

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi bukanlah sesuatu hal yang sulit didapatkan saat ini karena digitalisasi telah mempengaruhi setiap lini kehidupan masyarakat. Kehidupan masyarakat banyak difasilitasi oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi. Bidang ekonomi, terutama perdagangan, juga merasakan kemudahan ini. Saat ini, perdagangan bergantung pada teknologi informasi. Istilah "e-Commerce/Pasar" berasal dari kombinasi perdagangan dan teknologi informasi. (Decky Hendarsyah, 2019)

E-Commerce merupakan bentuk perniagaan online yang terintegrasi dengan teknologi informasi melalui perantara internet. Terlebih lagi sistem yang digunakan e-Commerce pun digunakan pada marketplace. Marketplace memiliki konsep yang sama dengan pasar tradisional, namun dalam bentuk virtual dimana bertugas untuk menghubungkan pembeli dan penjual melalui situs web mereka. (Rini Yustiani dan Rio Yunanto, 2017)

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, hampir seluruh usaha e-Commerce (90,43 persen) melakukan penjualan online dan offline, sedangkan yang murni online hanya sebesar 9,57 persen. Usaha e-Commerce yang memanfaatkan internet untuk melakukan pemasaran sebesar 53,41 persen, baik melalui sosial media maupun marketplace.

Ada berbagai marketplace yang terkenal dan banyak digunakan oleh pengguna dari Indonesia, tak hanya perdagangan barang namun juga perdagangan jasa. Persaingan besar pun tak lepas dari meningkatnya keberadaan marketplace serupa. Berikut beberapa marketplace terpopuler di Indonesia saat ini:

##### **1. Shopee**

Shopee menjadi salah satu jawara marketplace dalam jumlah pengunjung per bulannya dengan mengumpulkan 237 juta kunjungan, terutama di negara-negara "mobile-first".

Berdasarkan survey, pengunjung banyak memilih Shopee karena harganya

yang terjangkau dan memiliki banyak promo yang bisa digunakan. Beberapa Filter populer di Shopee antara lain produk kecantikan, peralatan rumah tangga, dan fashion muslim

## 2. Tokopedia

Tokopedia merupakan salah satu e-Commerce terbesar di Indonesia. Sebagai e-Commerce besar, sudah pasti memungkinkan individu maupun bisnis mudah untuk membuka dan mengelola toko online pribadi mereka. Meskipun hanya mengumpulkan 88,9 juta pengunjung per bulan, bukan berarti tokopedia kalah dalam bidang perniagaan.

Tokopedia memiliki tingkat kepercayaan pada klien melebihi shopee dikarenakan adanya filter status pada merchant (penjual) dan juga memiliki fitur chatbot yang secara otomatis mengiklankan produk merchant pada klien melalui notifikasi dan chat.

## 3. iStyle

iStyle merupakan e-Commerce pertama di Indonesia yang memiliki konsep “Mall in Mall”. Dengan konsep tersebut, iStyle menawarkan kelebihan dimana *Special Product, Online-to-Offline, Overseas, Guaranteed Quality* dan *Transparancy* menjadi *Unique Selling Point (USP)* utamanya.

Meskipun jauh dari dua marketplace di atas, dengan jumlah kunjungan 334 ribu per bulan tak bisa dianggap remeh dikarenakan inovasi ini menjadi kandidat pesaing besar dengan motto “we Do we Create we Deliver Trust”, dimana iStyle ingin para penggunanya merasakan pengalaman berbelanja selayaknya di mall dengan konsep online ke offline untuk semua kategori produk.

## 4. Bridestory

Bridestory adalah marketplace dan direktori pernikahan global yang lengkap dan inspiratif yang membantu vendor dan profesional pernikahan menghubungkan para calon pengantin di seluruh dunia.

Sebagai marketplace jasa pernikahan, bridestory menjadi pilihan untuk menemukan berbagai filter paket jasa pernikahan dan vendor pernikahan.

Walaupun tampilan platformnya kurang menarik namun isi dan motto dari marketplace ini "menginspirasi, lengkap dan terpercaya".

#### 5. Gojek

Gojek juga merupakan platform multi-jasa yang terkenal di Indonesia. Selain layanan transportasi, Gojek menawarkan jasa lain seperti pesan antar makanan, belanja online, layanan keuangan, dan banyak lagi.

Gojek merupakan marketplace terlengkap dengan memberikan lapak berdagang sekaligus memberikan pelayanan jasa antar langsung ke lokasi pembeli. Go-Pay menjadi kunci andalan marketplace ini tetap laris dimanapun karena memiliki verifikasi 2 langkah untuk melakukan pembayaran secara digital sehingga lebih aman dan terpercaya.

