

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Kewirausahaan Unissula (Inkubator Bisnis Mahasiswa) merupakan salah satu unit bidang dibawah Biro Kemahasiswaan dan Alumni Unissula yang menjadi wadah pelatihan dan pengembangan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang bisnis, ingin belajar atau memulai bisnis, ataupun ingin mengembangkan bisnisnya. Keberadaan Inkubator Bisnis Mahasiswa sangat penting sebagai sarana pengembangan ide-ide kreatif berwirausaha dan juga sebagai pemberi pendanaan sampai usahanya dapat berkembang dan dapat bertahan hidup dalam lingkungan persaingan.

Namun pada kenyataannya menurut hasil survei langsung ke 30% dari total jumlah mahasiswa anggota dan pengelola Bisnis Inkubator, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh universitas untuk menunjang kelancaran kegiatan Bisnis Inkubator Mahasiswa ini tidak memenuhi kebutuhan dalam Unit Kewirausahaan tersebut. Kebutuhan tersebut adalah tempat penjualan barang, dimana fasilitas yang diberikan universitas hanya satu tempat/lokasi berjualan saja yaitu depan gedung UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) akibatnya promosi barang tidak meluas sehingga proses pemasaran tidak maksimal dan tidak memungkinkan UKM dalam memperluas jaringan dagangnya. Selanjutnya kebutuhan administrasi seperti layanan pendaftaran anggota dan layanan pendataan anggota atau yang lakukan secara konvensional.

Walaupun saat ini kewirausahaan unissula sudah memiliki website tapi pada kenyataan website itu tidak berfungsi dengan semestinya. Berdasarkan latar belakang diatas, dibutuhkan sebuah aplikasi sistem informasi seperti *marketplace* yang dapat menyempurnakan fasilitas-fasilitas yang diberikan universitas untuk memenuhi semua kebutuhan Inkubator Bisnis Mahasiswa dalam proses penjualan. Maka judul yang diambil dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini adalah **“Rancang Bangun**

Aplikasi *Marketplace* untuk Mahasiswa Anggota pada Unit Kewirausahaan Unissula”.

1.2.Perumusan Masalah

Adapun perumusan permasalahan yang ada antara lain :

1. Bagaimana memanfaatkan permodelan UML untuk merancang diagram-diagram bisnis proses sistem informasi.
2. Bagaimana membangun sistem yang membuat jaringan dagang anggota kewirausahaan unissula menjadi luas. .
3. Bagaimana membangun sistem yang mempermudah pengelola kewirausahaan unissula dalam memantau dan memonitoring aktifitas penjual serta pembeli.

1.3.Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terkait dengan rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut :

1. Proses transaksi penjualan barang pada aplikasi *marketplace* ini tidak sampai pada proses pembayaran langsung dari dalam aplikasi *marketplace*. Proses pembayaran dalam aplikasi ini hanya melalui pembayaran transfer via ATM.
2. Proses pemantauan penggunaan dana tidak dilakukan dalam aplikasi ini.
3. Layanan estimasi pengiriman barang hanya menggunakan jasa ekspedisi JNE.
4. Proses pengembalian barang orderan tidak dilakukan diaplikasi ini.

1.4.Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Untuk membuat sistem informasi *marketplace* di kewirausahaan unissula.
2. Untuk merumuskan serta merancang proses bisnis yang baru dan menggantikan proses bisnis yang lama pada kewirausahaan unissula.

2.1.Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang ingin dicapai dari penulisan Tugas Akhir ini adalah : mempermudah kegiatan Kewirausahaan Unissula dalam pengolahan data anggota,

pemasaran dan penjualan barang anggotanya, mempermudah mahasiswa yang punya usaha atau berminat dengan wirausaha agar dapat bergabung karena peran Kewirausahaan Unissula sebagai pendidik, pembentuk dan tempat pelatihan *entrepreneur*.

2.2. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Pada tahap ini merupakan tahap pencarian informasi dan studi literatur yang diperlukan untuk desain sistem yang akan dibuat. Informasi didapatkan dari hasil survei dan wawancara kepada 30% jumlah anggota mahasiswa dan 1 pengelola kewirausahaan unissula.

2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem untuk merumuskan solusi yang tepat dalam pembuatan aplikasi serta kemungkinan yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan rancangan tersebut.

3. Implementasi

Pada tahap ini perancangan sistem yang telah dirumuskan akan diterjemahkan menjadi sebuah program dengan menggunakan bahasa pemrograman yang mendukung/dibutuhkan.

4. Ujicoba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan ujicoba terhadap sistem yang dibuat, tujuannya untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi serta melakukan perbaikan atas kesalahan tersebut.

5. Penyusunan laporan Tugas Akhir

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan berdasarkan hasil - hasil yang diperoleh selama pengerjaan tugas akhir.

2.3.Sistematika Penulisan

Dalam memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai isi laporan maka perlu diberikan uraian secara umum, teori-teori yang diperlukan dalam penelitian serta analisa permasalahan kedalam suatu sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang pembuatan sistem, perumusan masalah yang dihadapi UKM, pembatasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan sistem, tujuan dan manfaat sistem, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi berbagai landasan teori yang diambil dari buku, artikel maupun jurnal yang dapat digunakan untuk menunjang analisa masalah sebagai acuan untuk menyusun tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai analisa proses bisnis sistem lama yang sebelumnya diterapkan, kemudian analisa sistem baru yang akan diterapkan, perancangan pemodelan data, perancangan database, dan Desain Antarmuka (*interface design*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dan pengujian sistem yang memuat hasil pengujian dari sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.