

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi internet di zaman sekarang telah berkembang pesat salah satunya dalam dunia bisnis. Teknologi informasi sangat berguna untuk memudahkan suatu pekerjaan karena membantu suatu pekerjaan menjadi lebih efisien waktu. Penerapan aplikasi penjualan berbasis *website* termasuk salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh kalangan perusahaan dari kecil hingga perusahaan besar. Dengan adanya teknologi ini, pemilik UMKM (Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah) dapat menyebarluaskan promosi produknya kepada konsumen dengan mudah [1].

Toko Anita merupakan UMKM yang bergerak dalam bidang penjualan busana yang beralamat di Jalan Pegadaian Kios PJKA Nomor 7, Sokaraja, Banyumas. Toko Anita merupakan usaha UMKM yang bergerak dalam bidang penjualan busana. Terbatasnya pemasaran produk merupakan sebuah kendala bagi pemilik usaha dalam meningkatkan pendapatan penjualan produk [1]. Menurut pemilik toko, persaingan antar toko untuk saat ini semakin ketat ditambah dengan banyaknya minat pelanggan yang lebih dominan belanja pada toko *online* karena tanpa harus datang ke tempat secara langsung sedangkan Toko Anita masih menjual produknya secara *offline* yang menyebabkan toko menjadi sepi pelanggan sehingga Toko Anita mengalami penurunan dari segi penghasilan. Maka dari itu, diperlukan suatu upaya untuk menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun sistem toko *online*.

Toko *online* merupakan bentuk dari sebuah toko yang bersifat *online* atau berada di dalam *internet* sebagai wadah untuk melakukan transaksi jual beli produk. Toko *online* lebih dikenal sebagai toko yang menjual suatu produk pada dalam sebuah *website* dan tidak melakukan penjualan secara langsung [2].

Dirancangnya toko *online* diharapkan dapat membantu proses pemasaran Toko Anita karena dapat diakses kapanpun dan dimana saja. Toko *online* yang akan dibangun berbasis *website* menggunakan metode *scrum*.

*Website* adalah kumpulan halaman yang berisikan data multimedia berupa *text*, *image*, *voice* dan *video animation* yang didalamnya menggunakan komponen dari *Hypertext Transfer Protokol* (HTTP), untuk mengakses *website* diperlukan menggunakan sebuah *web browser* [3]. Peneliti memilih toko *online* berbasis *website* karena mudah di akses menggunakan *platform* seperti *smartphone*, tablet dan laptop. Pengembangan sistem *website* terdapat beberapa macam metode, diantaranya yaitu *Agile Software Development*, *Prototyping*, *End-user Development*, *Waterfall*, *Spiral*, *Rapid Application Development* (RAD). *Scrum* adalah salah satu model yang ada pada metode *Agile Software Development*, metode *scrum* digunakan untuk memandu kegiatan pengembangan aplikasi yang akan dibuat [4]. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *scrum* karena metode *scrum* sangat efektif dalam pengembangan sebuah aplikasi. Sehingga penulis mengambil judul penelitian Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Busana Berbasis Web Menggunakan Metode *Scrum*.

Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa Toko Anita mengalami kesulitan dalam melakukan proses penjualan karena terbatasnya pemasaran produk serta persaingan antar toko yang semakin ketat ditambah dengan banyaknya minat pelanggan yang dominan belanja pada toko *online* sedangkan Toko Anita masih menjual produknya secara *offline* yang menyebabkan Toko Anita menjadi sepi pelanggan sehingga Toko Anita mengalami penurunan dari segi penghasilan. Dengan adanya permasalahan tersebut diperlukan aplikasi toko *online* berbasis *website* untuk memudahkan pemilik toko dalam memasarkan produknya lebih luas lagi dengan harapan Toko Anita akan lebih dikenal lagi oleh kalangan masyarakat. Sehingga penulis akan membuat rancang bangun aplikasi penjualan busana berbasis *website*, metode yang akan digunakan dalam dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan metode *scrum*. *Scrum* merupakan solusi yang tepat untuk

mengatasi permasalahan yang sering terjadi dalam pengembangan aplikasi dan meningkatkan efisiensi serta produktivitas usaha.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan bahwa masalah yang dihadapi pemilik Toko Anita yaitu terbatasnya pemasaran produknya serta persaingan antar toko yang semakin ketat ditambah dengan banyaknya minat pelanggan yang dominan belanja pada toko *online* karena tanpa harus datang ke tempat secara langsung sedangkan Toko Anita masih menjual produknya secara *offline* yang menyebabkan Toko Anita menjadi sepi pelanggan sehingga Toko Anita mengalami penurunan dari segi penghasilan.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah pada sub bab dapat menentukan tujuan penelitian yaitu merancang bangun sebuah aplikasi penjualan busana berbasis *website* menggunakan metode *scrum* untuk Toko Anita.

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Penelitian berfokus kepada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Busana Berbasis Web Menggunakan Metode *Scrum* dengan Studi Kasus Toko Anita.
2. Metode pembayaran tidak dapat menggunakan sistem seperti *e-wallet*, pembayaran hanya dapat dilakukan menggunakan transfer kedalam satu jenis bank yaitu ke rekening pribadi dari pemilik Toko Anita.
3. *Website* toko *online* dapat menambah, mengubah dan menghapus produk.

## **1.5 Manfaat**

Setelah penelitian selesai dilakukan, hal yang diharapkan oleh peneliti yaitu aplikasi dapat berjalan dengan baik serta berguna bagi pemilik Toko Anita dan konsumen. Berikut manfaat dengan adanya toko *online* ini :

1. Manfaat untuk Toko Anita

- a. Membantu proses pemasaran Toko Anita karena dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja.
  - b. Tidak perlu langsung bertatap muka dengan pembeli.
  - c. Pembayaran lebih mudah dapat dilakukan via transfer ke rekening penjual.
  - d. Pembeli yang di jangkau dapat lebih luas.
  - e. Tidak harus berjualan di toko secara *offline*.
2. Manfaat untuk pelanggan Toko Anita
- a. Pelanggan hanya perlu dirumah saja dan tidak perlu ke lokasi Toko Anita untuk membeli produk yang diinginkan, karena dapat membeli produknya melalui *website* toko *online*.
  - b. Pelanggan dapat melakukan pembayaran menggunakan uang *cash* atau dapat dengan cara transfer ke rekening penjual.
  - c. Pelanggan dapat melihat katalog produk melalui *website* Toko Anita.