

# BAB I

## PENDAHAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini, dunia teknologi mengalami kemajuan dan perkembangan yang cukup pesat. Kemajuan teknologi yang pesat salah satunya adalah *Android*. Selain teknologi, perkembangan yang pesat pun ditunjukkan dibidang *fashion*. Bagi *fashionista* (sebutan pecinta fashion), *fashion* adalah sebuah gaya hidup yang tidak bisa lepas dari keseharian. Sekarang ini banyak dijumpai website maupun akun media sosial yang dibuat khusus untuk memasarkan dan menjual produk atau brand yang akan ditawarkan yang biasa disebut dengan *e-commerce*. Pemasaran produk pada toko bunda masih mengalami banyak hambatan. Model pemasarannya lebih banyak memasarkan produknya dengan cara penawaran dan tatap muka secara langsung kepada pelanggan. Oleh karena itu wilayah pemasarannya masih disekitar TalangPadang, Sumberjo, dan Gisting sehingga produk kurang dikenal dalam skala yang lebih luas, serta kurangnya pembaruan informasi produk baru dan itu berdampak pada kurang maksimalnya pemasukan toko serta rating persaingan dagang yang kian hari kian memuncak membuat toko Bunda kurang dikenal masyarakat luas. Namun, disaat sekarang yang segala serba *mobile* tentu ide *mobile commerce* tidaklah begitu buruk. Sehingga merupakan langkah yang tepat apabila selanjutnya banyak para pengusaha khususnya dibidang *fashion* mencoba untuk memberdayakan telepon seluler sebagai media transaksi yang baru.

*Android* dalam bentuk *smartphone*, merupakan solusi yang dapat memberikan jawaban kekurangan sistem yang sudah ada. Lembaga riset digital marketing E-marketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika. Tujuan dibuatnya aplikasi e-

*commerce* dalam bentuk *smartphone* ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan waktu. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan sebuah barang pada toko Bunda. Menurut Marjito (2016:41) terjangkaunya harga *smartphone* di Indonesia menyebabkan trend menggunakan *smartphone* semakin meningkat dikalangan masyarakat karena keunggulannya sendiri mempunyai fitur-fitur yang lebih membantu dan lebih praktis. Hal ini mempermudah setiap orang untuk mendapatkan informasi terbaru dan memesannya secara online.

Penelitian mengenai sistem informasi *e-commerce* berbasis android dan sejenisnya sudah banyak dikembangkan beberapa diantaranya adalah mengenai konten dan fitur fitur yang dibutuhkan. (Sandy Kosasi 2014), Dengan adanya persaingan yang semakin ketat ini, mendorong toko untuk memperluas pemasaran secara online 24 jam nonstop dan meningkatkan pelayanan terhadap konsumen yang ada serta menarik konsumen baru dengan adanya teknologi komputer dengan merancang dan membuat aplikasi *E-Commerce*. (Sri Ipinuwati 2013), *E-Commerce* berdasarkan sifat transaksinya diklasifikasikan menjadi empat macam. Salah satunya adalah *business to consumer (B2C)*. *Business to consumer* merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap karyawan atau pemilik toko baju tersebut banyak yang belum mengenal dan memahami *e-commerce*. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian terlebih dahulu guna mengetahui tingkat kepaahaman karyawan dan pemilik tentang *e-commerce* serta faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat dan pendorong penggunaan *e-commerce*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Hambatan apa saja yang terjadi pada pemasaran produk sehingga produk yang ada kurang dikenal dikalangan masyarakat luas.
2. Faktor penghambat dan pendorong apa saja penggunaan *e-commerce* yang belum direalisasikan di toko tersebut.

3. Pada era globalisasi yang terjadi saat ini, dapatkah aplikasi android yang diakses melalui *smartphone* membantu para pelanggan dalam memilih dan memesan sebuah barang agar lebih mudah dan praktis.

### **1.3. Batasan Masalah**

1. Penelitian dilakukan pada Toko Bunda Talangpadang Tanggamus.
2. Informasi yang disajikan ialah masih rendahnya pengetahuan tentang *e-commerce*, android, serta masih terlalu seringnya pemilik melakukan tatap muka dan media penawaran yang masih dilakukan secara manual.
3. Aplikasi menggunakan *Android Studio* dan penyimpanan database menggunakan *SQL*.
4. Pemberian rating dan komentar untuk tiap produk yang telah sampai ditangan pelanggan guna memperbaiki sistem pada aplikasi Toko Bunda.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Melakukan peluang kepada Toko Bunda untuk menggunakan media *e-commerce* yang dapat diakses secara mobile dan lingkup pemasarannya semakin luas.
2. Akses yang mudah bagi calon pelanggan untuk memesan barang sesuai dengan yang diinginkan.

### **1.5. Tujuan**

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan jenjang strata 1 di Sekolah Tinggi IIB Darmajaya
2. Melakukan proses pembuatan media penjualan *e-commerce* dengan berbasis android agar dapat memperluas pangsa pasar dan mempermudah calon pelanggan menemukan pakaian yang akan dipakai dalam kegiatan sehari-hari.

## **1.6.Sistematika Penelitian**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisikan tentang fase-fase metode penelitian dan penyelesaian permasalahan yang digunakan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Berisikan tentang fase-fase metode penelitian dan penyelesaian permasalahan yang digunakan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang organisasi mencakup uraian kerja dan sistem yang berjalan kemudian penjabaran sistem baru dengan menggunakan desain output, desain input, desain database, desain logika program, dan bab ini juga berisi hasil dan implementasi dari penelitian serta pembahasannya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini disajikan kesimpulan hasil pembahasan dan saran dari hasil pembahasan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN