

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020 terjadi pandemi COVID-19 yang memaksa masyarakat harus berada di rumah agar penyebaran virus dapat terkendali. Masyarakat harus memenuhi kebutuhan hidup dengan berbelanja secara *online*. Para pedagang di pasar tradisional merupakan salah satu kelompok yang terpuak dengan adanya pandemi ini. Selain itu, para pedagang sulit untuk bersaing dengan marketplace yang dimiliki oleh supermarket atau oleh para pemodal besar.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, didapatkan temuan awal bahwa para pembeli hingga pada saat laporan ini ditulis, masih sering berbelanja secara *online*. Sebanyak 82,8% dari responden mengaku masih menggunakan sarana online untuk belanja pasca pandemi. Penelitian dilaksanakan menggunakan kuesioner, selain membahas tentang kebiasaan belanja, dikaji juga dampak ekonomi khususnya tentang pendapatan per bulan. Terdapat 72,4% pedagang yang mengaku mengalami penurunan pendapatan selama pandemi *COVID-19*.

Berdasarkan dari permasalahan dan kondisi yang telah dijelaskan diatas, para pedagang pasar tradisional membutuhkan sebuah *marketpalce* khusus untuk agar mereka tetap dapat melayani kebutuhan masyarakat jika bencana terjadi kembali. Manfaat yang di peroleh dari pembuatan aplikasi *marketplace* ini adalah pedagang tidak perlu khawatir untuk bersaing dengan marketplace milik perusahaan swasta atau pemodal yang lebih besar.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menyediakan sarana marketplace bagi pedagang pasar tradisional untuk berjualan?
2. Bagaimana menyediakan sarana pemilihan pengiriman barang hasil penjualan?

### 1.3 Tujuan

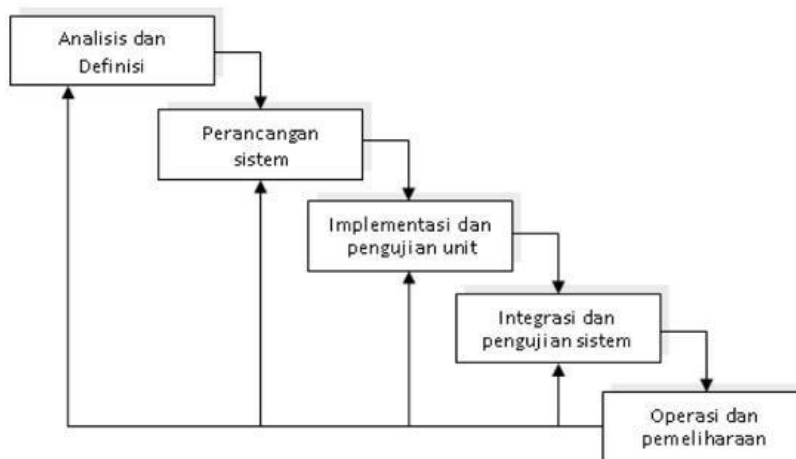
Tujuan dari ini adalah membangun sebuah aplikasi yang memiliki fitur sebagai berikut :

1. Menyediakan sarana transaksi jual beli *online* yang khusus untuk mewadahi pasar tradisional.
2. Menyediakan akses pengiriman barang dari hasil penjualan.

### 1.4 Batasan Masalah

1. Dalam *website* ini tidak menangani tipe user selain pedagang, pembeli, pembayaran dan admin
2. Aplikasi ini hanya menggunakan teknologi jaringan internet
3. Aplikasi ini tidak di rancang ataupun di bangun selain untuk produk pasar tradisional di suatu wilayah (kota).
4. Aplikasi yang di bangun tidak melibatkan fitur promo
5. Aplikasi ini tidak menawarkan fitur investasi
6. Aplikasi ini hanya di gunakan pada daerah palopo.
7. Aplikasi ini tidak sampai pada pembayaran.

### 1.5 Metode Pengerjaan



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah model SDLC *waterfall* .

Pada gambar 1 menunjukkan model waterfall yang digunakan menurut Sommerville [1]

Berdasarkan gambar 1, berikut penjelasan dari setiap tahapan model waterfall yang digunakan :

#### **A. Analisis Dan Definisi**

Analisis kebutuhan yang akan dilakukan yaitu mengumpulkan data dan informasi serta melakukan wawancara kepada pemilik, pegawai dan pelanggan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun.

#### **B. Perancangan Sistem**

Tahap ini adalah tahap mendesain sistem agar dapat digunakan oleh petugas Royal Petshop sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada dengan menggunakan proses bisnis , *use case diagram*, *mock up*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

#### **C. Implementasi dan Pengujian Unit**

Tahap pengkodean merupakan implementasi dari analisis kebutuhan dan desain sesuai dengan kebutuhan *user*. Penerapannya menggunakan *CodeIgniter*.

#### **D. Pengujian Sistem**

Setelah Program selesai akan dilakukan tahapan pengujian terhadap program tersebut. Pengujiannya menggunakan *black box testing*. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan aplikasi yang sudah dibuat terdapat error atau tidak, dan juga dapat mengetahui terdapat logika yang tidak sejalan dengan alur proses bisnis yang seharusnya.

#### **E. Operasi dan Pemeliharaan**

Setelah pengujian sistem akan dilakukan tahapan terakhir yaitu tahapan operasi dan pemeliharaan pada program. Tetapi tahapan ini tidak dilakukan.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek akhir ini selesai dalam kurung waktu januari 2023 sampai juni 2023. Adapun rencana jadwal pengerjaan sesuai tahap-tahap pengerjaan yang telah di jelaskan sebagai berikut :

**Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan**

Tahap	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023	Mei 2023	Jun 2023
Requirements Definition						
System and software design						
Implementation and unit testing						
Integration and System Testing						
Dokumentasi dan Penyusunan Buku PA						