Dari 5 Marketplace diatas, bisa diambil kesimpulan kalau e-commerce dan marketplace sudah meliputi berbagai barang dan bidang jasa. Namun, menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022, 43,02 persen dari semua usaha e-Commerce/Pasar menjual makanan, minuman, dan bahan makanan. Kelompok fashion menempati urutan kedua dengan 15,04 persen usaha, dan kelompok kebutuhan rumah tangga menempati urutan ketiga dengan 8,11 persen usaha. Sementara itu, Presentase usaha e-Commerce/Marketplace berdasarkan provinsi dan kategori tahun 2022 menurut BPS untuk kategori aktivitas penyewaan dan sewa guna usaha mendapat 1,93 persen dari 13 kategori aktivitas usaha.

Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya untuk usaha barang/jasa kebutuhan rumah tangga hingga kosmetik masih sedikit, melihat kondisi tersebut tak jarang jika usaha tersebut kurang menonjol sehingga menjadi sedikit kunjungan pada platform usahanya dan juga masih ada kelompok lainnya yang mungkin berada dibawah kelompok usaha yang disebutkan diatas. Aktivitas penyewaan dan sewa guna usaha tertulis 1,93 persen di Indonesia sehingga perlu adanya peningkatan untuk e-Commerce/Marketplace penyewaan guna usaha termasuk jasa.

Maka dari itu, diperlukannya marketplace yang dapat menampung seluruh e-commerce dengan pengelompokan sewa usaha/jasa pada lingkup kegiatan acara atau *event*. Tak hanya itu, diperlukan juga fitur pembeda agar marketplace tersebut dapat

menonjol dan ikut bersaing dalam hal kunjungan platform.

Dengan demikian, berdasarkan hal tersebut, tujuan pada penelitian ini yaitu merancang sebuah aplikasi marketplace organizer dengan fitur verifikasi akun dan transaksi pembayaran serta fitur customization pada pemesanan paket jasa sehingga klien dapat menambahkan jasa pada paket jasa yang akan dipesan untuk disewakan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah di atas, masalah pokok yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pemesanan pada aplikasi marketplace dapat disesuaikan dengan kebutuhan klien?
- b. Bagaimana event organizer dapat dipercaya oleh klien?

## 1.3 Tujuan

Adapun untuk tujuan penulis membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat customization pada pemesanan paket jasa oleh klien agar dapat disesuaikan sesuai kebutuhan klien.
- b. Memberikan verifikasi pada akun event organizer dan sistem pembayaran paket jasa.

## 1.4 Ruang Lingkup

Untuk membuat tugas akhir ini lebih fokus dan mencapai hasil yang lebih spesifik, tulisan ini akan dibatasi dengan topik masalah berikut.:

- a. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi marketplace berbasis WEB.
- b. Target aplikasi ini adalah para event organizer dan kliennya.
- c. Memiliki Fitur *Customization Items* pada pemesanan paket jasa.
- d. Sistem pembayaran menggunakan sistem pembayaran Payment Gateway.

## 1.5 State of The Art

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, beberapa referensi dari penelitian sebelumnya diambil, termasuk beberapa jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Referensi jurnal-jurnal tersebut, serta pembahasannya, disajikan pada Tabel 1.1

berikut ini.

**Tabel 1.1.** Tabel State of The Art

Judul Jurnal	Pembahasan
<p><b>(1) Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis di Era Teknologi Informasi</b></p> <p><b>Peneliti</b> Rini Yustiani, Rio Yunanto</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Komputer Indonesia</p> <p><b>Tahun</b> 2017</p> <p><b>Nama Jurnal</b> KOMPUTA</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b></p> <p>Jurnal ini membahas tentang sistem marketplace dimana sistem ini menjadi suatu yang sangat menguntungkan untuk pelaku usaha atau bisnis. Sistem ini dibangun untuk menunjang usaha sehingga pengusaha tidak perlu repot dengan urusan pengembangan termasuk promosi dikarenakan penyedia marketplace juga mampu menjadi promotor pada pasar visual sehingga dapat memperluas pemasaran, menambah profit usaha dan menekan biaya operasional.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b></p> <p>Dengan melihat analisa pada sistem marketplace, Aplikasi marketplace ini akan menjadi suatu yang menguntungkan dimana jika nantinya memiliki fitur AI didalamnya sehingga membuat daya tarik tersendiri pada marketplace yang akan dibangun nanti.</p>
<p><b>(2) React Apps with Server-Side Rendering: Next.js</b></p> <p><b>Peneliti</b></p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b></p> <p>Jurnal ini membahas tentang rancangan sistem dari framework Next.js. Pengoptimalan kinerja</p>

