

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Transaksi jual beli saat ini sudah dapat dilakukan lewat berbagai cara, antara lain menggunakan *e-commerce*, atau lewat *social media*, atau bisa dengan melelang di aplikasi lelang *online*. Sedikit berbeda dengan teknik penjualan di lelang online, karena aplikasi ini dapat diakses oleh banyak orang, tentu saja pelelang (*auctioneer*) tidak terbatas pada ruang lelang saja, tapi bisa berasal dari manapun selama mereka mengakses aplikasi tersebut. Lelang *online* ini tentu saja mendatangkan banyak manfaat, selain biaya yang lebih efisien dan hemat, dan juga tidak menguras waktu karena siapapun, kapanpun, dimanapun dapat mengajukan penawaran ataupun melelang barangnya tanpa harus pergi ke instansi tertentu dan melakukan lelang dengan cara konvensional.

Kemajuan teknologi informasi yang pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan, dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Kenyataan telah menunjukkan bahwa penggunaan media elektronik merupakan faktor yang sangat penting dalam berbagai transaksi internasional, terutama dalam transaksi perdagangan, salah satunya adalah lelang.

Aplikasi serupa telah banyak, namun banyak aspek yang kurang dalam aplikasi tersebut, seperti informasi dari lelang tidak *reliable* (misal: stok barang ternyata sudah habis), alur proses yang tidak jelas sehingga membingungkan pengguna aplikasi, informasi yang kurang jelas, dan produk yang didapatkan ternyata tidak sesuai dengan informasi pada saat produk dilelang (*bad information*). Dan dari masalah teknis aplikasi, beberapa sumber menyatakan bahwa ketidakjelasan alur proses yang kurang diperhatikan oleh para developer aplikasi lelang menjadi beberapa alasan yang kuat mengapa lelang masih kurang diminati.

Diharapkan, dengan adanya aplikasi ini, beberapa kelemahan yang masih ada pada aplikasi lelang saat ini dapat diperbaiki, dan juga dapat membantu

proses *online* yang ada di Indonesia, dan juga mampu memperbaiki citra aplikasi lelang *online* sehingga mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap lelang *online*.

Mengacu pada hal-hal tersebut, peneliti mencoba untuk membuat sebuah situs Web dengan berbasis *Framework CodeIgniter* yang dapat menyediakan jasa layanan pelelangan *online*, dimana nantinya situs ini akan membantu kebutuhan masyarakat untuk menjual barang lelang ataupun mencari barang lelang yang diinginkannya dengan mudah dan efisien. Dan *Framework CodeIgniter* itu adalah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*model vie controller*). *CodeIgniter* adalah program yang simpel dan dikelompokan berdasarkan fungsi dan tugas prosesnya masing-masing membuat perfoma pemrosesan lebih maksimal dalam segi kecepatan. Lalu dengan waktu yang telah ditentukan maka pembeli memberikan penawaran dari harga barang yang ada dan jika harga telah disepakati oleh penjual dan pembeli maka dapat disimpulkan bahwa barang telah terjual.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka muncul pernyataan berikut ini:

1. Apakah nantinya aplikasi web lelang berbasis *Framework Codeigniter* diterima dikalangan masyarakat?
2. Bagaimana hasil dari evaluasi dan pengujian aplikasi web lelang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Untuk membuat perancangan dan membangun sebuah sistem informasi web lelang agar diterima dikalangan masyarakat
2. Untuk mengevaluasi dan menguji terhadap aplikasi web lelang nantinya.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah web lelang dengan *Framework CodeIgniter* yang mampu memudahkan pihak penjualan dalam memosting produk atau barang, serta pembeli untuk mencari barang dan harga yang sesuai dengan keinginan serta mempermudah pencarian dan perbandingan produk beserta segala informasi terbaru baik secara kualitas maupun harga sesuai yang diinginkan dari berbagai barang yang ada.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini pembahasan masalah dibatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP.
2. Basis data yang digunakan adalah MSQl
3. Aplikasi berbasis kerangka kerja CodeIgneter
4. Tidak meliputi proses pembayaran