

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa ini dunia sedang memasuki gelombang perubahan yang terus-menerus mengalami kemajuan. Dilihat dari perkembangan layanan digital saat ini memiliki banyak keunggulan untuk menjadikan sesuatu hal yang rumit menjadi lebih mudah dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh pada dunia bisnis. Kehadiran serta perkembangan layanan digital saat ini menjadikan setiap kegiatan transaksi baik itu penjualan, pemasaran, dan promosi produk maupun jasa dapat dilakukan secara *online* atau digital. Melalui pemasaran *online* para pelaku usaha dapat melakukan promosi secara *online* dan memasarkan produknya sehingga potensi pasar yang sangat luas dapat dijangkau. Dari perubahan tersebut kemudian lahir sebagai salah satu ekosistem bisnis digital pun akhirnya mendorong entitas-entitas baru, salah satunya adalah *E-Marketplace*.

Dengan adanya *E-Marketplace* setiap orang dapat melakukan transaksi jual beli dengan mudah dan cepat. Karena tidak ada batas ruang, jarak dan waktu. Menurut Brunn, Jensen & Skovgaard (2002, dalam Panji Firman Rahadi & Agus Triyadi) *E-Marketplace* merupakan bagian dari *E-Commerce* yang berfungsi sebagai wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik. Komunitas bisnis ini menyediakan pasar, di mana berbagai perusahaan dapat turut serta B2B – *Business to Business E-Marketplace* dan atau kegiatan *E-Business* yang lainnya Menurut Zheng (2006, dalam Panji Firman Rahadi & Agus Triyadi) *E-Marketplace* dalam ekosistem desain *online* memainkan peranan utama, karena *platform* ini menjadi jembatan antara klien dan desainer. Berdasarkan definisinya, *E-Marketplace* adalah sebuah alat dalam melakukan perantara informasi antar organisasi yang memungkinkan pembeli dan penjual dapat berpartisipasi untuk bertukar informasi tentang

harga dan produk yang di tawarkan serta untuk bekerja sama dalam bursa komoditas.

Pemanfaat teknologi sekarang sudah merambat ke dunia kreatif seperti Design Logo, *Branding Produk*, *Pembuatan Vector*, *Ilustrasi*, *Fanart*, *Concept Art*, *Character Design*, dan Aset 3d. yang mana jasa digital tersebut sangat di cari oleh masyarakat. Di era digital ini dengan mempromosikan atau memperkenalkan jasa digital kelompok atau individu secara manual melalui media sosial maupun mulut ke mulut kurang efektif bagi pemilik usaha jasa digital ini. Salah satu pemanfaatannya yaitu dengan adanya *website E-Marketplace* khusus untuk melakukan transaksi jasa digital yang mana juga bisa menjadi wadah portofolio bagi para pelaku bisnis unuk memperluas jangkauan jasa digital mereka.

Beberapa situs bidang jasa digital atau *freelance* besar atau mendunia yang menjadi pilihan utama bagi pelaku usaha jasa digital untuk melakukan usaha mereka antara lain sebagai berikut :

- a. Fiverr.com merupakan pasar *online* untuk layanan *Freelance*. Layanan yang di tawarkan di situs ini meliputi penulisan, terjemah, desain grafis, pengeditan video dan pemrograman. Layananan ini *Fiverr* mulai dari \$5, dan dapat mencapai hingga ribuan dolar dengan *Gig Extras*. Setiap layanan yang ditawarkan disebut "*Gig*". *Fiverr* tak menjangkau pekerjaan lepas di seluruh dunia yang memungkinkan *freelancer* untuk melamar atau mengumumkan pekerjaan yang diinginkan. Dalam situs ini, pekerja lepas bisa mengumumkan keahlian mereka dan pekerjaan yang ditawarkan. Selain itu, *Fiverr* juga menyediakan adanya pelatihan khusus untuk mendukung dan mengembangkan *skill*.
- b. Upwork.com merupakan situs *freelance* berbasis *cloud* yang dikenal memilik jumlah klien dan *Freelancer* terbesar. *UpWrok* juga memiliki fitur yang mendeteksi apakah klien yang mendaftarkan pekerjaan itu palsu atau tidak. Selain itu, situs ini juga menyajikan berbagi fitur *collaborative space*, dan proses rekrutmen yang transparan.

