

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang perdagangan. Pola transaksi jual beli yang dahulu dilakukan secara *konvensional* kini mulai beralih ke sistem *digital* dengan memanfaatkan *internet*. *Marketplace* berbasis *web* menjadi salah satu solusi yang paling diminati karena dapat mempertemukan penjual dan pembeli secara lebih mudah, cepat, serta tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini menjadikan *marketplace* sebagai salah satu sistem informasi yang penting dalam mendukung *efisiensi* serta *efektivitas* kegiatan jual beli di era modern [1].

Setiap tahun, Kota Bengkalis selalu meluluskan hingga ribuan mahasiswa dari berbagai wilayah di seluruh Indonesia dan sebagian besar dari lulusan mahasiswa, memilih untuk kembali ke daerah asalnya [2]. Sebagian besar para mahasiswa semasa studinya memilih kos sebagai tempat tinggal. Sebelum mereka kembali ke kampung halaman nya, mahasiswa yang sudah lulus merasa kebingungan dalam membawa alat-alat selama di kos karena belum ditemukan *marketplace* daerah Bengkalis yang dapat menjual kembali barang layak pakai (bekas) mahasiswa. Di setiap tahun ajaran baru, Kota Bengkalis kedatangan banyak mahasiswa baru dari berbagai daerah. Mereka sebagian besar juga memilih kos sebagai tempat tinggalnya. Para mahasiswa baru tersebut tentu perlu mencari kos serta memenuhi kebutuhan alat-alat kos mereka masing-masing.

Di kalangan mahasiswa atau masyarakat yang tinggal di kos, kebutuhan terhadap *marketplace* menjadi lebih spesifik. Mahasiswa sering kali memiliki barang-barang yang masih layak pakai namun tidak digunakan lagi, seperti perabot kos, perlengkapan dapur, alat elektronik, atau buku. Namun, proses jual beli barang bekas di lingkungan kos masih dilakukan melalui media sosial, grup *chat*, atau

pengumuman lisan. Cara tersebut memiliki banyak keterbatasan, seperti sulitnya menjangkau pembeli yang tepat, kurangnya dokumentasi transaksi, dan tidak adanya sistem penilaian yang dapat meningkatkan kepercayaan antar pengguna [3]. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah Aplikasi *Marketplace* Barang Bekas Kos Berbasis *Web* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan komunitas penghuni kos. Sistem ini diharapkan mampu menjadi wadah yang terintegrasi untuk memfasilitasi transaksi jual beli barang bekas dengan fitur pencatatan data, pencarian barang, komunikasi antar pengguna, serta pengelolaan transaksi yang lebih aman dan terstruktur [1].

Penelitian ini difokuskan pada barang perlengkapan kos karena target pengguna merupakan mahasiswa yang tinggal di kost di wilayah Bengkalis. Barang kos memiliki kebutuhan yang spesifik dan sering mengalami perputaran setiap tahun seiring mahasiswa lulus dan mahasiswa baru datang, sehingga diperlukan wadah khusus untuk proses jual beli barang bekas kos.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi *marketplace* berbasis *web* yang dapat mempermudah mahasiswa dalam menjual dan membeli barang bekas kos?
2. Bagaimana menyediakan fitur komunikasi dan transaksi yang lebih aman agar risiko penipuan dapat diminimalkan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kasus ini adalah:

1. Sistem difokuskan pada barang bekas perlengkapan kos mahasiswa.
2. Komunikasi antara user difasilitasi melalui *chat internal* di aplikasi, tidak melalui *WhatsApp* atau media sosial lainnya.
3. Sistem menyediakan dua metode transaksi, yaitu pembayaran langsung *Cash on Delivery (COD)* dan transfer melalui rekening bersama yang dikelola admin.
4. Aplikasi *website* ini tidak mencakup proses pengiriman barang.

5. Aplikasi ini dibatasi dengan berbentuk *website* yang dapat di akses melalui *browser*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi marketplace berbasis web yang dapat mempermudah mahasiswa dalam menjual dan membeli barang bekas kos.
2. Menyediakan fitur komunikasi dan sistem transaksi yang lebih aman melalui fitur chat, metode pembayaran COD, dan transfer rekening admin untuk meminimalkan risiko penipuan.

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Membantu mempermudah proses jual beli barang bekas di lingkungan kos agar lebih cepat, dan aman.
2. Memudahkan proses transaksi jual beli agar lebih cepat, dan aman.
3. Memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi barang secara detail melalui fitur pencarian dan kategori barang.
4. Menyediakan sistem transaksi yang lebih aman melalui metode *Cash on Delivery (COD)* dan transfer rekening bersama untuk meminimalkan risiko penipuan.
5. Menyediakan platform komunikasi *internal* yang terintegrasi dan tidak membutuhkan aplikasi pihak ketiga.