

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami peningkatan dari waktu ke waktu yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup setiap manusia. Hampir di segala bidang teknologi mempunyai peranan penting demi memudahkan segala sesuatu masalah yang timbul dari berjalannya sebuah sistem. Teknologi informasi merupakan salah satu terobosan teknologi yang sangat membantu kebutuhan hidup manusia. Selain menyediakan media informasi dari berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi informasi diharapkan menjadi media yang dapat mengontrol kebutuhan serta keinginan setiap penggunanya.

E-commerce adalah kegiatan bisnis yang dilakukan melalui dunia maya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. *E-commerce* sangat menguntungkan penggunanya karena dapat memudahkan dalam melakukan transaksi jual beli. Sehingga pembeli dapat dengan mudah mendapatkan suatu barang tanpa harus berpergian membelinya. Bisnis *start up* merupakan salah satu cara bisnis yang saat ini telah hadir dan merubah tatanan bisnis konvensional. Dengan adanya bisnis *start up* yang berkembang pesat, berbagai kebutuhan barang dan jasa dapat dengan mudah dibeli hanya dengan memesan melalui *website* maupun aplikasi *smartphone*. Bisnis startup yang mulai menjamur di Indonesia yaitu dibidang edukasi, *game*, gaya hidup, sains, *real estate* dan lain-lainnya.

Bisnis *event management* adalah salah satu aspek yang ikut terkena dampak dari berkembangnya bisnis *start up*. Pada saat ini para pelaku *event management* lebih cenderung memanfaatkan jasa dari *event organizer* untuk menangani acara yang akan mereka buat. Peluang bisnis *event organizer* telah menjadi perhatian banyak pegiat bisnis di Indonesia, ini dibuktikan dengan terus bermunculannya *event organizer* baru di berbagai kota di Indonesia termasuk kota Bandung. Kondisi ini tentu akan menuntut setiap *event organizer* untuk mengembangkan kreativitas masing-masing, agar mampu bersaing dalam mendapatkan konsumen. Salah satu produk teknologi yang wajib dimiliki oleh setiap *event organizer* saat ini adalah sebuah situs *website*

penjualan atau yang biasa disebut dengan *e-marketplace*. *Website e-marketplace* juga dapat digunakan untuk berbagai transaksi kegiatan bisnis. Keberadaan *website* ini juga bermanfaat dalam peningkatan kualitas strategi pemasaran setiap *event organizer*. Serta sebagai nilai tambah dalam kaitannya dengan proses menjalin hubungan yang baik dengan berbagai pihak, yang pernah terlibat dalam kegiatan sebuah *event organizer* itu sendiri.

Meskipun banyak *e-marketplace* yang telah ada, namun masih sedikit situs *e-marketplace* yang di khususkan untuk para *vendor event organizer* seperti *party planner* di wilayah Bandung. Kebanyakan *vendor event organizer party planner* memasarkan jasa nya melalui media sosial seperti instagram dan facebook yang mana jangkauannya bisa sangat luas sehingga banyak calon pembeli kesulitan mencari *vendor* yang terpercaya sesuai dengan wilayah tempat tinggalnya. Selain itu, permasalahan yang ada pada *e-commerce* adalah masalah kepercayaan. Pada transaksi yang dilakukan secara *offline*, calon pembeli dapat melihat barang secara langsung. Berbeda dengan transaksi secara *online*, pembeli memiliki rasa khawatir jika terjadi penipuan. Hal tersebut harus diperhatikan karena kepercayaan pengguna itu penting.

Oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang dapat mendukung penyampaian informasi sekaligus menyediakan transaksi pembelian bagi para *vendor party planner* maupun calon pembeli. Adanya *website* ini membantu calon pembeli untuk mengetahui informasi mengenai jasa *event organizer party planner*. Kedua hal tersebut merupakan cara untuk mendapatkan kepercayaan dari pengguna.

Solusi untuk permasalahan tersebut maka peneliti akan merancang sebuah aplikasi *e-marketplace* bagi penyedia jasa *party planner* dengan nama "Dyand". Aplikasi ini berbasis *website* yang memadukan interaksi dan transaksi antar penyedia dan pengguna jasa *event organizer party planner*. Dyland akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database dengan Metode Pengembangan *Iterative Incremental*.

Diharapkan dengan dibuatnya *e-marketplace dyland* untuk *vendor event organizer party planner*, dapat memberikan informasi dan kemudahan dalam bertransaksi bagi para calon pembeli. Serta memberikan sebuah wadah

kepada *vendor event organizer party planner* yang berada di wilayah Bandung untuk memasarkan jasanya.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan *e-marketplace* Dyland dapat membantu calon pembeli dalam melakukan transaksi produk dari *vendor-vendor party planner* secara *online* ?
2. Bagaimana rancangan *e-marketplace* Dyland sebagai media interaksi bagi *vendor-vendor party planner* dan calon pembeli?

I.3 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini dapat menciptakan *marketplace* bagi *vendor party planner* sehingga dapat menghubungkan langsung dengan calon pembeli secara *online*.
2. Merancang fitur untuk membantu calon pembeli mendapatkan informasi dan memesan *jasa party planner*.
3. Sebagai media promosi bagi jasa *event organizer party planner* yang baru memulai usahanya.

I.4 Manfaat

Manfaat dari dibuatnya sistem informasi ini adalah:

1. Untuk *vendor event organizer party planner*.
Sistem informasi ini membantu para *vendor event organizer party planner* untuk menjual atau memasarkan produk dan jasa yang akan mereka jual.
2. Untuk calon pembeli.
Sistem informasi ini dapat membantu calon pembeli untuk mendapatkan informasi tentang produk maupun jasa *vendor-vendor party planner* yang ingin mereka cari atau pesan.

3. Untuk Penulis.

Pembuatan sistem informasi ini memberikan sebuah tantangan dan kesempatan bagi penulis untuk memanfaatkan dan mengembangkan ilmu yang didapatkan di bangku perkuliahan.

I.5 Ruang Lingkup

Sistem informasi pada *event organizer party planner* sangat luas permasalahannya, agar pembahasan tidak menyimpang dan meluas ke luar topik permasalahan yang tidak diinginkan, maka penulis membatasi :

1. Data pelanggan, data *vendor* dan data transaksi yang digunakan adalah data *dummy*.
2. Penelitian ini hanya membahas pengelolaan transaksi pelanggan di *e-marketplace* Dyland.
3. Proses transaksi dimulai dari pemesanan produk dan jasa *vendor party planner* hingga memberikan review produk.
4. Proses pembayaran dilakukan pembeli melalui transfer bank.
5. Jika terdapat pengiriman barang, maka pengiriman barang tersebut dilakukan oleh pihak ketiga.
6. Penelitian ini mengasumsikan bahwa jasa pengiriman barang dapat mengirim semua produk *vendor-vendor party planner*.
7. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *iterative incremental*.
8. Penelitian ini fokus pada fitur dari modul terkait yang dijelaskan dalam BAB 4.