- c. Sribulancer.com merupakan situs penyedia jasa *Freelancer* ini terbuka bagi semua orang yang ingin menawarkan pekerjaan di bidang fotografi, desain, kepenulisan dan sosial media. Sribulancer berbasis *website* lokal Indonesia yang cukup terkenal. Meskipun begitu, pembayaran di Sribulancer juga menerima dolar.

Akan tetapi *website* tersebut tergolong besar dan cakupannya mendunia, dikarenakan itu untuk pelaku usaha jasa digital yang baru mau merintis usaha sangat kecil kemungkinan untuk mendapatkan konsumen yang memilih jasa digital yang mereka tawarkan. Dan terkadang masyarakat khususnya masyarakat Palembang masih kesulitan untuk mencari jasa digital yang mereka butuhkan, mereka masih harus mencarinya dengan manual seperti ketempat penyedia jasa digital, dan penulis rasa itu cukup membuang-buang waktu, sedikitnya opsi pilihan penyedia jasa digital dan mengeluarkan cukup dana yang lebih besar. Dan Untuk *website freelance* yang sudah besar dan mendunia tersebut transaksi atau pembayarannya terbilang cukup rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan penarikan uang dikarenakan *website marketplace* kebanyakan menggunakan *paypal* untuk melakukan transaksi. *Paypal* merupakan sebuah rekening virtual yang menyediakan pembayaran secara *online* dan layanan jasa transfer.

Pada kasus ini penulis akan membangun situs *e-marketplace* di Indonesia khususnya di daerah Sumatra selatan yang mana dapat membantu perekonomian dan dapat mempermudah Pembeli ingin mencari jasa digital. Menurut Sekretaris Kementerian Koperasi dan UKM Arif Rahman Hakim perkembangan jumlah pelaku usaha mikro dan usaha kecil dapat diketahui dengan pendekatan data yang bersumber dari survei Angkatan kerja Nasional (Sekernas) Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2019 dan tahun 2020. Dengan begitu dipastikan bahwa data yang ada adalah valid. Tercatat pelaku usaha mikro informasl baik yang berusaha sendiri tanpa dibantu buruh maupun dibantu buruh tidak tetap pada 2020 bertambah 1,18 juta orang (2,62 Persen) dari 45,07 juta orang pada 2019 menjadi 46,25 juta orang pada 2020.

Kenaikan jumlah pelaku usaha mikro informal tersebut di picu berkurangnya kesempatan kerja atau berkurangnya pekerjaan di sektor formal sebanyak 6,03 juta orang (10,7 persen) dari 56,80 juta pada 2019 menjadi 50,77 orang pada 2020. Sementara jumlah pelaku usaha mikro dan kecil formal (dibantu buruh tetap) berkurang 412,39 ribu orang (9,24 persen) dari 4,46 juta pada 2019 menjadi 4,05 juta orang pada 2020.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membuat web *freelance marketplace* yang berguna memberikan kemudahan bagi pembeli dalam mencari jasa penyedia jasa digital yang bisa memenuhi kebutuhan sesuai apa yang mereka inginkan. Dan membantu pelaku usaha jasa digital khususnya berlokasi pada kota Palembang yang baru merintis bisa mendapatkan kesempatan yang lebih besar untuk mendapatkan konsumen. Selain itu web ini juga akan menggunakan sebuah fitur yang mana konsumen dapat memfilter penjual dari harga, rating, dan lain sebagainya. Untuk transaksi dan penarikan cepat dan aman dengan menggunakan rekening Bersama yang mana akan menghilangkan keraguan dan ketidakpercayaan dari pihak pembeli ke pihak penjual, dan dapat meningkatkan sistem keamanan saat melakukan transaksi secara *online*. Dan juga memungkinkan memperkenalkan jasa-jasa digital mereka ke jangkauan yang lebih luas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan membangun Freelance Marketplace Berbasis Web?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini memiliki tujuan yang mana akan merancang dan membangun sistem informasi Freelance Marketplace berbasis web yang mana akan mempertemukan dan mempermudah kebutuhan penjual maupun pembeli untuk melakukan transaksi jasa digital.

## 1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini perlu adanya pengertian pada pembahasan yang terfokus sehingga permasalahan tidak melebar. Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan variabel dalam penelitian ini.

### 1.4.1 Login

Aplikasi *Freelance Marketplace* ini hanya berjalan pada *internet* berbasis *website*. Sistem yang digunakan oleh pihak pembeli akan dibedakan dengan sistem penjual dan admin yang mana terdapat 3 *login* yaitu :

- a. *Login* pertama untuk Admin. *Login* Admin memerlukan beberapa data yang harus di isi seperti nama lengkap, *email*, dan nomor telepon. Admin bertugas untuk mengawasi semua transaksi yang sedang berjalan dan bertugas untuk memposting artikel-artikel.
- b. *Login* Kedua untuk *Freelance* (Penyedia Jasa). *Login* Penyedia Jasa memerlukan beberapa data yang harus di isi seperti nama lengkap, *email*, nomor telepon, deskripsi jasa, dan jasa yang di tawarkan. Penyedia Jasa juga dapat menambahkan portofolio karya mereka di *website* ini.
- c. *Login* Ketiga untuk *Hunter* (Pengguna). *Login* Pengguna memerlukan beberapa data yang mana harus di isi yang telah disediakan di halaman *website* Seperti Nama, Email, dan jenis akun untuk mendaftar sebagai *Hunter*, selain itu pengguna dapat melihat aturan dalam pencarian jasa digital dan pemesanan jasa digital.

### 1.4.2 Fitur Filter Pencarian

Sistem ini menyediakan fitur yang mana di perlukan untuk memfilter jasa digital pengguna dapat memfilter dari nama jasa, kategori, ranting, dan

harga jasa yang mana bisa membantu para *Hunter* (Pegguna) yang ingin memilih penyedia jasa yang cocok bagi mereka.

### **1.4.3 Transaksi**

Sistem ini menggunakan proses transaksi rekening Bersama yang mana nantinya si pembeli akan melakukan pembayaran terlebih dahulu ke rekening admin ini dengan tujuan untuk keamanan dan kenyamanan bagi pembeli. Kemudian setelah penjual menyelesaikan orderannya pihak admin akan mentransfer bayaran dari jasa yang mereka kerjakan tadi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.5.1 Bagi Masyarakat**

Penelitian ini berguna untuk membantu masyarakat yang ingin mencari atau membutuhkan jasa digital dengan mudah dan aman.

### **1.5.2 Bagi *Freelancer* (Penjual)**

Penelitian ini berguna untuk menjadi wadah portofolio mereka yang mendaftarkan sebagai *Freelancer*. Dan untuk menambah penghasilan mereka serta mempromosikan usaha mereka ke jangkauan yang lebih luas lagi.

### **1.5.3 Bagi Peneliti**

penelitian ini diharpkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam pengetahuan penulis tentang freelance marketplace.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Januari sampai dengan Juli mencakup, kegiatan dalam Langkah-langkah penelitian hingga pelaksanaan penelitian.

### 1.6.2 Alat dan Bahan

Pada Penelitian ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

- a. *Hardware* (Perangkat Keras), yang terdiri dari:
  1. *Laptop* dengan *processor Intel Celeron*, *2GB RAM*, dan *VGA Intel HD Graphics Family*
  2. *Smartphone*
  3. *Printer*
- b. *Software* (Perangkat Lunak), yang terdiri dari:
  1. Sistem Operasi *Windows 10*
  2. *Mozilla Firefox* digunakan sebagai *web browser* untuk menjalankan program.
  3. *Microsoft Office Word* digunakan untuk menulis dokumen penelitian.
  4. *Microsoft Visio* untuk membuat diagram.
  5. *Xampp* digunakan sebagai *web server* dalam pembuatan program.
  6. *Sublime Text* sebagai teks editor untuk membuat program.
- c. Bahan, yang terdiri dari:
  1. Proses bisnis pendaftaran dan proses transaksi.
  2. Hasil dari observasi dan wawancara terhadap masyarakat dan situs *marketplace* penyedia jasa digital yang serupa.

### 1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini :

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati objek penelitian secara langsung guna untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi pada *website marketplace* penyedia jasa digital yang serupa yang sudah terlebih dahulu untuk menjadi referensi pada sistem yang akan dibangun.

b. Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka guna menanyakan seputar penelitian yang akan dilakukan pada narasumber secara langsung. Dalam penelitian ini melakukan wawancara pada pelaku penyedia jasa digital dan pelaku yang membutuhkan jasa digital tersebut.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku, jurnal, serta sumber lain yang sesuai dengan data yang di perlukan dalam penelitian. Studi Literatur pada penelitian kali ini yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku yang berkaitan dengan judul penelitian serta jurnal yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian.

