

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan toko elektronik atau *e-commerce* saat ini sangat cepat sekali, seiring dengan bermunculan-nya metode teknologi dengan berbagai platform terbaru yang mendukung kegiatan atau praktik tersebut. Perkembangan tidak hanya berkitik dari segi teknologi atau yang berhubungan teknis (seperti: *software* atau *hardware*), namun dari segi model bisnis yang dilakukan. Toko Elektronik merupakan suatu tata cara berjualan atau mempromosikan suatu produk yang bisa berbentuk barang atau jasa dengan menggunakan media digital, dari segi resiko yang akan ditimbulkan, cara berjualan secara penuh atau tidak dengan memanfaatkan media digital tetap ada, tetapi dapat lebih dihindari dan dapat menekan biaya atau modal awal pendirian.

Sebelum penulis menjelaskan lebih lanjut pengertian dari berjualan secara penuh atau tidak menggunakan media digital, apakah dan seperti apa jenis - jenis dari media digital tersebut? Media digital adalah suatu metode penyajian media dapat berupa gambar atau teks dengan format digital. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik

suatu kesimpulan bahwa sebenarnya pemanfaatan media digital dalam berbagai hal ialah memanfaatkan teknologi penyajian suatu media (gambar atau teks) dengan format digital yang mudah dilihat oleh orang banyak. Jam digital, handphone, televisi merupakan beberapa contoh penyajian yang sebenarnya dari media digital. Lalu media digital seperti apakah yang dimanfaatkan atau digunakan oleh kebanyakan orang saat ini untuk membantu mempromosikan produk mereka, yang dapat dikatakan bahwa iklim atau kondisi persaingan saat ini banyak terjadi kompetisi yang sebenarnya menghilangkan inti dari seperti apa itu berdagang, karena kebanyakan mereka hanya bersaing dalam hal teknologi. Kemudian apa sebenarnya media digital yang dimaksudkan itu, yaitu suatu basis aplikasi atau piranti lunak lah yang dimanfaatkan untuk mendongkrak atau membantu dalam mempromosikan suatu produk, karena memang sudah tidak dapat dipungkiri lagi, dengan kemajuan dunia teknologi yang sangat pesat saat ini, ditunjang dengan nilai pengetahuan atau pengalaman dari animo atau masa para pengguna.

Basis aplikasi media digital yang sering digunakan untuk membantu mempromosikan suatu produk ialah website dan aplikasi handphone pintar, karena dua basis tersebut lebih fleksibel dan tingkat mobilitas yang tinggi. Karena website dapat

dibuka dan digunakan dimana saja dengan menggunakan suatu web browser dan berbagai device atau alat (personal komputer, *notebook* dan handphone pintar), sedangkan basis aplikasi handphone pintar sendiri sudah pasti jauh lebih memudahkan dan fleksibel dalam menggunakan ataupun dalam mendapatkannya, sebab hampir semua orang saat ini memiliki handphone pintar. Di karena kondisi saat persaingan yang semakin memanas dari setiap vendor yang ada, ditambah dengan semakin munculnya layanan atau platform jual beli, yang dimana seorang penjual tidak harus membuat atau membeli suatu aplikasi, tetapi dapat menggunakan layanan tersebut dan tinggal melakukan pembuatan artikel mengenai produk yang akan dijual dan pihak pembeli pun dapat melakukan transaksi dilayanan itu juga. Namun sudah pasti layanan seperti itu kadang kala terdapat batasan yang tidak dapat dilakukan oleh penjual.

