

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan dalam berbagai aspek sosial. Kegunaannya yang dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia menjadikan kehadirannya menjadikan peranan penting dalam kehidupan. Salah satu terobosan teknologi yang membantu kebutuhan manusia yaitu teknologi informasi. Teknologi informasi ini diharapkan dapat menjadi media yang mengontrol setiap kebutuhan penggunanya.

E-commerce merupakan kegiatan bisnis dengan memanfaatkan kemajuan teknologi didalamnya. Proses ini dapat memudahkan melakukan transaksi, karena pembeli tidak perlu pergi langsung ke toko untuk mencari kebutuhan yang akan dibelinya. Salah satu bisnis yang menggunakan cara ini yaitu *start up*. Saat ini berbisnis melalui *start up* sedang banyak diminati karena dengan hanya menggabungkan bisnis yang ada dengan jaringan internet bisnis bisa berjalan dengan lancar. Di Indonesia sendiri *start up* mulai memasuki bidang pendidikan, *game*, gaya hidup, sains dan lain-lain.

Event Organizer adalah bisnis yang menerapkan konsep manajemen secara berkesinambungan dan konsisten dalam mengeksplorasi dunia *entertainment*. Dibangun dari sebuah tim yang mencatat secara rinci proses memilih acara, mengemas acara, mengurus perizinan, meyakinkan keamanan pelaksanaan, serta menyiapkan teknologi dan pemasarannya, sampai pada *event report* (laporan pertanggung jawaban) atau evaluasi. Peluang berbisnis melalui *event organizer* menarik perhatian sebagian besar pebisnis di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyak bermunculan *event organizer* baru di berbagai kota di Indonesia, termasuk kota Bandung. Salah satu *property* yang biasanya harus dimiliki yaitu sebuah situs *website* resmi dari *event organizer* tersebut, sering juga disebut dengan *e-marketplace*. Keberadaan *website* ini bisa dijadikan salah satu strategi untuk pemasaran.

Saat ini disadari sudah banyak sekali *e-marketplace* yang bermunculan sangat bervariasi. Namun satu yang menjadi perhatian yaitu

masih sedikit *e-marketplace* yang mewadahi para *vendor event organizer* yang berkecimpung di bidang *party-planner*, khususnya di kota Bandung. Masih sangat banyak para *vendor* yang menjual jasanya hanya melalui media sosial instagram dan facebook saja. Seperti yang sudah diketahui sebelumnya bahwa jangkauan media sosial ini sangatlah luas, sehingga membuat pembeli kesulitan mencari *vendor* yang terpercaya. Hal yang tidak kalah penting yaitu masalah kepercayaan saat melakukan transaksi. Proses transaksi akan dilakukan dengan cara transfer. Pada tahap ini pembeli pasti memiliki rasa khawatir takut dirinya akan tertipu. Hal ini perlu digaris bawahi karena kepercayaan pelanggan sangatlah penting.

Maka dari itu, diperlukan sebuah sistem yang bisa mewadahi para *vendor party-planner* yang proses penyampaian informasi dan transaksinya jelas. Dirancanganya *website* ini dapat membantu pembeli melakukan proses pembelian hingga selesai dengan aman dan nyaman. Sehingga kepercayaanpun bisa didapatkan dari pengguna.

Beberapa permasalahan yang muncul tersebut ditemukanlah solusinya, dengan cara merancang sebuah aplikasi *e-marketplace* bagi penyedia jasa *party-planner* dengan nama “*Dreamy Land*” atau disingkat menjadi “*Dyland*”. Aplikasi berbasis *website* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database* dan *Iterative Incremental* sebagai metode pengembangannya. Diharapkan dengan hadirnya *e-marketplace* ini dapat memberikan informasi dan kemudahan bertransaksi, juga menjadikan wadah para *vendor event organizer party planner* di kota Bandung.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka perumusan masalah yang akan diuraikan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana sebuah rancangan *marketplace* khusus untuk *party-planner* dapat mempermudah mengelola *website*?
2. Bagaimana sebuah rancangan *marketpace* khusus untuk *party-planner* dapat memberikan informasi yang transparan ?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah *marketplace* khusus *party-planner* yang dapat menghubungkan langsung ke pelanggan secara online.
2. Penelitian ini akan meningkatkan kepercayaan pembeli pada *vendor* baru.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat untuk pemilik *event party-planner* dan pelanggan:

1. Membantu memberikan informasi yang transparan dalam sebuah perencanaan *event* yang akan diselenggarakan.
2. Membantu promosi pemilik *event party-planner* yang baru memulai usahanya.
3. Mempermudah proses pencarian *vendor* saat ingin menyelenggarakan acara.

I.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini memiliki beberapa ruang lingkup yaitu :

1. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data *dummy*.
2. Penelitian ini hanya membahas pengelolaan *website e-marketplace* Dyland.
3. Proses pengelolaan dimulai dari pembeli membuat akun hingga selesai melakukan proses transaksi.
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.