### 1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam pengembangan perangkat lunak adalah metode *Prototype*. Peneliti menggunakan metode *prototype* ini berdasarkan pertimbangan, antara lain sebagai berikut:

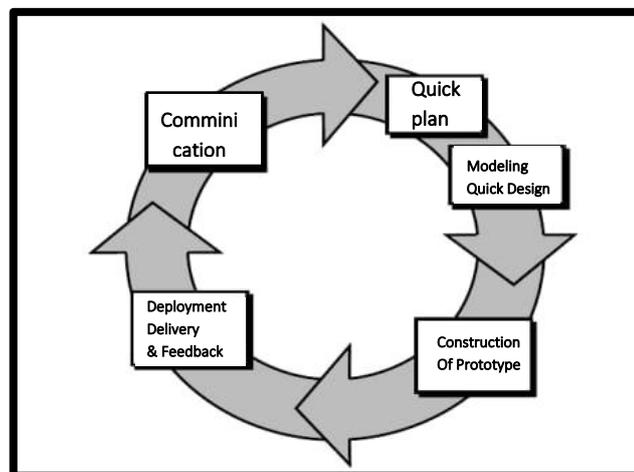
- a. Dapat menjalin komunikasi yang baik antara pengembang sistem dan pengguna.

- b. Segala bentuk perbaikan adalah merupakan hasil masukan atau *Feedback* dari pengguna itu sendiri.
- c. Pengerjaan dapat dilakukan lebih cepat dalam mengembangkan sistem tersebut,
- d. Pengematan biaya, khususnya pada tahapan Analisa, dikarenakan penulis cukup melakukan pencatatan poin-poin penting saja.

Menurut *Sommerville* (2011, dalam Pradipta, Afghan Amar, Yuli Adam Prasetyo, & Nia Ambarsari 2015) Sebuah *prototype* adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan.

Penelitian ini menggunakan metode *prototype* bertujuan untuk mendapatkan gambaran sistem yang akan di bangun melalui tahapan pembangunan aplikasi *prototype* yang akan dievaluasi pengguna. Aplikasi yang telah dievaluasi oleh pengguna selanjutnya akan di jadikan acuan untuk membuat aplikasi yang di jadikan produk terakhir sebagai *output* dari penelitian ini.

Berikut ini merupakan tahap-tahapan metode *prototype* menurut *Roger S. Pressman*:



**Gambar 1. 1** Tahapan Metode *Prototype*

Gambar 1.1 merupakan tahapan yang ada pada metode *prototype*, berikut ini penjelasan dari tiap-tiap tahapan *Prototype* tersebut.

a. *Communication* / Komunikasi

Tahapan dimana peneliti/pengembang melakukan identifikasi atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi, juga mengumpulkan informasi lain yang berkaitan dengan permasalahan tersebut, analisa ini dilakukan dengan cara bertanya secara langsung dengan calon pengguna aplikasi, atau dengan mencari data dari artikel, jurnal dan lain sebagainya.

b. *Quick Plan* / Perencanaan Secara Cepat

Setelah peneliti selesai melakukan analisa kebutuhan perangkat lunak, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk menentukan user requirement atau kebutuhan dari sistem berdasarkan data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

c. *Modelling Quick Design* / Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahapan ini, dilakukan penggambaran model dari sistem yang akan dikembangkan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Fokus pada tahapan ini yaitu pada struktur data serta representasi dari tampilan antarmuka yang akan dibuat.

d. *Construction of Prototype* / Pembentukan Prototype

Di tahapan ini, peneliti melakukan penerjemahan desain dan kebutuhan sistem ke dalam bentuk program dan melakukan uji coba terhadap sistem yang dibangun. Pada penelitian ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan framework CodeIgniter.

e. *Deployment Delivery and Feedback* / Penyerahan Sistem dan Timbal Balik

Tahapan terakhir yaitu penyerahan, dimana tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan timbal balik dari pengguna. Timbal balik yang diberikan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembang dalam mengembangkan sistem menjadi lebih baik hingga sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan, dapat diluraikan sebagai berikut:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup dan Batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan terkait *Freelance*, *marketplace*, serta uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan penelitian.

### **BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan terkait *Freelance*, *marketplace*, serta uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan penelitian.

### **BAB III          ANALISA DAN PERANCANGAN**

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan Analisa kebutuhan dalam pengembangan sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

### **BAB IV          HASIL DAN PEMBAHASAN**

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan hasil pengembangan sistem beserta penjelasan terkait penggunaan sistem dan fitur-fitur di dalamnya.

### **BAB V            KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian terakhir yang berisi kesimpulan dan juga saran dari peneliti untuk pengembangan selanjutnya.