

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini di bidang teknologi informasi, belanja dalam jaringan sedang diminati oleh masyarakat karena kemudahannya dan hemat waktu. Marketplace merupakan salah satu bagian dari belanja dalam jaringan yang mempertemukan antara banyak penjual dengan pembeli dalam satu website. Selain memberi pembeli banyak pilihan dalam belanja, marketplace dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.

Saat ini kegiatan yang dilakukan masyarakat semakin padat membuat tidak ada waktu untuk memasak dan pergi keluar. Solusi yang ada adalah melakukan pesan antar, tetapi terkadang masyarakat merasa susah untuk melakukan pesan antar makanan dikarenakan kurangnya informasi akan restaurant serta makanan yang akan dipesan, maupun tidak ada layanan pesan antar di restaurant tersebut. Melihat arah perkembangan ini penulis tertarik untuk membuat sebuah website marketplace "Lets Eat" yang fokus pada penjualan makanan.

Untuk melakukan pesan antar setiap restaurant memiliki minimum pembelanjaan. Minimum pembelanjaan tiap merchant, rata-rata membuat pelanggan membeli lebih dari 1 produk untuk memenuhi minimum pembelanjaan. Maka di butuhkan sebuah metode yang dapat melakukan rekomendasi *additional product* di *website* tersebut, serta dapat digunakan untuk menambah penjualan bagi merchant. Maka digunakanlah *Customer Relationship Management* sebagai metode dengan *analytical cross selling market basket analysis*.

Let's Eat *marketplace* makanan dimana akan menjadi sebuah *online market* yang mempertemukan antara pembeli dengan *merchant*. Dalam hal ini *merchant* merupakan *restaurant*, rumah makan, serta pelaku usaha makanan lainnya. Maka Let's Eat membutuhkan sebuah website marketplace dimana

pembeli dapat dengan mudah memberikan order kepada *merchant*, serta dapat melihat produk-produk makanan yang di jual secara detail.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang telah diidentifikasi, dikemukakan dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah sistem *website* yang dapat digunakan sebagai media transaksi antara *merchant* dan pembeli secara *online* ?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat menghasilkan laporan-laporan bulanan yang dibutuhkan ?
3. Bagaimana membuat *website* yang dapat membantu pelanggan melalui rekomendasi tambahan produk, serta membantu *merchant/restaurant* dalam analisis penjualan ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Ditinjau dari pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah diatas, berikut ini akan dipaparkan dan dijabarkan garis garis besar hasil pokok yang ingin diperoleh setelah pertanyaan dibahas dan dijawab, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk pembuatan sebuah *website* yang digunakan sebagai media transaksi dibutuhkan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk pembuatan *website*, yang pada kasus ini akan digunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter*.
2. Untuk membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan bulanan digunakanlah sistem penjualan *website online*. Setiap transaksi yang ada dapat tercatat hasil penjualan, pendapatan share profit serta hutang dan piutang dalam beberapa waktu dan akan ditampilkan dalam format PDF.
3. Untuk membuat aplikasi *website* yang dapat membantu pelanggan melalui rekomendasi tambahan produk serta membantu merchant

untuk analisis penjualan kepada pelanggan maka digunakan *customer relationship management* dengan pendekatan *analytical cross selling market basket analysis*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Dalam ruang lingkup terdapat 3 ruang lingkup yaitu:

- Ruang Lingkup *Hardware*

Hardware harus memiliki spesifikasi minimum :

- Processor: Intel i3 1155 1.7Ghz
- Ram: DDR3 2GB
- Hard disk space: 250GB
- Graphics card: Intel HD 3000
- Operating System: Microsoft windows 7.

- Ruang Lingkup Software

Pada pembuatan aplikasi menggunakan CodeIgniter, GroceryCRUD,

Bootstrap, Sublime 3.0, XAMPP, Notepad++, Serta Google Chrome.

- Ruang Lingkup Aplikasi

Terdapat 4 hak akses yaitu guest, member, merchant, staff, administrator.

Fitur yang ada pada aplikasi adalah manage kategori makanan, manage foto, manage topping, manage detail order topping, manage kategori merchant, manage opening hours, manage merchant, manage review, manage area, manage member , manage kota, manage order, manage detail order, manage pembayaran, manage tipe pembayaran, manage staff, manage jabatan, manage pengiriman, manage tipe pengiriman, direct email, chat to administrator, melihat laporan penjualan, melihat laporan bagi hasil, cross selling produk.

Guest dapat menggunakan fitur melihat food_kategori, melihat topping, melihat merchant, melihat review, melihat area, melihat food, chat to administrator, menambah member.

Member dapat menggunakan fitur melihat kategori makanan, melihat topping, melihat merchant, melihat review, menambah review, melihat area, melihat food, menambah detail order topping pada makanan, menambah order, menambah pembayaran, melihat tipePembayaran, menambah detail order, menambah pengiriman, memasukan makanan ke cart, edit cart, hapus cart, chat kepada administrator.

Merchant dapat menggunakan fitur menambah restaurant area, hapus restaurant area, manage topping, manage kategori makanan, manage makanan, manage opening hours, manage merchant, melihat order pada restaurant nya, edit order pada restaurant nya, melihat laporan penjualan, melihat laporan bagi hasil, melihat cross selling produknya.

Staff pemesanan dapat melihat order yang ada, edit order, melihat pembayaran, edit pembayaran, tambah pembayaran, melihat pengiriman.

Administrator dapat memmanage semua fitur yang ada, beserta melihat laporan keuangan.

1.5 Sumber Data

Dalam menyelesaikan permasalahan digunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari restaurant yang akan menjadi merchant melalui wawancara. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari buku dan jurnal, e-book sebagai penunjang.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini disusun dalam enam bab meliputi :

Bab I pendahuluan, bab ini menjelaskan tentang gambaran awal tentang laporan yang berisi :

1. Latar Belakang Masalah
2. Rumusan Masalah
3. Tujuan Pembahasan
4. Ruang Lingkup Kajian
5. Sumber Data
6. Sistematika Penyajian

Bab II landasan teori, bab ini menjelaskan rangkuman atas teori-teori yang digunakan untuk mendasari penyelesaian masalah.

Bab III Analisis dan Rancangan Sistem, memuat analisis dan rancangan sistem dari objek penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, berisi hasil penelitian yang dilakukan serta memuat petunjuk penggunaan aplikasi.

Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian, bab ini memuat hasil pengujian aplikasi.

Bab VI Simpulan dan Saran, pada bab ini simpulan berisi kesimpulan berdasarkan tujuan penelitian. Pada bagian saran berisi saran untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.