

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap tahun, kota Bengkalis selalu meluluskan hingga ribuan mahasiswa dari berbagai wilayah di seluruh Indonesia dan sebagian besar dari lulusan mahasiswa atau bisa disebut sarjana, memilih untuk kembali ke daerah asalnya. Itu artinya para sarjana harus meninggalkan tempat tinggal mereka yang berada di Bengkalis. Sebagian besar para sarjana semasa studinya memilih kos sebagai tempat tinggal. Sebelum mereka kembali ke daerah asalnya masing- masing, para sarjana merasa bingung dengan apa yang akan dilakukan dengan barang-barang kos yang sudah tidak terpakai. Di satu sisi, kota Bengkalis setiap tahun kedatangan banyak mahasiswa baru dari berbagai daerah. mereka Sebagian besar juga memilih kos sebagai tempat tinggalnya. Para mahasiswa baru tersebut tentu perlu memenuhi kebutuhan perabotan kos mereka masing-masing.

Studi awal yang dilakukan oleh penulis terhadap 21 responden mengenai barang bekas yang dimiliki oleh mahasiswa lama tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 17 responden lebih memilih untuk menjual barang- barang yang mereka yang sudah tidak terpakai sebelum mereka kembali ke daerah asalnya. Sebanyak 8 responden sisanya ada yang dibawa pulang dan ada yang dibiarkan menjadi barang rongsokan ditempat kos mereka. Namun yang menjadi sebuah fenomena di sini ialah 19 responden mahasiswa baru kurang mengetahui informasi tentang banyaknya barang-barang kos bekas yang dijual oleh sarjana dan masih layak pakai dengan harga yang ekonomis, sehingga para mahasiswa baru memilih untuk membeli barang kos yang baru dengan harga yang cukup tinggi.

Saat ini sudah ada tempat bagi para sarjana untuk menjual barang-barang kos bekas mereka yang disebut dengan Marketplace. Marketplace secara Bahasa berarti “pasar” di Internet. Sebagaimana pasar pada umumnya, pasar yang satu ini juga merupakan tempat jual beli barang sehingga di wilayah ini merupakan satu wilayah sebagai tempat bertemunya antara penjual dan pembeli. Ada banyak

marketplace di wilayah pulau Bengkalis yang menjual barang bekas kos contohnya di facebook . Namun marketplace ini mempunyai beberapa kekurangan sehingga jarang dipergunakan oleh mereka yang ingin membeli dan menjual barang-barang bekas kamar kos.

Dari permasalahan dan kelemahan-kelemahan terhadap sistem marketplace yang sudah ada, maka peneliti mengusulkan marketplace yang secara khusus menjual barang-barang bekas isi kamar kos dengan memiliki kelebihan yang dapat menanggulangi beberapa kekurangan marketplace sebelumnya. Adapun marketplace yang akan dibuat, tidak dimaksudkan untuk menyaingi marketplace yang sudah ada sehingga bisa menjadi pelengkap bagi sistem informasi yang sudah ada.

Sistem informasi yang akan dibangun ini menggunakan fitur negosiasi atau dalam istilah lain adalah tawar-menawar. Dengan adanya sistem nego ini diharapkan dapat memberikan kepuasan bagi pembeli untuk ikut serta menentukan harga barang yang akan dibelinya.

Ada dua kategori barang kos yang ingin dijual yaitu :

1. Elektronik

- a) Laptop
- b) Setrika
- c) Kipas Angin
- d) Panci Listrik
- e) Speaker

2. Non Eletronik

- a) Peralatan masak (panci, spatula, sendok)
- b) Piring, mangkuk, gelas
- c) Alat makan (sendok, garpu, pisau)
- d) Kasur lipat atau matras
- e) Buku-buku bekas

- f) Pakaian bekas (dalam kondisi baik)
- g) Rak buku atau rak penyimpanan
- h) Cermin
- i) Perkakas kebersihan (sapu, pel, ember)
- j) Bantal dan selimut
- k) Keranjang penyimpanan atau organizer
- l) Alat tulis bekas (pensil, pulpen, buku catatan)

Siahaan, M., & Lim, T. (2024). Aplikasi Jual Beli Barang Rongsok Berbasis Jarak Menggunakan Fitur Negosiasi. *CESS (Journal of Computing Engineering, System and Science)*, e-ISSN, pp. 39-50." membahas pengembangan aplikasi web untuk jual beli barang bekas. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur negosiasi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dan menawar harga melalui chat. Tujuannya adalah untuk menciptakan transaksi yang lebih adil dan memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.

Wibowo, D. A. (2018). Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web Pada PT. Umi Ford Banjarmasin. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(4), 222-227. Jurnal ini membahas tentang pengembangan sistem informasi berbasis web untuk penjualan mobil bekas di PT. Umi Ford Banjarmasin. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses penjualan, meningkatkan efisiensi, dan memperluas jangkauan pasar.

Aediyansyah, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Daur Ulang Botol Bekas (PET) Berbasis Web. *Jurnal Riset Informatika*, 1(1), 11-16. Penjualan botol bekas PET mengalami masalah seperti jangkauan pasar terbatas dan proses penjualan yang tidak efisien. Jurnal ini menawarkan solusi dengan membuat sistem web yang mempermudah penjualan. Sistem ini membantu menjangkau lebih banyak pembeli, mempercepat transaksi, dan memudahkan pengelolaan inventaris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disediakan, berikut adalah empat rumusan masalah yang dapat dibentuk:

1. Bagaimana aplikasi ini dapat memudahkan jual beli barang bekas yang dibutuhkan oleh anak kos, seperti perabotan, elektronik, dan barang kebutuhan sehari-hari?
2. Bagaimana fitur negosiasi harga dalam aplikasi dapat membantu penjual dan pembeli mencapai kesepakatan tanpa keterlibatan langsung dari aplikasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kasus ini yaitu:

1. Barang-barang yang dijual terbatas pada barang elektronik dan non elektronik sebagaimana yang dikelompokkan oleh penjual.
2. Sistem menggunakan negosiasi untuk menentukan harga barang berdasarkan kesepakatan penjual dan pembeli melalui fitur nego.
3. Sistem informasi ini tidak mencakup proses pengiriman barang.
4. Sistem informasi yang dibangun berbasis website menggunakan *framework laravel*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Kebutuhan Kos Berbasis Web. Sistem ini dirancang untuk memudahkan mahasiswa di Pulau Bengkalis dalam membeli dan menjual barang bekas kos secara online. Aplikasi ini bertujuan untuk menghubungkan penjual dan pembeli barang bekas kos dengan lebih mudah. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur untuk mencari barang yang dibutuhkan dengan harga yang lebih murah melalui fitur negosiasi. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga pengguna bisa dengan cepat menemukan barang yang dibutuhkan. Di dalam aplikasi ini, barang-barang yang dijual dilengkapi dengan gambar, deskripsi, dan informasi kondisi barang, sehingga pembeli bisa mengetahui detail barang sebelum membeli. Penjual juga dapat dengan mudah mengunggah foto barang, menulis deskripsi, dan menetapkan harga barang.

Selain itu, tujuan lainnya adalah memudahkan negosiasi harga antara pembeli dan penjual. Aplikasi ini menyediakan fitur negosiasi yang memungkinkan pembeli untuk menawar harga dan penjual untuk memberikan respon. Fitur ini membantu pembeli dan penjual untuk mencapai kesepakatan harga tanpa harus bertemu langsung.

1.5 Manfaat

Adanya Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Menghubungkan antara mahasiswa yang ingin menjual barang kos mereka dan yang membutuhkannya.
2. Sistem informasi ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi para pengembang website marketplace yang lain.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penelitian ini dengan melakukan beberapa tahapan dan langkah-langkah yang bertujuan untuk memudahkan perancangan dan penelitian agar dapat berjalan dengan terstruktur.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah proses dasar memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana *developer* akan membangun sistem informasi tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi terhadap *marketplace* yang sudah ada dan diharapkan dapat menciptakan marketplace baru yang efektif bagi para mahasiswa khusus untuk keperluan jual-beli barang kos.

2. Analisis dan Desain

Analisis diperlukan untuk menjawab pertanyaan tentang siapa saja yang akan menggunakan sistem informasi, apa yang bisa dilakukan oleh sistem serta kapan dan dimana sistem tersebut digunakan. Sasaran utama dari marketplace yang akan dibuat adalah para mahasiswa yang tinggal di kos daerah Bengkalis dan ingin melakukan jual-beli barang bekas. Tahap desain menentukan bagaimana sistem akan beroperasi pada perangkat keras, software, dan infrastruktur jaringan yang

akan berada di tempat; antarmuka pengguna, bentuk, dan laporan yang akan digunakan; dan spesifik program, database, dan file yang akan dibutuhkan.

3. Pembuatan sistem

Tahap akhir dari perancangan sistem informasi adalah tahap implementasi dimana sistem sebenarnya akan dibangun. Hasil dari sebuah perancangan analisis dan desain akan diimplementasikan kedalam sebuah aplikasi berbasis website. Aplikasi ini menggunakan framework laravel. Tool yang diperlukan antara lain Visual Studio Code untuk pemrograman, XAMPP untuk membuat server lokal, MySQL untuk database.

4. Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kemampuan sistem dalam pengolahan data dan kesesuaiannya terhadap keinginan yang diharapkan pengguna. Sasaran pengujian pengguna diarahkan kepada mahasiswa lama yang hendak menjual barang-barang kosnya dan mahasiswa baru yang hendak membeli perlengkapan kosnya.