

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marketplace adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi[1]. Di Indonesia sendiri penggunaan marketplace mulai meningkat pada tahun 2017 sebesar 41%, yang tadinya 74 triliun rupiah meningkat sebesar 126,7 triliun rupiah[2]. Berbagai marketplace dalam satu dekade terakhir sudah banyak yang memulai dan merintis bisnisnya di Indonesia dan saat ini telah berkembang menjadi perusahaan yang besar[3]. Perkembangan marketplace di Indonesia ini juga didorong oleh meningkatnya kesadaran masyarakat akan keuntungan berbelanja online, seperti kenyamanan, kemudahan akses, dan adanya berbagai promosi menarik. Selain itu, banyaknya start-up teknologi yang berfokus pada layanan e-commerce juga berkontribusi dalam mendorong pertumbuhan dan inovasi di sektor ini.

Dampak pandemi covid-19 telah mengubah perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah kebiasaan membeli barang melalui marketplace. Walaupun pandemi covid-19 sudah berakhir, masyarakat cenderung mempertahankan kebiasaan baru ini, hal ini terbukti dari sebuah survey Global Consumer Insights yang dilakukan oleh PwC dapat disimpulkan bahwa setelah aturan social distancing dicabut atau dilonggarkan, sekitar 86% konsumen tetap melakukan online shopping lewat ponsel pintar mereka[4]. Kebiasaan ini tidak hanya membuat masyarakat membeli barang dalam jumlah besar namun juga mengakibatkan lonjakan kuantitas produk per pesanan yang mereka beli. Dari sebelumnya masyarakat menggunakan marketplace hanya untuk membeli beberapa barang yang mereka butuhkan, sekarang mereka menjadikan marketplace sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan membeli barang dengan jumlah banyak.

Untuk dapat mengetahui tentang pola perilaku konsumen dalam menggunakan marketplace, dilakukan penyebaran kuesioner terhadap 56 responden yang merupakan pengguna dari marketplace. Dari hasil kuesioner dihasilkan 94% dari dari responden cenderung ingin membeli banyak barang dalam satu toko, hal ini disebabkan dari banyak hal salah satunya adalah menghemat biaya pengiriman. Dalam beberapa kasus, biaya pengiriman barang dapat menjadi sangat mahal, terutama jika pengguna marketplace membeli barang dari beberapa toko yang berbeda. Dengan membeli banyak barang dalam satu toko, pengguna marketplace dapat memangkas ongkos kirim yang harus dikeluarkan. karena barang-barang tersebut dikirimkan dalam satu paket.

Dari berbagai keuntungan yang telah didapat dari adanya marketplace, Namun terdapat kesulitan yang dirasakan oleh pengguna salah satunya adalah sulitnya pengguna untuk mencari toko yang menjual semua barang yang mereka inginkan. Hal ini dikarenakan kurangnya fitur dalam pencarian yang disediakan marketplace tersebut. Pada umumnya marketplace hanya menyediakan filter pencarian berdasarkan kriteria tertentu diantaranya adalah filter kategori, lokasi, harga, dan rating, kurangnya filter yang disediakan membuat pengguna kesulitan dalam mencari toko yang menjual semua barang yang mereka ingin beli. Solusi yang sebelumnya mereka lakukan adalah dengan mencari satu barang yang mereka ingin beli, lalu mengunjungi toko yang menjual barang tersebut, setelah itu mereka akan mulai mengecek apakah semua barang yang ingin mereka beli dijual di toko tersebut, kalau iya mereka akan memilih toko tersebut sebagai toko yang akan mereka beli barangnya, apabila tidak mereka akan mencari toko lain yang menjual semua barang mereka. Tentunya hal ini tidak efektif dan memakan waktu yang sangat lama.

Selain kesulitan mencari toko pengguna juga mengaku merasa kesulitan dalam memilih toko yang memiliki total harga barang paling murah. Hal ini dibuktikan hasil survey sebelumnya dilakukan, 76% responden mengaku, mereka ingin membeli barang-barang dari toko yang total harga barangnya paling murah. Banyak marketplace yang sudah menyediakan fitur untuk mengurutkan harga

produk, namun beda halnya ketika pengguna ingin membandingkan total harga barang yang dijual antar toko online, mereka mengaku merasa kesulitan dalam melakukan hal ini karena kurangnya fitur yang disediakan marketplace untuk mendukung pencarian seperti ini. Solusi yang sebelumnya mereka lakukan adalah dengan mencatat total harga barang satu toko dan membandingkan total harga barang dari toko lain. Hal ini tentu saja memakan banyak waktu lebih lagi apabila toko yang dibandingkan banyak jumlahnya.