<p>Harish A Jartarghar, Girish Rao Salanke, Ashok Kumar A.R, Sharvani G.S dan Shivakumar Dalali</p> <p><b>Lokasi</b> Don Bosco Institute of Technology, Bengahuru, India</p> <p><b>Tahun</b> 2022</p> <p><b>Nama Jurnal</b> JTEC (Journal of Telecommunication, Electronic, and Computer Engineering</p>	<p>aplikasi kerangka kerja Next.js dapat membangun server-side rendering pada aplikasi React, dimana kedua komponen tersebut saling membangun secara signifikan dalam pengalaman digital secara keseluruhan.</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b> Dengan melihat sistem pada Next.js, ia mempunyai kemampuan untuk mempercepat web melalui aplikasi yang meningkatkan kinerja, mengurangi biaya pengembangan, dan memiliki tingkat produksi yang lebih besar</p>
<p><b>(3) Perancangan Aplikasi Marketplace Order Baju Pintar Menggunakan Web Responsif Untuk Memudahkan Customer Mendesain Sesuai Selera</b></p> <p><b>Peneliti</b> Ali Khumaidi</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Krisnadwipayana</p> <p><b>Tahun</b> 2018</p> <p><b>Nama Jurnal</b> IKRAITH-INFORMATIKA</p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b> Jurnal ini membahas tentang pemodelan responsif pada website. Pemodelan aplikasi marketplace pada website secara responsive dalam pengembangan lebih lanjut menjadi salah satu daya tarik customer pada aplikasi dengan memudahkan penggunaan aplikasi di berbagai gadget.</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b> Dengan melihat aplikasi marketplace yang memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian pada website menjadi salah satu kunci untuk</p>

	<p>menarik perhatian dengan menggunakan pemodelan responsif pada aplikasi. Selain itu meresponsifkan tampilan website untuk segala ukuran gadget lebih baik daripada hanya memfokuskan pada aplikasi android atau computer.</p>
<p><b>(4) Pengembangan System Berlangganan Aplikasi di Usertip Menggunakan Stripe</b></p> <p><b>Peneliti</b> Haeruddin, Ni'matul Ma'muriyah, William Wijaya</p> <p><b>Lokasi</b> Teknologi Informasi Universitas Internasional Batam</p> <p><b>Tahun</b> 2024</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Journal of Information System Management (JOISM)</p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b></p> <p>Jurnal ini menghasilkan rancangan diagram, flowchart dan aplikasi Usertip dengan menggunakan metode Waterfall dan Payment Gateway berupa Stripe untuk memudahkan proses pembayaran dimana memiliki metode verifikasi otomatis termasuk mendeteksi kartu kredit palsu dan transaksi mencurigakan karena sudah menggunakan Artificial Intelligence (AI).</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b></p> <p>Dengan melihat hasil penelitian diatas, penulis yakin bahwa stripe merupakan sistem transaksi paling aman dalam bentuk payment gateway untuk marketplace terutama transaksi dalam jumlah besar.</p>
<p><b>(5) Analysis On The Implementation Of Payment Gateway As A Payment System Provider In E-Commerce Transaction.</b></p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b></p> <p>Jurnal ini membahas tentang analisis dan implementasi secara hukum untuk payment gateway pada platform E-Commerce. Sebagai sistem provider</p>

<p><b>Peneliti</b> Indara Permataasih</p> <p><b>Lokasi</b> Fakultas Hukum, Universitas Indonesia</p> <p><b>Tahun</b> 2021</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Skripsi</p>	<p>pada transaksi e-commerce, payment gateway menjadi platform yang berjalan aman dan lancar namun memiliki resiko potensial pada pedagang dan pembeli dimana data pembayaran kartu kredit/debit dapat diretas karena tersimpan pada sistem. Walaupun begitu, Payment Gateway menjadi salah satu opsi sistem pembayaran masa depan.</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b> Melihat bahwa sistem payment gateway menjadi opsi termudah dalam proses pembuatan aplikasi marketplace sebagai proses transaksi.</p>
---	--

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran umum tentang masalah dan solusi penyelesaiannya, penyusunan diuraikan dalam beberapa pokok masalah yang terbagi dalam beberapa bab, Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini memuat pendahuluan penelitian pada aplikasi yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, state of the art, dan sistematika penulisan penelitian.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat landasan teori penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian tugas akhir ini.

### **BAB 3 ANALISIS DAN DESAIN PERANCANGAN**

Bab ini memuat tentang analisis dan desain perancangan aplikasi.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas mengenai implementasi dari user interface dan pengujian sistem.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil pembahasan dan pengujian pada sistem.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**