

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era digital saat ini Kemajuan teknologi yang begitu pesat, yang dicontohkan oleh gadget elektronik seperti smartphone, menyediakan berbagai fitur untuk mempermudah aktivitas manusia [1]. Perkembangan teknologi yang ada saat ini salah satu yaitu pemasaran *online* melalui *smarthphone* [2]. Ada banyak sekali media pemasaran *online* salah satunya adalah *marketplace*[3]. Usaha yang dilakukan untuk memasarkan suatu produk dan jasa melalui media internet atau jaringan *World Wide Web* merupakan *Marketplace*[4].

Hampir semua kalangan menggunakan *Marketplace* sebagai media untuk melakukan transaksi jual beli salah satunya adalah mahasiswa. Di era sekarang banyak sekali mahasiswa yang melakukan kegiatan kewirausahaan, oleh karena itu pemerintah juga memberikan fokus khusus kepada Pendidikan kewirausahaan terutama diperguruan tinggi (Kemdikbudristek, 2021). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi menawarkan berbagai program yang bertujuan untuk memotivasi mahasiswa untuk berwirausaha dan mengembangkan produk yang dapat dipasarkan. Salah satu inisiatif yang diperkenalkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi untuk mempromosikan hal ini adalah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Kewirausahaan. PKM merupakan program yang telah lama dirancang untuk menunjukkan kemampuan kewirausahaan mahasiswa dan menciptakan produk wirausaha yang berkualitas tinggi.

Dari hasil observasi awal peneliti Mahasiswa Universitas Malikussaleh banyak yang melakukan kegiatan kewirausahaan baik itu wirausaha dari organisasi maupun milik pribadi, penjualan ini biasanya hanya dilakukan dengan mempromosikan barang dagangan melalui *Social media*, tentunya cakupan pemasaran produk kewirausahaan Mahasiswa Universitas Malikussaleh sangat sedikit karna hanya dilakukan dari *Social media* tidak jarang mereka kesulitan mendapatkan konsumen, yang mengakibatkan produk Mahasiswa hanya mampu terjual sedikit. Untuk dapat mengatasi permasalahan diatas perlunya ada *platform*

yang dapat memudahkan Mahasiswa untuk melakukan proses jual beli yang cakupannya lebih luas. Salah satu hal yang dilakukan adalah membuat Aplikasi *Android Marketplace* sebagai media untuk Mahasiswa Universitas Malikussaleh melakukan pemasaran produk secara lebih luas. Hal ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara otomatis tanpa menunggu penjual, sehingga meningkatkan efisiensi dalam proses bisnis.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun *Marketplace* Produk Kewirausahaan Mahasiswa Unimal Berbasis *Android*”** yang penerapannya dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan transaksi jual beli produk kewirausahaan mahasiswa Unimal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi *Marketplace* dapat memfasilitasi kegiatan kewirausahaan di Universitas Malikussaleh?
2. Bagaimana meningkatkan efisiensi proses transaksi barang menggunakan aplikasi *Android* dalam *Marketplace* kewirausahaan di Universitas Malikussaleh?
3. Bagaimana mengoptimalkan kegiatan kewirausahaan universitas Malikussaleh lebih efektif yang bisa di akses seluruh Mahasiswa di Universitas Malikussaleh sehingga dapat memudahkan kegiatan kewirausahaan dengan menggunakan aplikasi *Android Matketplace*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi berbasis *Android* ini dibangun untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan transaksi jual beli.
2. Aplikasi berbasis *Android* ini digunakan dalam ruang lingkup Universitas Malikussaleh.
3. Aplikasi berbasis *Android* ini memberikan informasi dan melakukan transaksi transfer antar bank.

4. Aplikasi ini berisikan informasi nama produk, harga produk, model produk, dan informasi lainnya.
5. Aplikasi *E-Commerce* ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Dart*.
6. *Database* yang digunakan pada aplikasi ini adalah *Phpmyadmin*.
7. Aplikasi ini tidak bisa melacak barang dalam pengiriman

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi *Marketplace* untuk mempermudah dan memfasilitasi dalam transaksi kewirausahaan di Universitas Malikussaleh.
2. Mengoptimalkan dan mempermudah akses seluruh Mahasiswa dalam kegiatan kewirausahaan di Universitas Malikussaleh
3. Meningkatkan efisiensi kegiatan transaksi pada *Marketplace* kewirausahaan di Universitas Malikussaleh

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bermanfaat bagi *marketplace* universitas malikussaleh dalam mengelola toko *online* mereka sendiri serta dapat mempermudah dalam proses transaksi konfirmasi pemesanan.
2. Memudahkan *marketplace* dalam mempromosikan usahanya.
3. Penelitian ini juga bermanfaat untuk para pembeli dalam proses transaksi pembelian produk dan mempermudah proses pencarian produk.

