

BABI PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada era digitalisasi ini, banyak masyarakat Indonesia yang ingin mengembangkan bisnis mereka menjadi bisnis digital karena kemudahan menjangkau konsumen tanpa harus memiliki kantor atau toko di lokasi yang dekat dengan konsumen. Berdasarkan hal tersebut, munculah banyak perusahaan baik perusahaan rintisan (*startup*) maupun UMKM yang berorientasi pada ekonomi digital. Salah satunya adalah munculnya inovasi *e-Marketplace* yang berfokus hanya pada satu bidang. Tujuannya adalah untuk menjangkau para konsumen yang mencari produk atau jasa pada bidang tertentu.

Dalam pengelolaan sebuah unit bisnis, penjual tentunya perlu mengetahui kinerja toko agar dapat mengambil langkah yang diperlukan untuk mengembangkan produknya. Kinerja toko dapat diketahui dengan mengolah dan menganalisis data transaksi dengan pembeli menjadi sebuah informasi. *Dashboard* merupakan sekumpulan data yang menampilkan indikator kinerja bisnis. Secara umum, tampilan visual data yang paling penting dan dapat dipantau secara sekilas. *Dashboard* digunakan oleh para manajer untuk memantau penjualan, keuntungan, dan analisis bisnis yang lainnya.

Sebuah *dashboard* terdiri dari banyak indikator visual dimana setiap indikatornya menampilkan satu set KPI (*Key Performance Indicator*). KPI merupakan ukuran keuangan dan non-keuangan yang digunakan organisasi untuk mengungkapkan seberapa sukses mereka dalam mencapai tujuan jangka panjang (Dragana dkk, 2010). Untuk membentuk sistem pengukuran kinerja yang efektif, sangat penting untuk mendefinisikan dan menstandarisasi semua proses dalam organisasi. KPI merupakan indikator utama yang digunakan untuk mengevaluasi dan menganalisis data pada suatu organisasi. Sebuah *e-Marketplace* memerlukan *dashboard* untuk dapat melihat dan meningkatkan kinerja pada *e-Marketplace* tersebut.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ruiperez-Valiente dkk, 2021) dengan judul "*Ideating and Developing a Visualization Dashboard to Support*

Teachers Using Educational Games in the Classroom” tentang bagaimana pengimplementasian *dashboard* pada permainan pembelajaran *Shadowspect* yang digunakan dalam pembelajaran matematika oleh guru dapat membantu guru dalam menganalisis dan memahami cara murid berinteraksi dengan permainan *Shadowspect*. Pada penelitiannya, Ruiperez-Valiente membuat *dashboard* dengan menggunakan *Shiny’s R framework* karena dianggap mudah digunakan dan tidak memerlukan konfigurasi *hardware*. Hasil dari penelitiannya adalah guru dapat melakukan monitoring langsung murid mereka selama kelas, dan guru dapat langsung mengambil tindakan yang bertujuan untuk memberikan bantuan pada waktu yang tepat sesuai dengan kebutuhan murid. Berdasarkan penelitian tersebut, *dashboard* merupakan alat yang cukup penting untuk diimplementasikan khususnya pada *e-Marketplace* dimana penjual memerlukan alat yang dapat membantu mereka dalam mengambil keputusan dan tindakan dengan cepat sesuai penjualan pada toko.

Pada penelitian ini, *dashboard* digunakan sebagai sistem monitoring dan evaluasi *platform e-Marketplace* GRAVIS. Startup Digital Graphic Visual (GRAVIS) merupakan startup yang bergerak di bidang *e-Marketplace* dibidang jasa desain digital yang memiliki tujuan untuk menghubungkan antara freelancer desain dengan para UMKM atau korporasi yang membutuhkan jasa desain. Informasi yang muncul pada *dashboard* akan digunakan untuk mengukur kualitas kinerja *e-Marketplace* serta mengambil keputusan dalam menentukan strategi kedepan maupun mendeteksi permasalahan yang sedang terjadi sehingga pengelola dapat dengan mudah menajemen *platform e-Marketplace*. Pengguna *dashboard* diharapkan mampu membantu meningkatkan nilai yang dimiliki oleh *e-Marketplace* GRAVIS.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut ini merupakan perumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah:

- a. Apa saja KPI yang digunakan untuk melakukan monitoring dan evaluasi kinerja aplikasi *platform* GRAVIS?

- b. Bagaimana rancangan arsitektur aplikasi yang digunakan dalam membangun *dashboard* aplikasi *platform* GRAVIS?
- c. Bagaimana pengujian *dashboard* menggunakan *black-box testing* sebagai evaluasi *dashboard* admin *platform marketplace* GRAVIS?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Menentukan KPI yang diperlukan pengguna untuk memonitoring dan mengevaluasi kinerja toko pada *platform* GRAVIS.
- b. Merancang arsitektur aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan *dashboard* aplikasi *platform* GRAVIS.
- c. Merancang dan mengembangkan *dashboard* untuk menyajikan informasi dalam bentuk visualisasi data.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini hanya mengimplementasikan desain *dashboard* bagi pengelola.
- b. Aplikasi *e-Marketplace* GRAVIS berbasis *website*.
- c. Pengembangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan CSS.
- d. pengembangan aplikasi *platform* GRAVIS menggunakan *framework* Laravel.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini:

- 1. Bagi pengguna aplikasi, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengelola aplikasi untuk memonitoring dan mengevaluasi kinerja *e-Marketplace*, serta memenuhi kebutuhan dan tujuan dalam mengolah data informasi pada *platform* GRAVIS.
- 2. Bagi Universitas Telkom, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan dan acuan dalam perancangan *dashboard* pada aplikasi *e-Marketplace* terutama menggunakan metode scrum.

3. Bagi peneliti lain yang bergerak dalam sistem informasi pendidikan tinggi, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang sedang meneliti di bidang yang sama dengan mengimplementasikan perancangan desain menggunakan metode Scrum.

I.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut:

BAB 1	PENDAHULUAN
	Bab pendahuluan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dari tema atau topik dalam penelitian sehingga diharapkan mampu menggambarkan alasan dan tujuan dalam penelitian ini.
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA
	Membahas mengenai kajian ilmiah penelitian terdahulu melalui studi literatur guna menjawab rumusan masalah yang ada serta sebagai landasan dalam penelitian ini.
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN
	Membahas mengenai metodologi dan tatacara yang digunakan dalam penelitian ini
BAB 4	ANALISIS DAN PERANCANGAN
	Membahas mengenai analisis dan rancangan proyek sebelum melakukan implementasi <i>dashboard</i> yang akan digunakan dalam platform <i>e-Marketplace</i>
BAB 5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
	Membahas mengenai impelentasi final serta uji kesesuaian berdasarkan KPI yang digunakan dalam <i>dasboard</i> .
BAB 6	PENUTUP
	Membahas mengenai hasil penelitian yang dirangkum dalam kesimpulan serta saran yang bermanfaat bagi penerima manfaat dan penelitian lanjutan.