

BAB 1

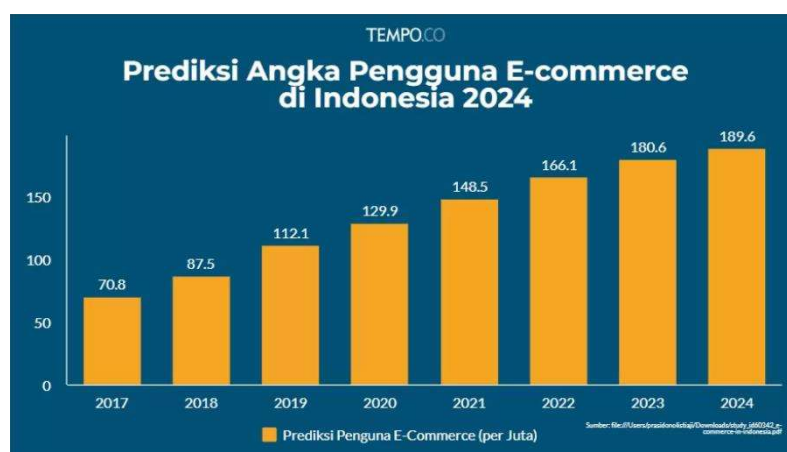
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, bisnis online semakin banyak diminati oleh pengusaha di Indonesia. Salah satu media dalam melakukan bisnis online tersebut adalah website e-commerce karena dengan media ini, penjual dapat memperluas pasar dan menjangkau pelanggan dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

Di era sekarang, masih banyak UMKM atau pengusaha budaya khas daerah Indonesia yang masih belum terfasilitasi oleh teknologi digital marketing. Penjual produk khas daerah tersebut masih melakukan melakukan penjualannya secara manual di tempat atau offline. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan sebuah website e-commerce TOBU (Toko Budaya), yang spesifik ditujukan untuk pengusaha bisnis khas daerah mereka agar dapat menjangkau pelanggan yang lebih luas dan memberikan pengalaman berbelanja yang mudah dan nyaman bagi pelanggan.

Indonesia memiliki potensi pasar yang besar untuk bisnis online karena jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Membuat website e-commerce khusus untuk produk daerah Indonesia ini dapat membuka peluang bisnis yang lebih luas dan dapat menjangkau pelanggan yang lebih banyak. Persaingan bisnis online semakin ketat, sehingga pengusaha harus beradaptasi dengan teknologi dan memberikan pengalaman berbelanja yang terbaik untuk pelanggan.



Gambar 1-1 Prediksi Pengguna E-Commerce, Sumber: (Tempo.co)

Maka dari itu penulis ingin mengembangkan website e-commerce TOBU ini, agar pengusaha dan pebisnis khas daerah dapat menghemat biaya operasional seperti biaya sewa toko fisik, biaya listrik,

dan biaya gaji pegawai. Selain itu, bisnis dapat menjangkau pelanggan dari seluruh penjuru daerah yang ada di Indonesia tanpa harus membuka cabang fisik di setiap daerah. Dengan demikian, membuat website e-commerce TOBU dapat membantu untuk memperluas pasar produk khas daerah masing masing agar meningkatkan penjualan, menghemat biaya, dan bersaing dengan pesaing di era digital ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah setiap pengguna memiliki device dan internet yang memadai untuk mengakses website?
2. Bagaimana sebuah media e-commerce dapat dikenali di berbagai daerah yang ada di Indonesia?
3. Apakah e-commerce dapat digunakan dengan mudah oleh user yang kurang paham dengan teknologi?
4. Apakah pengusaha daerah bisa terfasilitasi, dengan adanya website e-commerce yang spesifik untuk menjual produk budaya khas daerah?
5. Bagaimana membuat tampilan website e-commerce yang menarik dan mudah digunakan bagi pengguna?
6. Bagaimana menyediakan fitur pembayaran yang aman dan nyaman bagi pengguna?

1.3 Tujuan

Tujuan membuat website e-commerce TOBU (Toko Budaya) berbasis website, salah satunya adalah untuk mempermudah pengusaha dan pebisnis daerah dalam melakukan penjualan produk mereka. Dan juga mempermudah pengguna dalam melakukan pembelian produk khas daerah masing masing.

