

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

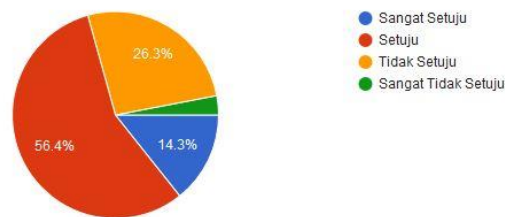
Internet merupakan salah satu teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini karena internet memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam kehidupan manusia. Tidak hanya dalam bertukar informasi tetapi internet juga digunakan dalam kegiatan bisnis, edukasi, gaya hidup, bahkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari yang dilakukan melalui belanja *online* (*e-commerce*).

Saat ini kegiatan berbelanja secara *online* juga semakin ramai di Indonesia karena perkembangan teknologi yang pesat. Indonesia memiliki pengguna internet sebesar 83,7 juta jiwa pada tahun 2014 dan diperkirakan akan mencapai 3 miliar jiwa pada tahun 2015 (Lembaga Riset Pasar *e-Marketer*, 2014). Kondisi ini meningkatkan jumlah layanan jual beli *online* dan semakin beragamnya jenis produk dan jasa yang ditawarkan sehingga mengubah pola belanja masyarakat yang pada awalnya dilakukan dengan cara mendatangi tempat perbelanjaan, tapi kini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun jika terhubung dengan internet melalui aplikasi *e-commerce* hanya dengan memilih produk atau jasa yang diinginkan.

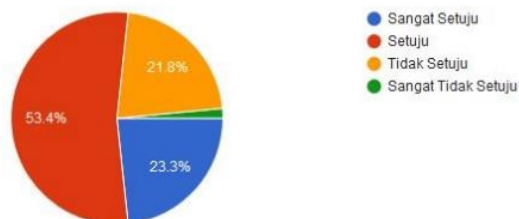
Perusahaan *e-commerce* di Indonesia pun sudah semakin banyak dan semakin berkembang dengan adanya kondisi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang dapat memberikan kepuasan kepada pelanggan agar sebuah perusahaan dapat tetap bertahan dalam dunia bisnis jual beli *online*. Salah satu cara untuk meningkatkan kepuasan pelanggan yaitu dengan kustomisasi produk. Menurut Kotler (1989) dan Pine (1993) serta beberapa peneliti lainnya, kustomisasi produk merupakan jawaban dari keinginan konsumen atas produk yang bermacam-macam, fitur-fitur baru, dan kualitas produk yang terus meningkat serta pelayanannya.

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu dilakukan survei yang berupa kuesioner untuk mengetahui tanggapan masyarakat mengenai kustomisasi tas. Kuesioner tersebut berisi lima pernyataan terkait kustomisasi tas dan telah direspon oleh 113 orang dari 23 daerah yang berbeda. Berikut hasil survei yang digambarkan dalam bentuk diagram lingkaran :

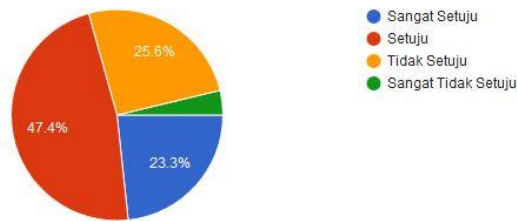
- Gambar I.1: Tas yang dijual secara *online* sudah terlalu *mainstream*.  
Sebanyak 14,3% sangat setuju, 56,4% setuju, 26,3% tidak setuju, dan 3% lainnya sangat tidak setuju.
- Gambar I.2: Saya pernah berpikir untuk mendesain tas sendiri  
Sebanyak 23,3% yang sangat setuju, 53,4% setuju, 21,8% tidak setuju, dan 1,5% sangat tidak setuju.
- Gambar I.3: Di tempat tinggal saya sulit ditemukan pembuat tas  
Sebanyak 23,3% di antaranya sangat setuju, 47,4% setuju, 25,6% tidak setuju, dan 3,7% sangat tidak setuju.
- Gambar I.4: Saya membutuhkan layanan untuk bisa mendesain tas sendiri  
Sebanyak 29,3% sangat setuju, 58,6% setuju, dan 12% lainnya tidak setuju.
- Gambar I.5: Apabila disediakan aplikasi untuk kustomisasi tas, saya tertarik untuk menggunakannya  
Sebanyak 35,3% sangat setuju, 60,2% setuju, dan 4,5% tidak setuju. Hasil pernyataan ini membuktikan bahwa banyak masyarakat Indonesia yang membutuhkan sebuah aplikasi untuk kustomisasi tas.



