

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi memiliki peran penting dalam mengembangkan bisnis perusahaan. *E-commerce* dan *social-commerce* merupakan bentuk media online yang dihasilkan dari kemajuan teknologi informasi. Dampak positif teknologi informasi dalam bisnis (Permana dkk., 2021) juga menjadi kesempatan bagi usaha, mikro, kecil dan menengah (UMKM) untuk meningkatkan produktivitas mereka.

Pembuatan media online membutuhkan biaya pengeluaran yang besar, sedangkan UMKM berdiri dari permodalan yang terbatas (Luthfi & Ashar, 2016) sehingga mempengaruhi kemampuan mereka dalam menjalankan operasional maupun pengembangan (Adawiyah, 2011). UD Laris adalah UMKM di kota Yogyakarta yang bergerak di bidang mebel untuk pembuatan meja, kursi, dan rak bertingkat. Dalam bisnisnya, UD Laris masih mengandalkan penjualan konvensional yang dilakukan melalui toko offline.

Penjualan secara konvensional memiliki kekurangan seperti jangkauan dan waktu operasional yang terbatas. Di era digital seperti saat ini, kecenderungan berbelanja online semakin meningkat (Wahab, 2021), juga karena dampak pandemi COVID-19 yang masih dirasakan oleh sebagian UMKM termasuk UD Laris

sehingga kunjungan langsung ke toko mengalami penurunan signifikan dan merugikan pemilik UMKM (Bahtiar, 2021). Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan media online sebagai alat utama untuk penjualan menjadi urgensi perusahaan. Namun, menentukan media online yang tepat perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi perusahaan.

UD Laris memiliki layanan kustomisasi produk yang ditawarkan kepada calon pembeli untuk memesan sesuai kebutuhan mereka, maka penggunaan *e-commerce* atau *social-commerce* tidak dianjurkan karena media ini tidak memiliki fitur untuk melakukan hal tersebut. Fitur ini dapat dikembangkan ketika perusahaan memiliki media online berbentuk aplikasi *web* yang dirancang sendiri. Aplikasi berbasis *web* bersifat fleksibel karena dapat dilakukan penambahan fitur secara berkala tanpa mengganggu fitur yang sudah ada di awal.

Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media online berbentuk aplikasi berbasis *web* dengan rangkaian tahapan yang tersusun secara sistematis namun fleksibel. Di dalam tahapan yang dikerjakan akan memiliki masing-masing sub proses untuk mempercepat pengembangan rekayasa perangkat lunak. Tujuan dilakukan pemecahan dalam masing-masing tahapan yaitu agar fungsionalitas dari perangkat lunak dapat segera digunakan, sebab keluaran hasil dari tahapan pertama telah memenuhi persyaratan utama untuk memberi solusi terkait penelitian yang dikerjakan.

Penelitian ini juga akan memberikan solusi bagi mitra dalam melakukan bisnis secara digital dengan media penjualan online bagi UD Laris yang berguna dalam meningkatkan jangkauan produk mereka. Di samping itu, UD Laris dapat menggunakan aplikasi *web* ini untuk memberikan informasi produk dengan lebih

rinci, mempermudah proses pemesanan produk, dan menarik perhatian dengan fitur-fitur lainnya yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui pemaparan masalah diatas, dapat diketahui bahwa:

- a. Dampak pasca pandemi COVID-19 menyebabkan penurunan signifikan kunjungan langsung ke toko, yang merugikan pemilik UMKM seperti UD Laris, khususnya pada jumlah pengunjung ke toko yang tidak kunjung kembali seperti semula seperti pada sebelumnya.
- b. UD Laris membutuhkan media online sebagai sarana pendukung dalam menjalankan kegiatan usahanya, karena metode penjualan secara konvensional di era digital memiliki keterbatasan yang menyulitkan mereka dalam meningkatkan kunjungan dan interaksi pelanggan, yang berdampak pada penurunan potensi penjualan.
- c. E-commerce maupun social-commerce hanya menawarkan produk yang sudah ada dan siap dibeli, tanpa memberi pilihan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan khusus atau penyesuaian produk sesuai dengan kebutuhan atau preferensi mereka.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan poin-poin pada identifikasi masalah, terbentuk ruang lingkup seperti berikut:

- a. Membangun media penjualan online berbasis *web*.

- b. Membangun fitur login, register akun dan fitur manajemen profil pengguna.
- c. Membangun fitur keranjang customer untuk dapat menyimpan informasi produk yang akan dipesan dan fitur *web* internal yaitu *admin panel* untuk mengelola data pada situs basis.
- d. Membangun fitur responsif agar dapat menarik lebih banyak calon pembeli potensial dan fitur mode gelap/terang untuk memudahkan pemilihan warna pada latar belakang atau teks komponen.
- e. Membangun subsistem basis data sebagai pendukung untuk menyimpan informasi yang dibutuhkan *web*, khususnya untuk menyatukan fitur kustomisasi dengan transaksi.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui beberapa poin yang disebutkan sebelumnya, maka muncul rumusan masalah yaitu apakah aplikasi berbasis web penjualan situs UD Laris penelitian ini dapat berfungsi menampilkan produk, mencatat pesanan pembeli, sekaligus menjadi basis untuk *increment* selanjutnya pada pengembangan yang sama untuk fitur lanjutan dalam memenuhi kebutuhan sebagai media *online* berbasis *web* penjualan UD Laris?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai penelitian ini adalah menghasilkan media online berbasis web yang dapat merepresentasikan

UD Laris di dunia maya dan menjadi alat bantu mereka dalam menampilkan produk, mencatat pesanan pembeli, sekaligus menjadi basis dalam *increment* pengembangan fitur lanjutan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang dapat diperoleh yaitu :

- a. Memberikan kemudahan terhadap akses informasi dan pengelolaan inventaris barang di UD Laris.
- b. Meningkatkan eksposur atau visibilitas untuk produk UD Laris melalui pemanfaatan teknologi informasi.
- c. Mengurangi biaya pengeluaran untuk promosi melalui iklan, koran, atau media promosi fisik lainnya.
- d. Menambah calon pembeli baru.
- e. Meningkatkan penjualan produk yang berdampak menaikkan pendapatan UD Laris.
- f. Mampu memberikan daya saing yang kuat dengan kompetitor baik yang belum atau sudah menggunakan media online untuk penjualan produknya.