Adapun manfaat dalam membuat website e-commerce TOBU ini yaitu:

1. Memperluas pasar produk khas daerah
2. Meningkatkan penjualan produk khas daerah
3. Menghemat biaya operasional dalam melakukan transaksi
4. Memberikan pengalaman berbelanja yang mudah, nyaman dan aman
5. Memudahkan mencari produk khas daerah masing-masing
6. Membuat sebuah website yang menarik dan mudah dipakai oleh pengguna

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini berisi:

1. Asset UI/UX yang dibuat menggunakan software Adobe Illustrator 2020

2. Desain UI/UX website e-commerce TOBU (Toko Budaya) Menggunakan Software Figma
3. Desain website yang interaktif
4. Pemilihan warna dan layout yang cocok untuk tampilan website e-commerce yang menarik
5. Pengodingan website e-commerce TOBU diimplementasikan pada aplikasi Visual Studio code
6. Pengerjaan dilakukan menggunakan device laptop Lenovo Legion Y7000SE i5 9th Gen, Geforce GTX 1650

1.5 Definisi Operasional

1. Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan dan merancang suatu sistem, produk, atau solusi sebelum implementasinya.

2. Usability

Usability adalah kemampuan suatu produk atau sistem untuk digunakan dengan mudah, efisien, dan memuaskan oleh pengguna.

3. User Interface

User Interface (UI) adalah segala bentuk interaksi antara pengguna dan sistem atau produk, termasuk elemen visual, tampilan, tombol, ikon, serta cara pengguna berinteraksi dengan komponen tersebut

4. User Experience

User Experience (UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan.

5. Produk Khas Indonesia

Produk Khas Indonesia merujuk pada produk-produk yang berasal dari atau dikaitkan dengan budaya, tradisi, atau kekayaan alam Indonesia.

1.6 Metode Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir ini akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Tahapan Riset

- a) Analisis
- b) Membuat Flowchart
- c) Membuat mockup desain (Implementasi langsung bersamaan dengan desain akhir pada:
Tahapan Desain - poin pertama)

2. Tahapan desain

- a) Membuat desain UI/UX website TOBU (Toko Budaya) menggunakan aplikasi Figma
- b) Memulai pengodingan pada Visual Studio Code
- c) Membangun fungsionalitas website dengan Laravel

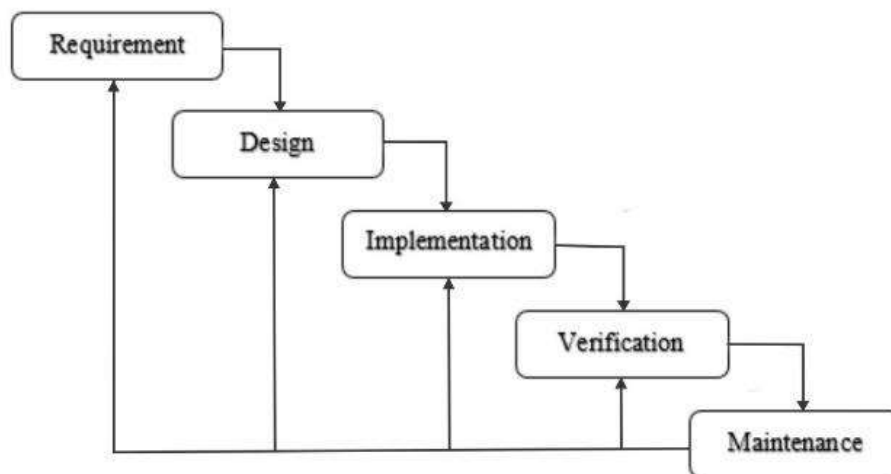
3. Tahapan Implementasi

- a) Slicing desain yang sudah dibuat pada aplikasi figma
- b) Mengimplementasikan dan menyesuaikan fungsionalitas website sesuai dengan desain mockup yang ada di figma

4. Tahapan Pengujian

- a) Menguji fungsionalitas website e-commerce TOBU (Toko Budaya) menggunakan metode Black Box Testing
- b) Menguji kepuasan pengguna pada website e-commerce TOBU dengan menggunakan metode User Acceptance Test

Langkah-langkah dalam proses pengerjaan website e-commerce tobu ini dilakukan berdasarkan metode waterfall yang alurnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1-2 Metode Waterfall

1.7 Jadwal Pengerjaan

Rencana Jadwal Pengerjaan Website E-Commerce TOBU (Toko Budaya)

Tabel 1-1 Tabel Jadwal Pengerjaan Website TOBU

| No | Kegiatan | Waktu Pelaksanaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|-------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--|
| | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | |
| | | m 1 | m 2 | m 3 | m 4 | m 1 | m 2 | m 3 | m 4 | m 1 | m 2 | m 3 | m 4 | m 1 | m 2 | m 3 | m 4 | m 1 | m 2 | m 3 | m 4 | |
| 1 | Pengumpulan dan Analisis Pengguna | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pembuatan Desain UI/UX | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pengerjaan Frontend | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pengerjaan Backend | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pengujian Website e-commerce TOBU | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |