

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi semakin maju yang menuntut kecepatan dan ketepatan dalam mengelola data serta informasi yang dihasilkan. Selain pengolahan data tentunya pertukaran data juga harus cepat dan akurat agar dapat menunjang proses bisnis dari suatu bidang pekerjaan (Sabila & Budihartanti, 2020). Salah satu bidang pekerjaan yang memerlukan pemanfaatan teknologi informasi adalah pada proses lelang. Proses lelang merupakan kegiatan yang cukup kompleks karena melibatkan banyak pihak serta memerlukan keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi bagi setiap pelakunya sehingga memerlukan pemanfaatan teknologi informasi di dalamnya (Sukatmi & Sidiq, 2020). Salah satu barang yang sering dilelang yaitu pada jual beli karya seni rupa dikarenakan karya seni rupa merupakan barang yang unik dan langka serta memiliki banyak peminat sehingga harga dari setiap karya seni berbeda-beda yang kemudian harus ditentukan melalui proses lelang (Ngabito, 2020).

Pada praktiknya, proses pelelangan barang biasa ataupun karya seni rupa masih dilakukan secara konvensional dalam artian pelanggan harus datang langsung ke kantor yang mengadakan lelang untuk melakukan proses lelang. Selain prosesnya yang konvensional, pengolahan data pada proses lelang juga kebanyakan belum memanfaatkan media komputerisasi. Proses konvensional ini tentunya sangat tidak efektif dan efisien mengingat proses pelelangan biasanya dilakukan

dalam jangka waktu yang sangat lama serta memerlukan pencatatan data yang aman agar tidak mudah diubah oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Selain itu, seringkali para pembeli merupakan orang-orang yang tidak berkompeten sehingga seringkali mereka melakukan penawaran namun tidak ada kelanjutan pembayaran terhadap barang yang ditawarnya. Begitu juga sebaliknya pada penjual di mana barang yang dilelang tidak dikirimkan kepada pembeli namun uang pembelian barang sudah diterima (Sukatmi & Sidiq, 2020).

Dari permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah *website* lelang yang menangani proses lelang karya seni rupa baik dari proses *bid*, *offer*, pembayaran hingga pengolahan datanya. Sistem yang dibangun ini menggunakan model bisnis *marketplace* yaitu suatu bentuk pasar elektronik (*Virtual Market*) yang menyediakan tempat bagi para penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli barang ataupun jasa secara *online* (Turban, King, Lee, Liang, & Turban, 2018). Pada sistem informasi lelang yang dibangun akan tersedia fitur bagi para penjual karya seni rupa untuk menjual karya mereka dengan konsep lelang serta pembeli dapat melakukan penawaran dengan nominal kelipatan harga yang diinginkan. Selain itu, terdapat adanya fitur yang cukup kompleks hingga menangani proses pengantaran seperti adanya fitur untuk *input* resi serta seluruh proses pelelangan dari awal hingga akhir akan ditengahi oleh sistem.

Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI *MARKETPLACE* LELANG KARYA SENI RUPA BERBASIS *WEB*”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini akan dipaparkan perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan sebuah sistem informasi *marketplace* lelang karya seni rupa yang mampu mengubah cara konvensional pada proses lelang yang digunakan saat ini agar lebih efektif dan efisien baik dari proses pelelangan hingga pembayaran?
2. Bagaimana cara mengembangkan sebuah sistem informasi *marketplace* lelang karya seni rupa yang dapat menangani proses pelelangan dari awal hingga akhir agar dapat memberikan keamanan bagi para peserta lelang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah sistem informasi *marketplace* lelang yang mampu mengubah cara konvensional pada proses lelang yang digunakan saat ini agar lebih efektif dan efisien baik dari proses pelelangan hingga pembayaran.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kategori karya seni rupa yang tersedia terdiri dari seni lukis, seni grafis, seni patung, seni fotografi, dan seni instalasi.
2. Sistem yang dibangun hanya membahas mengenai proses *bid*, *offer*, pembayaran, pengantaran barang dengan memasukkan nomor resi hingga lelang selesai.

3. Mekanisme pembayaran yang tersedia melalui *top up* saldo elektronik.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- 1 Para penjual karya seni rupa dapat menjual karya-karya mereka secara mudah dan cepat melalui sistem yang dibangun.
- 2 Memudahkan pembeli karya seni rupa dalam melakukan penawaran karena proses penawaran dapat dilakukan kapanpun dan di manapun saja.
- 3 Memberikan rasa aman dan nyaman bagi pembeli dan penjual karya seni rupa dalam melakukan proses lelang melalui *website* yang dibangun.

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Berikut ini akan dijelaskan tahapan-tahapan metodologi penelitian yang digunakan yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa kolektor karya seni rupa untuk mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang dapat diimplementasikan pada *website* yang dibangun.

b. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data teori melalui jurnal, media cetak, ataupun sumber-sumber referensi dari internet.



Gambar 1.1 Lampiran Foto Wawancara

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis aplikasi/sistem sejenis untuk mencari *novelty* pada penelitian ini serta dilakukan analisis terhadap data yang akan digunakan dalam sistem informasi yang akan dirancang serta dipaparkan mengenai fitur-fitur yang akan dirancang dan juga beberapa proses bisnis yang akan digunakan pada sistem tersebut. Pemodelan analisis sistem menggunakan *Use Case Diagram*.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibagi menjadi 2 tahapan yaitu perancangan tampilan dan basis data. Perancangan tampilan dibuat dengan menggunakan Balsamiq Mockup 3 dan perancangan basis data dimodelkan dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

#### 4. Pembangunan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembangunan sistem dengan melakukan proses *coding* menggunakan *Framework* Laravel.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami permasalahan yang dibahas, maka penelitian ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan judul penulisan skripsi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang analisis dan perancangan. Analisis ini akan menguraikan tentang analisis aplikasi/sistem sejenis, skenario *Use Case* serta perancangan antar muka.

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

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan sistem, desain, hasil *testing* dan implementasinya. Dari hasil yang didapat akan dilakukan pembahasan yang berisikan

tentang hasil penelitian sesuai dengan pengujian dari perangkat lunak yang telah dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisikan mengenai kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan penelitian dengan proses analisa terhadap teori dan hasil pengujian. Dan juga terdapat saran yang berisikan hal-hal yang belum berhasil dan masih mengalami masalah berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