Perbedaan menjual atau mempromosikan suatu produk secara penuh dengan metode online atau memanfaatkan media digital dengan konvensional adalah dari ketersediaan gerai atau tidak dan cara mempromosikan atau melayani suatu konsumen. Pada konvensional, dapat dipastikan harus memiliki gerai karena bagaimana konsumen akan membeli jika tidak dapat ke gerai toko, lalu dari cara mempromosikan atau menjelaskan produk, cara konvensional menghampiri konsumen yang sedang melihat

atau akan bertanya mengenai produk secara langsung, kemudian dari tata cara transaksi pun dengan melakukan transaksi di tempat itu juga dengan pembayaran tunai atau transfer. Sedangkan untuk metode pemanfaatan media digital (online), dari segi keharusan dalam memiliki gerai yaitu tidak diharuskan memiliki karena hampir kebanyakan pembeli atau konusmen yang datang akan secara online dan barang akan dikirim dengan jasa ekspedisi, lalu dari cara mempromosikan atau mengenalkan produk terhadap konsumen, pihak penjual kebanyakan menggunakan aplikasi chat (obrolan) secara online. kemudian untuk bagian transaksi vendor atau pemain dari industri ini menggunakan metode transfer via *atm*, *i-banking* atau *mobile banking*, namun dapat juga dengan metode *cod (cash on delivery)* yaitu pembayaran langsung terhadap penjual dengan bertemu tatap muka disuatu tempat yang telah disepakati. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa mempromosikan atau menjual produk dengan memanfaatkan media digital atau konvensional sebenarnya berbeda jenis dari tata cara pelayanannya. Dan lebih dari itu menurut penulis pribadi dari kedua hal tersebut pasti terdapat kekurangan dan kelebihan disalah satunya, maka banyak para pemain saat ini menggabungkan hal itu menjadi satu. Karena dapat saling menutup kekurangan dan meningkatkan kelebihan salah satu diantaranya.

Dengan kemajuan dunia teknologi informasi saat ini, trend yang sekarang lagi naik - naiknya dan teknologi *AR (Augmented Reality)* yang sekarang lagi booming, penulis sangat ingin membangun suatu platform berjualan pakaian secara online dengan memanfaatkan media digital yang dimana konsumen dapat memdesain sendiri pakaian yang akan ia beli dan tentunya akan terdapat beberapa fitur yang menarik untuk konsumen, dalam hal ini penulis akan membangunnya dengan basis aplikasi website dahulu. Kenapa penulis ingin membangun suatu toko pakaian dan kenapa harus memanfaatkan media digital? Sebab hal tersebut merupakan salah satu usaha kecil penulis yaitu membuka jasa clothing, dan saat ini ingin memberikan gerakan baru dalam hal pemesanan dari produk yang akan diusun, untuk dapat meningkatkan keuntungan. Dari beberapa pengalaman saat ini yang kadang kala hanya bermodalkan dari mulut ke mulut, lalu mencoba mengiklankan ke beberapa layanan yang ada tapi masih mendapatkan kendala.

Tidak hanya karena telah menekuni atau mencoba usaha tersebut saja, penulis ingin membangun suatu aplikasi berjualan. Tetapi lebih dari menghadirkan juga suatu hal yang beberapa tahun terakhir ini lagi booming, yaitu trend *AR (augmented reality)*, suatu mekanisme sistem yang dimana menyajikan keadaan nyata (*real-time*) saat ini

pada aplikasi, jadi dapat dibayangkan membeli suatu pakaian tapi anda dapat mencoba hal itu secara nyata tanpa menggunakan pakaiannya. dan terdapat beberapa fitur yang lain seperti dapat secara (*drag and drop*) dalam mendesain sendiri pakaian yang akan pembeli beli.

Konseptual atau gagasan yang penulis hadirkan disini untuk pemanfaatan jangka pendek, karena piranti ini nantinya akan terdapat versi aplikasi handphone pintar juga, tentunya dengan kehadiran fitur yang berbeda, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian dan membangun suatu piranti lunak berbasis website dengan judul **"Membangun Aplikasi Sebagai Media Promosi Dan Penjualan (Dengan Metode Dapat Mengkustomisasi Desain Baju Secara Mandiri) Pada Rizal Clothing berbasis website"**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan atau diselesaikan pada penelitian dan pembangunan piranti lunak ini:

1. Bagaimana membangun aplikasi media informasi dan penjualan pada rizal clothing berbasis aplikasi website dapat memberikan pelayanan dan tingkat user-

friendly yang bagus ke konsumen?

