

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan bahasa PHP sebagai bahasa pemrograman pembuatan website melahirkan berbagai macam *framework* yang ditujukan untuk menyederhanakan proses pembangunan sehingga mempercepat proses pembuatan, dan menjadikannya lebih mudah untuk dipelihara dikarenakan adanya aturan mengenai cara pemakaian *framework* yang digunakan, salah satunya adalah *framework* Laravel. Laravel adalah kerangka pengembangan aplikasi web PHP gratis untuk pengembangan aplikasi web mengikuti *Model-View-Controller* (MVC) pola arsitektur yang diciptakan oleh Taylor Otwell.

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, controller, dan user interface. Menurut survei online Sitepoint, Laravel adalah salah satu *framework* PHP yang paling populer dan paling banyak digunakan di seluruh dunia dalam membangun aplikasi web mulai dari proyek kecil hingga besar. *framework* ini banyak digunakan oleh Web Developer karena kinerja, fitur, dan skalabilitasnya.

Dunia *fashion* Tanah Air saat ini sedang berkembang pesat, hal ini ditandai dengan munculnya berbagai macam inovasi hingga berbagai macam tren *fashion*. Tidak hanya itu, perkembangan teknologi yang saat ini berkembang dengan cepat dan pesat juga menjadi salah satu faktor meningkatnya perkembangan *fashion* di Indonesia, salah satunya adalah tren *Thrifting*. Merujuk pada kamus urban, *Thrifting* bermakna kegiatan berbelanja demi mendapatkan harga barang yang lebih murah dan barang yang tidak biasa seperti selera pasar saat ini. Di Indonesia sendiri jenis *Thrifting* yang paling diminati adalah *Fashion Thrift*. Hal ini terlihat dari maraknya toko *online* yang menjual barang-barang pakaian *pre-loved* atau pakaian bekas layak pakai. Seiring dengan berkembangnya tren *Fashion Thrift* ini, pelaku usaha toko *Thrift* atau yang biasa disebut dengan *Thrift Shop* membutuhkan suatu teknologi yang mewadahi aktivitas transaksi penawaran yang khusus untuk barang *Fashion Thrift*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pelaku usaha *Thrift Shop* membutuhkan *Marketplace* pihak ketiga yang menjadi penghubung aktivitas penawaran dan permintaan, memfasilitasi interaksi antara Pembeli dan Penjual dalam berinteraksi untuk menentukan harga, meningkatkan rasa kepercayaan dan membantu proses penawaran. Dibangunnya sebuah *marketplace* menggunakan *framework* laravel dengan bahasa pemrograman PHP ini diharapkan menjadi jembatan bagi Penjual dan Pembeli dalam melakukan transaksi dengan kesepakatan keduabelah pihak untuk negosiasi harga hingga menentukan metode transaksinya, sehingga kepercayaan konsumen dapat ditingkatkan melalui interaksi web yang dapat memastikan keamanan pribadi dan validitas pengguna. Interaksi yang dapat dilakukan seperti menyediakan informasi barang yang detail, kejelasan dan validitas Penjual dan yang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan akan dilakukan “Bagaimana mengimplementasikan teknologi *framework* laravel pada *marketplace thrift shop* untuk penghubung aktivitas penawaran dan permintaan, memfasilitasi interaksi antara Pembeli dan Penjual dalam berinteraksi untuk menentukan harga, meningkatkan rasa kepercayaan dan membantu proses penawaran.”.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan maka diberikan ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Teknologi *framework* laravel diimplementasikan untuk pembangunan web *marketplace*.
- b. *Marketplace* ini menjadi pihak ketiga yang menjadi penghubung aktivitas antara Pembeli dan Penjual.
- c. Terdapat beberapa *user* yang terlibat dalam sistem antara lain Penjual dan Pembeli (dalam hal ini Pembeli bisa bertindak menjadi Penjual dan sebaliknya).
- d. *Marketplace* dapat di jalankan di *desktop* dan *mobile* melalui web *browser*.
- e. *Marketplace* dibangun menggunakan fitur dari teknologi *framework* laravel dan *Bootstrap*.
- f. Sistem manajemen *database* yang digunakan adalah MySQL.
- g. Proses transaksi pembayaran dilakukan dengan kesepakatan antara Penjual dan Pembeli untuk negosiasi harga hingga metode pembayarannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah dapat mengimplementasikan teknologi *framework* laravel pada *marketplace thrift shop* untuk penghubung aktivitas penawaran produk, memfasilitasi interaksi antara Pembeli dan Penjual dalam bertransaksi pakaian bekas layak pakai.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang diharapkan adalah pemanfaatan teknologi *framework* laravel dalam pembuatan *marketplace* untuk memperluas jaringan jual dan beli pakaian bekas layak pakai/*pre loved* yang kini sedang menjadi tren dengan model *marketplace* yang khusus untuk jenis barang tersebut dan mempermudah para Pembeli untuk mencari pakaian bekas layak pakai/*pre loved* pada satu *platform* khusus dengan cara yang mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, bab ini akan menjelaskan uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang diharapkan, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori, bab ini berisi Tinjauan pustaka yaitu perbandingan penelitian yang dibuat dengan penelitian – penelitian sebelumnya yang sumbernya terpublikasi dalam jurnal. Dasar teori, mendeskripsikan pengertian, jenis – jenis serta gambaran mengenai metode yang digunakan.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi tentang data yang digunakan dikelompokkan sesuai fungsinya dan prosedur pengumpulannya, peralatan atau perangkat keras yang digunakan dalam penelitian dan terakhir adalah analisis dan perancangan sistem yaitu aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan menganalisis

dan mendeskripsikan sistem kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya disertai dengan desain atau gambar arsitektur dari sistem.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang meliputi implementasi sesuai dengan isi dari Bab III, gambar dari hasil penelitian yang dibuat, praktik implementasi hasil penelitian sesuai dengan data yang dimasukkan dan pembuktian hasil uji coba.

Bab V Penutup, berisi uraian tentang pokok – pokok kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan kepada pihak – pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.