

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Internet pada saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat dan banyak memanfaatkan jasa internet untuk kelancaran bisnis dan perdagangan. Mengingat internet merupakan media yang *relative* paling efisien dalam periklanan dagang dan tidak terdapatnya batasan pada area *client*. Sehingga saat ini para pebisnis seakan berlomba untuk membuat suatu wadah penjualan di internet. Tanpa adanya internet, para pelaku bisnis yang terpisah oleh jarak dan waktu dapat dipastikan akan mengalami masalah dan kesulitan dalam hal waktu dan biaya didalam melakukan transaksi bisnisnya.

Pertumbuhan permintaan MUA di Cilacap memperoleh 10-100 pencarian perbulan, baik menggunakan kata kunci MUA, MUA Cilacap, MUA Terdekat dan lain lain. Dengan tingkat persaingan yang masih rendah. (Google Ads.2022)

Permintaan terhadap *Make Up Artist*, MUA, dan MUA Cilacap khususnya sebanyak 10 hingga 100 pencarian perbulan[1]. Maka peluang bisnis MUA sangat bagus. Namun, saat ini proses pelayanan pemesan jasa *makeup* di Cilacap masih menggunakan telepon dan tatap muka sebagai media komunikasi antara *client* dan *makeup artist*. Seorang *makeup artist* biasa menawarkan/mempromosikan jasanya melalui media sosial seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram*, dan sebagainya. Penggunaan di media tersebut masih kurang efektif dikarenakan informasi-informasi jasa yang yang ditampilkan di media tersebut cenderung masih kurang lengkap.

Konsumen pencari jasa MUA memerlukan informasi dan komunikasi lebih lanjut dalam proses transaksinya akibat kurangnya informasi yang didapat sehingga pelanggan sulit mendapatkan *makeup artist* yang cocok dengan selera atau kebutuhan dan sulit menyesuaikan jadwal dengan *makeup artist*.

E-Marketplace merupakan media *online* berbasis internet tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara *client* dan *makeup artist*. *Client* dapat mencari penyedia jasa *makeup artist* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan sehingga memperoleh sesuai harga

pasar. Sedangkan bagi *makeup artist* dapat mengetahui *makeup artist* lain yang menjual jasa yang sama untuk perbandingan dan promosi.

Sistem E-Marketplace ini dibangun menggunakan pemrograman web framework berbasis Code Igniter (CI) dan database menggunakan MySQL. Dalam pengembangannya menggunakan perangkat lunak Visual Studio Code.

E-Marketplace MUA ini pada akhirnya diharapkan dapat mempermudah dalam mencari dan memesan jasa *makeup* sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan adanya sistem ini kebutuhan *client* dan *makeup artist* dapat di akomodir secara lengkap. Sistem ini mengembangkan kewirausahaan dengan cara memberdayakan *makeup artist* untuk menawarkan atau mempromosikan jasa mereka dengan cara memposting hasil karya mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mencoba merancang sebuah sistem yang memudahkan *client* untuk mencari informasi jasa *Makeup Artist* (MUA) seperti informasi alamat, paket jasa *makeup*, harga dan lain-lain.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan

Tujuan yang ingin penulis capai pada penelitian ini adalah membuat Sistem *E-Marketplace Makeup Artist* (MUA) di Cilacap berbasis *website* yang penulis anggap sebagai solusi bagi penyedia jasa *makeup artist*.

1.2.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan membuat *E-Marketplace Make Up Artist* (MUA) di Cilacap Berbasis *Website* sebagai media promosi dan informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan penyedia jasa MUA dalam mempromosikan jasanya.
2. Memudahkan pencari jasa MUA untuk menemukan jasa MUA yang pas dan sesuai kriteria.

1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana memudahkan *user* dalam mencari *makeup artist* ?

1.4. Batasan Masalah

Permasalahan yang ditemukan selama penelitian ini dibatasi oleh hal-hal yang tercantum berikut ini :

1. Penelitian hanya difokuskan pada *makeup artist* dan *client*.
2. *Website* ini yang akan dibuat terdiri dari portofolio, profil, pemesanan, dan transaksi.
3. Untuk transaksi pembayaran hanya dapat dilakukan dengan *transfer bank*, lalu *client* harus melakukan *upload* foto bukti transaksi pembayaran ke dalam sistem.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 3 metode, yaitu Metode Pengumpulan Data, Metode Pengembangan Sistem, *Coding* dan Metode Pengujian Sistem.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh data-data serta informasi dengan cara :

1. Observasi.

Metode pengumpulan data berdasarkan cara ini dilakukan pengamatan secara langsung mengenai sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk mendapatkan data-data yang benar dan akurat serta mempermudah dalam penyusunan laporan tugas akhir.

2. Wawancara.

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan yang bersangkutan.

3. Studi Literatur.

Tahap studi literatur adalah tahap pengumpulan data dan informasi dengan mempelajari literatur melalui buku-buku, jurnal, halaman *web*, makalah serta bacaan lain yang sesuai dengan topik yang dibahas.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan *E-Marketplace Makeup Artist* (MUA) di Cilacap berbasis *website*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Extreme Programming* (XP)[2]. Metode *Extreme Programming* dipilih karena proses pembuatannya lebih sederhana sehingga untuk proyek pengembangan software dapat lebih efisien dan fleksibel. Berikut adalah metode-metode dari metode *Extreme Programming* (XP) :

1. *Planning*
2. *Design*
3. *Coding*
4. *Testing*

Pada tahap pengujian dalam pengembangan sistem ini, digunakan metode *black-box*. Metode *black-box* dipilih karena pengujian *black-box* dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas susunan materi yang dibuat dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, maka sistematika laporan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang terdiri dari teori teknologi untuk membangun Sistem Informasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Website.

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai perencanaan pada bagian-bagian sistem yang mulai dari bahan penelitian, alat penelitian, jalan penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis yang akan dikembangkan, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan antarmuka jaringan, *use case diagram*, *sequence diagram*, ERD, rancangan antarmuka dan pengujian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil yang didapat dari penelitian dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan sistem yang lebih baik lagi kedepannya atau dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini membahas mengenai sumber-sumber yang dirujuk dalam menuliskan/menyusun Tugas Akhir ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini membahas mengenai lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini.

~Halaman Ini Sengaja Dikosongkan~