Di Indonesia, Shopee dan Tokopedia telah menjadi dua marketplace yang paling sering digunakan oleh masyarakat. Hal ini dibuktikan pada dari jurnal yang mencantumkan hasil dari SimilarWeb mengenai kategori Marketplace di Indonesia selama periode Januari 2021, terlihat bahwa Tokopedia dan Shopee muncul sebagai pemain utama dalam lalu lintas online. Tokopedia mendominasi dengan pangsa lalu lintas sebesar 32,04%, menerima jumlah kunjungan bulanan yang mencapai 129,1 juta. Durasi kunjungan rata-rata selama 6 menit 37 detik menunjukkan tingkat keterlibatan yang signifikan. Di sisi lain, Shopee juga menunjukkan performa yang kuat dengan pangsa lalu lintas sebesar 29,78%, menerima lebih dari 120 juta kunjungan bulanan. Durasi kunjungan rata-rata 6 menit 30 detik juga menggambarkan tingkat keterlibatan yang mengesankan.[5]

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa baik Tokopedia maupun Shopee memiliki basis pengguna yang besar dan berdedikasi tinggi untuk berbelanja secara online. Keduanya juga menunjukkan kinerja yang kuat dalam hal durasi kunjungan, yang dapat diartikan sebagai interaksi yang lebih mendalam dengan platform. Oleh karena itu, pemilihan Shopee dan Tokopedia sebagai API dalam penelitian ini dapat dijustifikasi dengan data yang menunjukkan popularitas, keterlibatan, dan adaptasi yang kuat terhadap tren belanja online di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sebagai solusi dalam penelitian ini saya mengusulkan pembagunan sebuah *website portal* yang dapat merekomendasi toko online berdasarkan daftar barang yang mereka cari, website tersebut merekomendasikan toko yang terdaftar di Shopee dan Tokopedia. Dua marketplace ini dipilih karena paling sering digunakan di Indonesia. Website ini

juga akan mengurutkan rekomendasi toko berdasarkan total harga barang yang mereka cari yang terdaftar di masing-masing toko tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna marketplace mengalami kesulitan dalam menemukan toko yang menyediakan semua produk yang mereka inginkan.
2. Pengguna marketplace mengalami kesulitan dalam membandingkan total harga produk antar toko yang berbeda di berbagai marketplace.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud pada penelitian ini adalah membangun aplikasi yang dapat merekomendasi toko online yang terdaftar di marketplace Shopee dan Tokopedia berdasarkan semua barang yang pengguna cari. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pengguna marketplace dalam mencari toko yang menjual semua barang yang mereka ingin beli.
2. Mempermudah pengguna marketplace dalam membandingkan total harga produk antar toko yang berbeda di berbagai marketplace.

1.4 Batasan Masalah

Batasan penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis website.
2. Aplikasi yang dibuat bersifat public.
3. Fitur yang dibuat adalah fitur pencarian toko.
4. Toko yang ditampilkan adalah toko yang tersimpan pada database Shopee dan Tokopedia.
5. Sistem yang dibangun tidak mencakup fitur pembelian dan pemesanan produk.
6. Barang yang bisa dicari di aplikasi ini maksimal 5 barang.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi deskriptif dimana penelitian berfokus dalam menjawab peristiwa atau fenomena apa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Data data penelitian yang didapatkan untuk selanjutna dilakukan proses pengujian dan penulisan didapat langsung dari lapangan. Penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak. Adapun kerangka kerja dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Kerja Penelitian



Gambar 1.2 Kerangka Kerja Penelitian 2

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode observasi adalah metode dimana penulis mengamati dan meninjau untuk mengetahui kondisi untuk membuktikan kebenaran dari penelitian yang dilakukan
2. Metode angket (kuesioner) adalah penulis memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.
3. Library research adalah penulis mengumpulkan buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan yang akan dipakai dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah metode *Waterfall* yaitu metode dimana tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement [7]. Metode ini dipakai karena perangkat lunak yang akan dibangun sudah jelas kebutuhannya dari awal sehingga tidak akan ada perubahan terus menerus. Alur dari metode waterfall dapat dilihat pada Tahapan proses yang ada pada metode waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.2 berikut:



Gambar 1.3 Metode Waterfall

Adapun penjelasan dari tiap tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)
Tahapan yang pertama yaitu dengan pengumpulan informasi dari pelanggan ke tim pengembang, lalu pengembang akan menganalisis kebutuhan pengguna.
2. Design
Setelah didapat kebutuhannya ditahap ini akan dibuat desain
3. Development
Tahapan selanjutnya adalah pembuatan perangkat lunak yang sebelumnya sudah dianalisis dan didesain. Tahapan ini berupa pengkodean program oleh programmer.
4. Testing (Pengujian)
Pada tahap ini setelah semua unit dan modul dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.
5. Maintenance
Pada tahapan terakhir ini perangkat yang sudah dipakai user akan dilakukan perbaikan dan perawatan oleh pengembang agar fungsi perangkat lunak tetap berjalan dengan baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, Batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasannya.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai objek dari penelitian, dan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pemaparan analisis masalah, nalisis system yang sedang berjalan, analisis system yang sedang diusulkan, analisis SKPL, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional, analisis basis data. Hasil analisis kemudian diterapkan pada perancangan perangkat lunak yang terdiri dari perancangan basis data dan perancangan menu.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisis mengenai implementasi dari analisis perancangan system yang dilakukan. Dan setelah diimplementasikan, system akan diuji terlebih dahulu agar hasil akhir yang didapat sesuai dengan analisis dan kebutuhan yang ada yang tentunya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian system serta saran untuk pengembangan kedepan.