harus datang langsung untuk melakukan transaksi penjualan dan pembayaran.

Alternatif masalah diatas yaitu disarankan membuat sistem *e-marketplace* penjualan kerajinan bambu, diharapkan dengan adanya sistem ini dapat memudahkan penjual untuk promosi dan pemasaran dan juga mendapatkan keuntungan finansial yang semakin baik, dan bagi pembeli dapat lebih menghemat waktunya untuk mencari barang yang ingin dibeli dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pembeli. Berdasarkan penjabaran diatas maka penulis berminat untuk melakukan penelitian yaitu “**Rancang Bangun E-Marketplace Penjualan Kerajinan Bambu Berbasis Mobile Aplikasi (Studi Kasus : UKM Pringsewu)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi *e-marketplace* penjualan kerajinan bambu berbasis mobile ?
2. Bagaimana memberikan informasi dengan mudah kepada konsumen tentang produk yang tersedia dan informasi dalam melakukan pembelian di *e-marketplace* penjualan kerajinan bambu?

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:

1. Aplikasi yang dibangun hanya mengelola pemasaran dan pemesanan kerajinan bambu pada UKM Pringsewu.
2. Jenis *marketplace* yang digunakan adalah *e-marketplace horizontal*.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Merancang aplikasi *e-marketplace* penjualan kerajinan bambu berbasis mobile dengan menggunakan aplikasi *jquery mobile*.

2. Sistem yang dibangun dapat memberikan informasi dengan mudah kepada konsumen tentang produk yang tersedia dan informasi dalam melakukan pembelian di *e-marketplace* penjualan kerajinan bambu.

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:.

1. Sebagai referensi untuk penelitian lain yang berhubungan dengan aplikasi *e-marketplace* berbasis *mobile* aplikasi.
2. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh UKM pringsewu dalam mengembangkan usaha dan meningkatkan promosi penjualan kerajinan bambu melalui *mobile* aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang *e-marketplace* kerajinan bambu, *Waterfall*, *UML*, *Jquery Mobile*. Materi yang diambil dapat merupakan pengertian dasar teori dari masalah yang sedang dikaji dan disusun sendiri oleh penulis sebagai tuntutan untuk memecahkan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang rancangan sistem terhadap masalah *e-marketplace* kerajinan bambu, metode pengumpulan data, Analisis sistem berjalan, dan jadwal penelitian.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan tentang perancangan sistem yang dibuat menggunakan UML, dan form rancangan sistem .

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi sistem yang dibuat.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dan saran dari laporan yang penulis buat.

Simpulan dan saran dinyatakan secara terpisah.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN