

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era *digital* saat ini, penggunaan teknologi berbasis *website* telah menjadi suatu kebutuhan dalam berbagai bidang, termasuk industri pakaian dan *fashion*. Manajemen persediaan dan pemasaran pakaian merupakan dua aspek kunci yang mempengaruhi keberhasilan sebuah bisnis di industri ini. Oleh karena itu, pengembangan inovasi teknologi berbasis *website* yang dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen persediaan dan memperluas jangkauan pemasaran dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi perusahaan.

Industri *fashion* telah mengalami transformasi signifikan dengan masuknya era *digital*. Perubahan perilaku konsumen, seperti preferensi pembelian *online* dan ekspektasi terhadap pengalaman belanja yang personal, telah mendorong perusahaan *fashion* untuk mengadopsi teknologi yang inovatif dalam manajemen persediaan dan pemasaran. Pengembangan proyek ini tidak hanya berfokus pada solusi teknis, tetapi juga mempertimbangkan dampaknya terhadap strategi bisnis jangka panjang perusahaan. Hal ini termasuk pengembangan kemitraan strategis, pembangunan kapabilitas internal, dan peningkatan daya saing.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis *website* untuk manajemen persediaan dan pemasaran produk *fashion* Nerth?
2. Tantangan teknis yang dihadapi dalam pengembangan *Frontend* aplikasi untuk manajemen persediaan dan pemasaran produk *Fashion* Nerth

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah, sebagai berikut :

1. Merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis *website* untuk manajemen persediaan dan pemasaran produk *fashion* Nerth.

2. Menguji tampilan halaman aplikasi Nerth dalam mencapai tujuan keberhasilan membangun aplikasi Nerth.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dalam Proyek Akhir, yaitu :

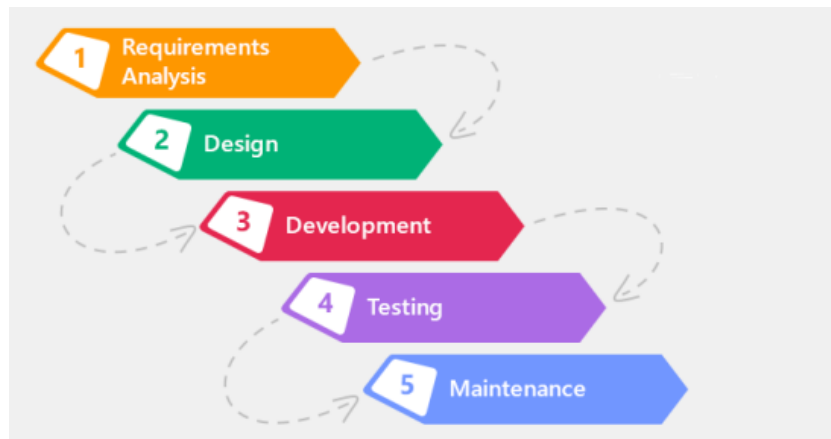
1. Penelitian ini berfokus kepada pengembangan *Frontend* aplikasi berbasis *website*, tidak mencakup pengembangan *Backend* atau *UI/UX* desain.
2. Aplikasi yang dikembangkan terbatas pada manajemen persediaan dan pemasaran produk *fashion* Nerth.
3. Pengujian aplikasi dilakukan dalam pengembangan terkontrol dan tidak mencakup implementasi skala penuh pada operasi Nerth yang sedang berjalan.
4. Hasil proyek ini hanya berbentuk *website*.

1.5 Definisi Operasional

1. *Frontend* aplikasi komponen dari sistem yang mengelola tampilan antarmuka pengguna.
2. Teknologi berbasis *website* penggunaan teknologi web seperti bahasa pemrograman framework web, dan protokol internet untuk pengembangan aplikasi.
3. Strategi dan aktivitas *digital* untuk mengembangkan, dan ketertarikan terhadap produk *fashion* Nerth.

1.6 Metode Pengerjaan

Metedologi pengerjaan yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan *waterfall*. Oleh karena itu berikut adalah penjelasan tentang metode pengerjaan metode *waterfall* :



Gambar 1.1 Metode Pengerjaan waterfall

1. Analisis kebutuhan :
 - Mengumpulkan semua kebutuhan sistem dari pengguna dan mendokumentasikannya secara detail.
2. Desain sistem :
 - Mengubah spesifikasi kebutuhan menjadi desain yang akan digunakan untuk pengembangan sistem.
 - Membuat arsitektur sistem, desain data, dan desain antarmuka pengguna.
3. Implementasi :
 - Mengubah desain sistem menjadi kode program.
 - Pengembang menulis kode sesuai dengan spesifikasi yang sudah dibuat.
4. Pengujian :
 - Melakukan pengujian untuk memastikan sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan dan tidak ada bug.
 - Melakukan *Black Box Testing* pada *website* nerth studio.
5. Pemeliharaan :
 - Memperbaiki bug yang ditemukan setelah sistem diterapkan.
 - Melakukan pembaruan dan peningkatan sistem sesuai kebutuhan pengguna.