2. Bagaimana mekanisme dapat mendesain atau mengkustomisasi desain baju secara mandiri dapat dioperasikan dengan baik oleh konsumen dan memberikan hal yang baru?

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat terlalu kompleksnya aplikasi yang akan dibangun maka dibutuhkan dalam membangun atau mengembangkan suatu aplikasi media informasi dan penjualan baju ini maka diperlukan batasan - batasan yang jelas dalam membangun aplikasinya ini, guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengolahan Data Administrator
2. Pengolahan Data Konfigurasi
3. Pengolahan Data Konsumen (Member)
4. Pengolahan Data Produk Pre-Order dan Ready Stock
5. Pengolahan Data Pemesanan produk
6. Pengolahan Data Transaksi
7. Pengolahan Data Pengiriman

8. Pengelolaan Laporan periodik dari pemesanan dan transaksi.
9. Pengontrolan mekanisme kustomisasi secara mandiri baju yang akan dibeli
10. Pengontrolan mekanisme kustomisasi percobaan baju yang akan dibeli.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi media informasi dan penjualan baju pada Rizal Clothing dapat menyelesaikan beberapa permasalahan terkait tata cara pemasaran, penjualan dan pembaharuan invoasi dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang terdapat pada Rizal Clothing. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan penjualan produk baju dan jasa pada Rizal Clothing, dengan terdapatnya beberapa fitur yang diharapkan dapat menarik minat konsumen untuk melihat atau mencoba fitur tersebut dan melakukan transaksi akan produk yang ada.
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).



### 1.5 Langkah penelitian

Manfaat Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan Sistem:

1. Bagi penulis:

- Menerapkan ilmu yang sudah penulis diperoleh dari bangku perkuliahan dan diharapkan penulis mendapat pengalaman dari penelitian ini yang akan berguna nantinya di masa mendatang.

2. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta:

- Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan perangkat lunak.
- Menambah referensi bacaan di Perpustakaan, sehingga dapat menambah wawasan bagi yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Rizal Clothing:

- Dapat meningkatkan hasil penjualan dari produk yang akan di promosikan.
- Membantu dalam hal pengelolaan menjadi lebih mudah, karena akan tersistemkan.
- Membantu lebih dalam hal pencatatan data pemesanan dan transaksi yang akan terjadi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian guna untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, beberapa metodenya adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Pengamatan / Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau mensurvey langsung guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam rancangan membangun aplikasi tersebut.

#### 2. Interview & Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan survey terhadap toko online saat ini untuk mendapatkan perbedaan dan menciptakan inovasi yang baik.

#### 3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data guna mencari referensi – referensi yang terkait dengan permasalahan, dapat dengan cara membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

#### **1. Analisis Kebutuhan**

Metode penganalisan kebutuhan dari data dan informasi yang terkumpul. Kebutuhan dari segi piranti lunak maupun piranti keras yang akan digunakan, dan pada metode atau bagian ini menjadi bagian awal yang sangat penting.

#### **2. Perancangan Kebutuhan**

Melakukan perancangan kebutuhan dari hasil penganalisan yang sudah dilakukan, dan metode ini berbeda dengan analisis, metode ini akan lebih atau sudah masuk dalam hal teknis dan cara pembuatan.

#### **3. Pembuatan Work Breakdown Structure**

WBS atau Work Breakdown Structure, merupakan skedul atau jadwal pengerjaan atau implementasi ke program.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan

masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam melakukan penelitian. Dan landasan teori merupakan rangkuman dari metode kepustakaan yang dilakukan oleh penulis.

## 3. BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini akan menguraikan analisis dan perancangan kebutuhan yang diperlukan, penganalisaan spesifikasi piranti lunak dan pirang keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi harga dan jual beli bahan pangan.

## 4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini merupakan impementasi dari bab 3, yaitu implementasi program dari analisis dan perancangan kebutuhan yang sudah dilakukan, dan pada bagian ini akan dipaparkan secara jelas dari tahanan Desain Layout, Desain Database dan Desain Proses. Dan tentunya hasil percobaan atau testing program.

## 5. BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan bagi yang akan meneruskan penelitian.

