

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan industri perdagangan digital di Indonesia semakin menjanjikan di 2019. Berdasarkan prediksi McKinsey pertumbuhan e-commerce di Indonesia meningkat delapan kali lipat, dari total pembelanjaan online USD 8 miliar di 2017 menjadi USD 55 miliar hingga 65 miliar di 2020. McKinsey juga memprediksi penetrasi belanja online masyarakat Indonesia juga akan meningkat menjadi 83% dari total pengguna internet, atau meningkat sekitar 9% dibanding penetrasi belanja online di 2017(Syarizka, 2019). Tidak di pungkiri jika dengan kemajuan teknologi yang bisa kita rasakan sekarang dapat mempermudah kegiatan sehari-hari, seperti dengan kegiatan transaksi jual beli masyarakat sudah banyak yang menggunakan media elektronik dan internet untuk melakukan promosi terhadap produk yang mereka jual. *Marketplace* merupakan bagian dari *e-commerce* , *marketplace* adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam *bisnis to bisni e-commerce* dan atau kegiatan *e-bussiness* lain(Novrian, 2018). *Marketplace* merupakan suatu bentuk dari kemajuan teknologi dalam bidang pemasaran. Dengan pertumbuhan teknologi pada saat ini penjualan barang-barang antik sudah mulai berkembang , oleh karena itu dibutuhkanlah sebuah teknik dalam pemasaran yang dapat menjangkau lebih banyak target pembeli yang sesuai dengan target barang yang akan dijual. Numismatist adalah sebutan yang biasa digunakan untuk orang yang melakukan kegiatan mengumpulkan uang-uang kuno yang dijadikan sebagai koleksi dan juga ada yang melakukan kegiatan tersebut sebagai ladang untung berbisnis. Menjadi seorang numismatist membutuhkan wawasan yang luas. Dengan wawasan yang memadai seorang numismatist dapat membedakan jenis dan seri uang

yang bisa dijadikan koleksi berdasarkan sejarah dan juga material yang menjadi pembeda dari setiap uang kuno. Barang yang diperjual belikan dalam numismatik tidak hanya digunakan sebatas koleksi, namun juga bisa dijadikan sebagai aset dalam berinvestasi. Nilai dari uang kertas atau koin yang diperjual belikan dapat meningkat tergantung pada penilaian pasar dan juga tergantung dari kondisi dari materialnya. Beberapa faktor mempengaruhi nilai dari uang kertas dan koin kuno seperti kondisi fisik, umur, kelangkaan, keunikan nomer seri, kesalahan cetak atau *missprint* (Nugroho & Mada, 2017).

Dalam perkembangannya masyarakat awam yang kurang memiliki pengetahuan mengenai uang kuno dan keunikannya, mereka cenderung akan menjual koleksinya tidak berdasarkan pengetahuan yang cukup mengenai uang kuno. Agar tidak terjadi penipuan terhadap penjual atau pembeli yang bukan seorang numismatist maka peneliti bertujuan membangun sebuah *Marketpalce* yang memiliki edukasi tentang uang kuno dengan sebuah fasilitas mengenai sejarah dari uang kuno tersebut serta pengetahuan mengenai uang kuno yang layak untuk dijadikan koleksi. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan sebuah solusi teknologi informasi untuk sistem pemasaran dengan memanfaatkan *marketpalce* berbasis *web* untuk memperkenalkan uang kuno dan sejarahnya kepada para kolektor pemula dan masyarakat lainnya. Berdasarkan masalah diatas peneliti bermaksud membuat sebuah wadah atau sarana yang mempertemukan antara numismatist dan masyarakat lainnya yang ingin melakukan transaksi jual beli uang kuno. Dan juga diharapkan agar masyarakat dapat memiliki pengetahuan lebih banyak mengenai uang kuno yang pernah ada di Indonesia melalui sejarahnya. Untuk membuat *website marketplace* uang kuno Indonesia, peneliti menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Terdapat beberapa fasilitas diantaranya adalah transaksi penjualan produk, promosi produk, dan sejarah mengenai uang kuno dan jenis-jenis uang kuno yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam melakukan kegiatan numismatik.

Berkaitan dengan beberapa hal yang telah dijabarkan diatas peneliti tertarik mengangkat topik tersebut untuk judul penelitian "***Marketplace Uang Kuno Indonesia berbasis web***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan uraian diatas, maka berikut rumusan masalah pada penelitian ini yang muncul sebagai acuan adalah sebagai berikut, Bagaimana membangun sebuah *website marketplace* dengan menggunakan *Metode Extreme Programming* untuk memfasilitasi numismatist dan masyarakat yang ingin melakukan kegiatan jual beli uang kuno di kota Palembang dan sekaligus memperkenalkan uang kuno dan sejarahnya kepada masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terfokus, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu, pembangunan *website marketplace* jual beli uang kuno yang pernah ada di Indonesia dilengkapi dengan sejarah dari uang koin kuno yang pernah ada di Indonesia khususnya kota Palembang melalui fitur-fitur yang tersedia seperti, halaman *library*, yang didalamnya memuat beberapa sejarah mengenai uang koin kuno yang di dapat langsung dari kolektor uang kuno dalam organisasi KOMPAKS, dan juga terdapat menu profil, iklan saya dan masih ada beberapa fitur lainnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memfasilitasi dan mempertemukan semua kalangan dari numismatist dalam melakukan transaksi jual beli uang kuno secara online dan memberikan pembelajaran sejarah tentang uang kuno dalam rangka pengenalan terhadap uang kuno.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut :

- a. Bagi Peneliti.
Peneliti mendapatkan pengetahuan lebih luas mengenai *marketplace* khususnya pada transaksi jual beli uang kuno.
- b. Bagi Numismatist.
Mempermudah para numismatist melakukan transaksi jual beli uang kuno secara online untuk melengkapi koleksinya.
- c. Bagi Masyarakat.
Menambah wawasan masyarakat awam yang ingin melakukan kegiatan numismatik dan juga mengenai sejarah sejarah uang kuno yang ada di Indonesia khususnya kota Palembang.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian historikal merupakan bentuk penelitian yang memiliki tujuan menggambarkan fakta dan menarik kesimpulan atas kejadian masa lalu. Data primer dari penelitian ini adalah data yang bersifat historis. Misalnya, para arkeolog menggunakan sumber data berupa dokumentasi tentang masa lalu. Penelitian historikal dapat digunakan untuk menemukan solusi sementara berdasarkan kejadian masa lalu dan menggambarkan tren masa kini atau masa depan. Mengkategorikan jenis penelitian historis ke dalam dua pendekatan, yaitu pendekatan prespektif mempelajari agenda atau kegiatan masa lampau sampai sekarang dan pendekatan retrospektif yaitu mempelajari kegiatan atau agenda saat ini kemudian dihubungkan dengan hal serupa di masa lalu (Fitrah & Luthfiyah, 2018).

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data penelitian melalui wawancara langsung kepada penadah uang kuno yang berada di pasar-pasar tradisional kota Palembang seperti, pasar Cinde.

2. Studi Pustaka

Peneliti juga mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari data-data dari referensi dan buku yang berhubungan dengan laporan penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam membangun *marketpalce* uang kuno indonesia berbasis *web*, peneliti menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *extreme programming*. *Extreme Programming (XP)* merupakan salah metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan bagian dari metodologi pengembangan perangkat lunak *agile*. Sedangkan Al-Kahfi mengemukakan secara umum *Extreme Programming (XP)* dapat dijabarkan sebagai sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide simpel atau sederhana tanpa mengurangi kualitas software yang akan dibangun(Nia Oktaviani & Hutrianto, 2016) .

Adapun tahapan pembangunan aplikasi dengan XP sebagai berikut:

1. *Planning* atau perencanaan adalah proses metodis yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dengan pengambilan keputusan untuk mencapai hasil yang diinginkan.
2. *Design*, Pada tahap ini terdapat beberapa proses yaitu *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.
3. *Coding*, Pada tahap *coding* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySql*.
4. *Testing*, Pengujian perangkat lunak dimaksudkan untuk menguji semua elemen-elemen perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

1.5.3 Alat dan Bahan

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah laptop dengan spesifikasi Laptop Acer, RAM 4GB, flashdisk 32GB, Printer Epson L360. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak *Windows 8* sebagai *Operating System*, *Microsoft word 2010* untuk penulisan laporan tugas akhir, dan Software pendukung lainnya yaitu *Sublime text3* sebagai editor, *Xampp* sebagai server dan yang terakhir *ASTAH* digunakan untuk membuat *degisn UML*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini, maka penulis membagi sistematika penulisan menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang yang diambil, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan umum dan landasan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti

.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang penulis menguraikan tahapan penyelesaian masalah sesuai dengan metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang hasil yang didapat dari perancangan perangkat lunak dan pembahasan hasil dari perancangan perangkat lunak

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan beserta saran dan manfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem selanjutnya.

