

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap tahun, kota Yogyakarta selalu meluluskan hingga ribuan mahasiswa dari berbagai wilayah di seluruh Indonesia dan sebagian besar dari lulusan mahasiswa atau bisa disebut sarjana, memilih untuk kembali ke daerah asalnya. Itu artinya para sarjana harus meninggalkan tempat tinggal mereka yang berada di Yogyakarta. Sebagian besar para sarjana semasa studinya memilih kos sebagai tempat tinggal. Sebelum mereka kembali ke daerah asalnya masing-masing, para sarjana merasa bingung dengan apa yang akan dilakukan dengan barang-barang kos yang sudah tidak terpakai. Di satu sisi, kota Yogyakarta setiap tahun kedatangan banyak mahasiswa baru dari berbagai daerah. Mereka sebagian besar juga memilih kos sebagai tempat tinggalnya. Para mahasiswa baru tersebut tentu perlu memenuhi kebutuhan perabotan kos mereka masing-masing.

Studi awal yang dilakukan oleh penulis terhadap 21 responden mengenai barang bekas yang dimiliki oleh mahasiswa lama tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 17 responden lebih memilih untuk menjual barang-barang yang mereka yang sudah tidak terpakai sebelum mereka kembali ke daerah asalnya. Sebanyak 8 responden sisanya ada yang dibawa pulang dan ada yang dibiarkan menjadi barang rongsokan ditempat kos mereka. Namun yang menjadi sebuah fenomena di sini ialah 19 responden mahasiswa baru kurang mengetahui informasi tentang banyaknya barang-barang kos bekas yang dijual oleh sarjana dan masih layak pakai dengan harga yang ekonomis, sehingga para mahasiswa baru memilih untuk membeli barang kos yang baru dengan harga yang cukup tinggi.

Saat ini sudah ada tempat bagi para sarjana untuk menjual barang-barang kos bekas mereka yang disebut dengan *Marketplace*. *Marketplace* secara bahasa berarti “pasar” di Internet. Sebagaimana pasar pada umumnya, pasar yang satu ini juga merupakan tempat jual beli barang sehingga di wilayah ini merupakan satu

wilayah sebagai tempat bertemunya antara penjual dan pembeli. Ada banyak *marketplace* di Indonesia, tiga diantaranya adalah OLX, FJB dan KASKUS. Namun ketiga *marketplace* ini mempunyai beberapa kekurangan sehingga jarang dipergunakan oleh mereka yang ingin membeli dan menjual barang-barang bekas kamar kos. Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan beberapa mahasiswa, kekurangan *marketplace* tersebut antara lain :

1. Jenis barang-barang yang diperjualbelikan di *marketplace* OLX, FJB, dan KASKUS jenisnya terlalu banyak, sehingga calon pembeli terkadang merasa enggan dahulu untuk mencari barang yang diinginkan.
2. Barang-barang kos yang diinginkan pembeli tidak selalu ada di *marketplace* tersebut. Walaupun barang yang dicari ada, jumlahnya sedikit sehingga tidak mempunyai pilihan yang banyak.
3. FJB dan Kaskus merupakan sebuah *marketplace* berbasis komunitas. Kebijakan yang dibuat pada setiap forum terkadang juga berbeda-beda tergantung pengelola group atau forum tersebut.
4. Pada FJB dan Kaskus pencatatan pesanan dilakukan secara manual oleh penjualnya bukan sistem sehingga mudah terjadi kesalahan.
5. FJB dan Kaskus tidak ada kolom pencarian untuk mencari barang-barang bekas yang diinginkan. Postingan tentang penjualan barang akan selalu tenggelam oleh postingan yang baru sehingga menyulitkan pembeli maupun penjual untuk mencari dan memasarkan barang.

Dari permasalahan dan kelemahan-kelemahan terhadap sistem *marketplace* yang sudah ada, maka peneliti mengusulkan *marketplace* yang secara khusus menjual barang-barang bekas isi kamar kos dengan memiliki kelebihan yang dapat menanggulangi beberapa kekurangan *marketplace* sebelumnya. Adapun *marketplace* yang akan dibuat, tidak dimaksudkan untuk menyaingi *marketplace* yang sudah ada sehingga bisa menjadi pelengkap bagi sistem informasi yang sudah ada.

