

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat seiring dengan kebutuhan manusia akan teknologi hingga kebutuhan tersebut merambah ke berbagai sektor. Teknologi informasi ini membantu manusia dalam melakukan kegiatan sehingga memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Salah satu teknologi informasi yang berkembang saat ini yaitu *e-marketplace*. *Electronic Marketplace (e-marketplace)* merupakan pasar virtual tempat dimana terjadinya kontak secara tidak langsung antara penjual dan pembeli (Chaffey,2009). Transaksi antara penjual dan pembeli yang terjadi di *marketplace* dilakukan dengan menggunakan *platform* yang disediakan oleh *operator marketplace*.

Perkembangan teknologi informasi *e-marketplace* telah merambah ke berbagai sektor bisnis seperti pertanian, peternakan, *fashion*, retail, hingga event management dan masih banyak sektor bisnis lainnya. Dari sekian banyak sektor bisnis yang berkembang tersebut menghasilkan *start-up*. *Start-up* merupakan perusahaan rintisan atau perusahaan yang belum lama beroperasi. Beberapa *start-up e-marketplace* di Indonesia yaitu *8Villages* dan *Angon* di sektor pertanian, *eFishery* di sektor perikanan, *HijUp* di sektor *fashion*, dan *BrideStory* di sektor *online wedding management* atau *event organizer (EO)*.

Event Organizer (EO) adalah pengelola suatu kegiatan atau acara (Suseno,2005). Setiap kegiatan yang diselenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan bagi kedua belah pihak, baik penyelenggara atau penyedia jasa, pengguna jasa, dan juga yang hadir pada saat kegiatan tersebut berlangsung. Salah satu jenis *EO* yaitu *Party Planner*. *Bisnis Party Planner* sudah menjadi perhatian banyak penggiat bisnis di Indonesia, seperti *dreamflavours.com* atau *fullcolorparty.com*.

Meskipun banyak *e-marketplace* di sektor *event organizer* yang telah ada seperti *BrideStory*, *Weddingku* yang berfokus pada *online wedding management*, namun masih sedikit situs *e-marketplace* yang di khususkan untuk para vendor

EO party planner. Kebanyakan vendor *EO party planner* memasarkan jasanya melalui *media social* tertentu. Hal tersebut mengakibatkan para calon pelanggan jasa *EO party planner* merasa kesulitan dalam mencari vendor event organizer yang terpercaya dan tidak bisa membandingkan antara satu vendor dengan vendor lainnya, misalnya dalam membandingkan harga atau pelayanan yang tersedia. Usaha mandiri *EO party planner* tersebut belum optimal dikarenakan beberapa kendala seperti persaingan harga, strategi pemasaran yang kurang tepat, atau masalah lainnya. Permasalahan lain yang dialami vendor yaitu pengelolaan penjualan dan transaksi keuangan yang harus dicatat secara manual.

Solusi untuk permasalahan tersebut maka peneliti akan merancang sebuah aplikasi *e-marketplace* bagi penyedia jasa *party planner* dengan nama “DYLAND”. Aplikasi ini berbasis *website* yang memadukan interaksi dan transaksi antar penyedia dan pengguna jasa *EO party planner*. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi *E-marketplace* ini, dapat memberikan kemudahan untuk para calon pencari jasa *EO party planner* dan memberikan wadah kepada para vendor *EO party planner* untuk memasarkan jasanya.

Dalam tugas akhir ini, penulis mengambil studi kasus *EO vendor party planner* yang ada di kota Bandung. *EO Party planner* yang dimaksud berupa penyelenggara pesta ulang tahun, perayaan *anniversary*, wisuda, dan pesta atau perayaan kecil lainnya. Alasan pengambilan studi kasus di kota Bandung dikarenakan banyaknya vendor-vendor yang terlibat dalam *EO party planner* yang belum memiliki toko secara *online*. Aplikasi ini berbasis *website* yang memadukan interaksi dan transaksi antara penyedia jasa dengan pengguna jasa *EO party planner*.

Pengembangan *E-marketplace* Dyland ini akan dikembangkan dengan metode *iterative incremental* menggunakan bahasa PHP (*hypertext preprocessor*), *framework Code Igniter* dan basis data *MySQL*. Perancangan dan desain akan menggunakan UML (*Unified Modeling language*). Pengujian *E-marketplace* Dyland ini akan diuji dengan menggunakan metode *black box testing* untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi dan akan diuji oleh beberapa *tester*.

I.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diuraikan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan *e-marketplace* “Dyland” membantu penyedia jasa (vendor) *party planner* dalam mengelola jasa dan produknya?
2. Bagaimana rancangan *e-marketplace* “Dyland” membantu penyedia jasa (vendor) *party planner* dalam mengelola data transaksi dan pemasukkan?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang sistem *e-marketplace party planner* “Dyland” yang menghubungkan interaksi antara pengguna jasa dengan vendor *party planner*.
2. Merancang sistem penjualan yang membantu vendor *party planner* dalam mengelola penjualan.
3. Merancang sistem penjualan yang membantu vendor *party planner* dalam mengelola data transaksi dan pemasukkan.
4. Merancang fitur yang meningkatkan efektivitas proses bisnis bagi vendor *party planner*.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk vendor *EO party planner*.
Aplikasi ini membantu vendor penyedia jasa *EO party planner* untuk menjual produk atau jasanya dengan memperluas pasar melalui *e-marketplace*, membantu pengelolaan penjualan, dan membantu vendor dalam mengelola data pemasukkan dan transaksi.
2. Untuk calon pengguna jasa *EO party planner*.
E-marketplace ini dapat membantu para calon pengguna jasa *EO party planner* untuk mendapatkan informasi tentang vendor *EO party planner* sesuai dengan kebutuhan calon pelanggan.
3. Untuk Penulis.

Pembuatan aplikasi ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dan mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan aplikasi dan juga kemampuan menulis.

I.5 Ruang Lingkup

Adapun batasan penelitian ini yaitu:

1. Data pelanggan, data vendor dan data *rating* yang digunakan adalah data *dummy*.
2. Penelitian ini fokus pada fitur-fitur manajemen penjualan (*back-end* vendor) pada *e-marketplace*.
3. Penelitian ini fokus pada fitur dari modul terkait yang dijelaskan didalam BAB 4.
4. Proses manajemen vendor dilakukan mulai dari pendaftaran vendor hingga pembalasan *review* dari pelanggan.
5. Pengembangan *e-marketplace* ini menggunakan metode *iterative incremental*.
6. Pihak vendor harus melakukan *update* foto produk / jasa yang ditawarkan untuk menghindari terjadinya penolakan pemesanan.
7. Penelitian ini mengasumsikan bahwa jasa pengiriman dapat mengirim semua produk yang memerlukan pengiriman.
8. Jika terdapat pengiriman barang, maka pengiriman barang tersebut dilakukan oleh pihak ketiga.