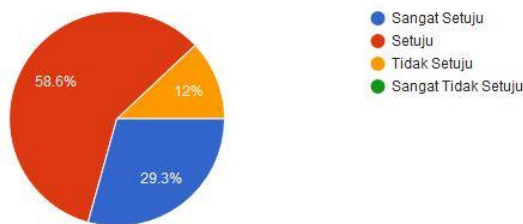
**Gambar I.1** Persentase masyarakat yang mengatakan tas yang dijual secara *online* sudah terlalu *mainstream*



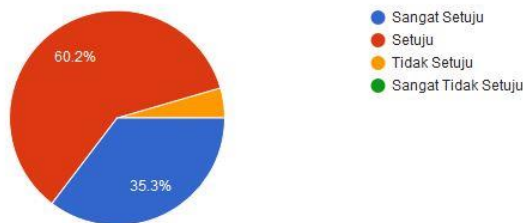
**Gambar I.2** Persentase masyarakat yang pernah berpikir untuk mendesain tas sendiri



**Gambar I.3** Persentase masyarakat yang di tempat tinggalnya sulit ditemukan pembuat tas



**Gambar I.4** Persentase masyarakat yang membutuhkan layanan untuk bisa mendesain tas sendiri



**Gambar I.5** Persentase masyarakat yang tertarik menggunakan aplikasi kustomisasi tas

Berdasarkan survei diatas, pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *web* yang bernama Well Done Bag (WDB) dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. WDB merupakan situs *e-commerce* terintegrasi yang dapat melakukan kustomisasi produk berupa tas melalui fitur kustomisasi yang disediakan dan dapat mengkomunikasikan antara *user* yang terlibat yaitu *customer*, *supplier*, dan *administrator*. WDB juga menyediakan sarana bagi para pembuat/pengrajin tas untuk menjualkan produk dan jasanya dalam melakukan kustomisasi tas yang telah didesain oleh *customer*.

Saat ini di Indonesia, kustomisasi tas masih dilakukan melalui media sosial dengan cara *one-to-one chat* sehingga calon pembeli harus menunggu tanggapan dari pihak penjual. Oleh karena itu, dalam situs WDB akan diterapkan sebuah sistem untuk admin agar dapat mengelola seluruh proses bisnis dan aktivitas yang ada pada situs WDB. Hal ini bertujuan agar pesanan dapat dikelola dengan baik sehingga *customer* tidak harus menunggu tanggapan dari pihak penjual untuk segera menyelesaikan pesannya, agar program tender dapat dikelola dengan baik sehingga dapat berjalan dengan lancar, dan agar dapat mengelola *supplier* yang terdaftar dengan baik. Selain memberikan keuntungan untuk *customer* dan *supplier*, sistem pengelolaan ini juga memberikan keuntungan untuk admin WDB, di mana admin dapat dengan mudah untuk mengelola pesanan, mengelola program tender, dan mengelola *supplier* yang terdaftar.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, permasalahan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang proses bisnis situs *e-commerce* yang tepat untuk kustomisasi tas kepada *customer*?
2. Bagaimana merancang proses sistem pengelolaan untuk admin agar seluruh proses bisnis dan aktivitas yang terdapat pada situs *e-commerce* WDB?
3. Bagaimana membangun situs *e-commerce* kustomisasi tas WDB dengan menggunakan metode *Waterfall*?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Menyediakan situs *e-commerce* yang terdapat fitur kustomisasi tas.
2. Untuk mengetahui perancangan proses sistem pengelolaan untuk admin agar seluruh proses bisnis dan aktivitas yang terdapat pada situs *e-commerce* WDB
3. Untuk mengetahui pembangunan situs *e-commerce* WDB dengan menggunakan metode *Waterfall*.

#### **I.4 Batasan Penelitian**

Pada Tugas Akhir ini, penulis memfokuskan pada beberapa hal untuk mengurangi kompleksitas masalah dan pembahasan yang meluas. Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Situs WDB ditujukan untuk masyarakat Indonesia yang ingin memiliki tas yang berbeda dari pasaran *online*, tetapi perancang hanya berfokus dalam perancangan proses sistem pengelolaan untuk bagian admin.
2. Pembuat/pengrajin tas yang bekerja sama dengan WDB hanya yang berlokasi di Bandung.
3. Gambar yang digunakan pada fitur kustomisasi merupakan gambar 2D.
4. Model pembayaran yang disediakan adalah transfer melalui ATM.
5. Pengiriman barang dilakukan oleh jasa kurir JNE, Tiki, dan Pos Indonesia.
6. Data *user* yang digunakan adalah data *dummy*.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan calon pembeli untuk melakukan kustomisasi tas secara cepat.
2. Membantu pembuat/pengrajin tas untuk memasarkan produk dan jasanya secara lebih luas sehingga faktor geografis tidak lagi menjadi kendala khususnya untuk Usaha Kecil Menengah (UKM).
3. Mempermudah admin WDB dalam mengelola pesanan yang ada pada situs WDB.

#### **I.6 Sistematika Laporan**

Sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

##### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika laporan.

##### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topik Tugas Akhir ini sehingga dapat dijadikan referensi dan acuan dalam melakukan penelitian topik Tugas Akhir.

### **Bab III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini membahas tentang metode konseptual, sistematika penelitian, dan rencana pengembangan produk.

### **Bab IV Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini berisi tentang hasil analisis penelitian, sistem yang dibuat, perencanaan sistem, proses bisnis, dan teknologi yang digunakan.

### **Bab V Implementasi dan Pengujian**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai proses pembuatan *situs* sampai dengan proses pengujian.

### **Bab VI Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan topik utama dan saran mengenai sesuatu yang belum ada pada tugas akhir ini.