Sistem informasi yang akan dibangun ini menggunakan sistem *bargaining* atau dalam istilah lain adalah tawar-menawar. Dengan adanya sistem *bargaining*

ini diharapkan dapat memberikan kepuasan bagi pembeli untuk ikut serta menentukan harga barang yang akan dibelinya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Kebutuhan Kos Berbasis *Website* untuk mempertemukan mahasiswa lama dan mahasiswa baru yang efektif untuk melakukan transaksi jual-beli barang kos dengan harga yang cocok?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kasus ini yaitu:

1. Sistem informasi manajemen ini tidak mencakup proses pengiriman barang,
2. Barang-barang yang dijual terbatas perabot bekas kamar kos,
3. Sistem informasi yang dibangun berbasis *responsive website mobile*,
4. Sistem menggunakan *bargaining* untuk menentukan harga barang berdasarkan kesepakatan penjual dan pembeli.
5. Sistem Informasi diperuntukkan bagi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Kebutuhan Kos Berbasis *Website* yang dapat mempertemukan antara mahasiswa penjual dan pembeli serta memudahkan bagi calon pembeli untuk mencari dan mendapatkan kebutuhan barang kos yang dibutuhkan dengan harga relatif lebih murah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Menghubungkan antara mahasiswa yang ingin menjual barang kos mereka dan yang membutuhkannya.
2. Sistem informasi ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi para pengembang *website marketplace* yang lain.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam skripsi ini mengikuti referensi dari Alan Dennis (dibahas dalam BAB III), yaitu:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah proses dasar memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana *developer* akan membangun sistem informasi tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi terhadap *marketplace* yang sudah ada dan diharapkan dapat menciptakan *marketplace* baru yang efektif bagi para mahasiswa khusus untuk keperluan jual-beli barang kos.

2. Analisis dan Desain

Analisis diperlukan untuk menjawab pertanyaan tentang siapa saja yang akan menggunakan sistem informasi, apa yang bisa dilakukan oleh sistem serta kapan dan dimana sistem tersebut digunakan. Sasaran utama dari *marketplace* yang akan dibuat adalah para mahasiswa yang tinggal di kos daerah Yogyakarta dan sekitarnya dan ingin melakukan jual-beli barang bekas.

Tahap desain menentukan bagaimana sistem akan beroperasi pada perangkat keras,

software, dan infrastruktur jaringan yang akan berada di tempat; antarmuka pengguna, bentuk, dan laporan yang akan digunakan; dan spesifik program, *database*, dan file yang akan dibutuhkan.

3. Pembuatan sistem

Tahap akhir dari perancangan sistem informasi adalah tahap implementasi dimana sistem sebenarnya akan dibangun. Hasil dari sebuah perancangan analisis dan desain akan diimplementasikan kedalam sebuah aplikasi berbasis *website*. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman server yaitu PHP dan bahasa pemrograman client yaitu HTML, CSS serta JQuery. *Tool* yang diperlukan antara lain Sublime Text 3 untuk pemrograman, XAMPP untuk membuat server lokal, MySQL untuk *database*, Mozilla Firefox 44.0.2 dan Photoshop CS6 untuk mendesain tampilan.

4. Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kemampuan sistem dalam pengolahan data dan kesesuaiannya terhadap

keinginan yang diharapkan pengguna. Sasaran pengujian pengguna diarahkan kepada mahasiswa lama yang hendak menjual barang-barang kosnya dan mahasiswa baru yang hendak membeli perlengkapan kosnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan uraian teoritis tentang apa itu *marketplace* dan pembahasan meliputi penelitian sejenis.

BAB III Metodologi

Bab ini merupakan penjelasan tentang metode dan tahapan-tahapan yang dilalui dalam membangun sistem informasi ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dari perancangan pada bab sebelumnya dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai sistem informasi yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V Kesimpulan

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.