

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bisnis merupakan kegiatan dalam masyarakat berkaitan dengan industri dalam pelaksanaannya. Dalam mengembangkan sebuah bisnis diperlukan sumber daya manusia sebagai alat untuk mengembangkan bisnis tersebut. Seorang yang menjalankan kegiatan bisnis disebut wirausaha (entrepreneur). Agar bisnis yang dilaksanakan dapat berjalan dan berkembang, wirausaha harus mampu mengkombinasikan berbagai macam sumber daya diantaranya, yaitu manusia, material, financial, teknologi dan informasi dengan sasaran produksi, distribusi dan konsumsi. Pelaksanaan tersebut dilakukan dalam organisasi bisnis atau korporasi [1].

Di era globalisasi ini perdagangan mulai mengarah ke media sebagai Bisnis berbasis Online yaitu dengan melakukan kegiatan bisnis yang dilakukan di dunia maya dengan bantuan internet. Menjalankan bisnis ini para pebisnis memerlukan media online sebagai alat atau perantara. Jenis Media online yang dibutuhkan dapat berupa aplikasi mobile, website, blog, maupun jejaring social yang dapat disebut sebagai *marketplace* [1]. Dengan adanya marketplace dapat membantu pembisnis dalam mempercepat kinerja, mengurangi biaya dan meningkatkan penjualan [2].

Perkembangan teknologi layanan e-commerce berbasis marketplace sudah sangat marak di Indonesia. Namun, belum ada layanan jasa percetakan sablon berbasis marketplace. Padahal kebutuhan jasa percetakan sablon di masyarakat tetap tinggi. Layanan jasa percetakan sablon yang ada saat ini adalah layanan berbasis manual sehingga masyarakat harus mencari informasi harga dan layanan secara langsung ke pemilik percetakan baik online maupun offline. Selain itu, dengan adanya e-commerce penyedia jasa layanan percetakan sablon lokal dapat bersaing di pasar pakaian import [3].

Hal inilah yang kemudian mendasari pembuatan Aplikasi SablonIt. Aplikasi SablonIt menggunakan konsep pembelajaran mesin yaitu deep learning untuk mengklasifikasikan desain referensi pengguna dimasa mendatang. Dengan aplikasi ini Informasi layanan percetakan di suatu wilayah dapat diintegrasikan pada sistem

ini. Dengan adanya konsep pembelajaran mesin yang ada juga memudahkan jasa layanan percetakan sablon untuk mengkategorikan desain sablon. Sistem integrasi e-commerce berbasis marketplace sablon ini dibangun dengan empat tahapan yakni analisa kebutuhan, desain sistem, pembuatan model machine learning, implementasi sistem dengan bahasa pemrograman Kotlin menggunakan Android Studio, dan Deployment model pembelajaran machine menggunakan Google Cloud.

## B. Tujuan

1. Membuat Model pembelajaran mesin menggunakan metode Deep learning untuk klasifikasi gambar pada aplikasi “SablonIt”, e-commerce platform yang dibuat untuk penyedia jasa layanan percetakan sablon pakaian.
2. Mengetahui akurasi model pembelajaran mesin yang dibuat menggunakan metode deep learning.

## C. Aspek Umum dan Kelembagaan



Gambar 1. 1 Logo bangkit

Bangkit adalah singkatan dari Bangun Kualitas Manusia Indonesia yaitu program pembinaan talenta digital terampil. Bangkit merupakan sebuah program pengembangan karier yang dirancang melalui kemitraan dengan Dirjen Dikti Kemendikbud, Gojek, Tokopedia, dan Traveloka, sebuah model pembelajaran Kampus Merdeka yang dirancang melalui kolaborasi Google sebagai pelaku teknologi global, unicorn dan decacorn dalam negeri bersama perguruan tinggi. Program ini juga bekerjasama dengan Universitas Stanford melalui program University Innovation Fellow. Bangkit 2021 dirancang untuk

mempersiapkan mahasiswa dan mahasiswi dengan keterampilan yang dibutuhkan dan sertifikasi teknologi. Bangkit melakukan pembinaan kepada 3000 talenta digital terampil untuk menyiapkan sembilan juta talenta digital terampil pada tahun 2030 mendatang. Program bangkit ditawarkan kepada mahasiswa diseluruh perguruan tinggi Indonesia untuk dapat mengimplementasikan kampus merdeka melalui studi independen untuk mendapatkan kompetensi di 3 jalur pembelajaran interdisipliner. 3 jalur pembelajaran interdisipliner yang menjadi kurikulum baru bangkit adalah Pembelajaran Mesin, Mobile Development, dan Komputasi Awan.

#### **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup perancangan model pembelajaran mesin dibuat untuk membangun sistem klasifikasi pada aplikasi “SablonIt”, e-commerce platform yang dibuat untuk penyedia jasa layanan percetakan sablon pakaian.

#### **E. Metode Penulisan Laporan**

Berikut merupakan beberapa metode penulisan laporan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### **1. Metode Studi Literatur**

Metode studi literatur dilakukan oleh penulis untuk melakukan penulisan laporan dan mengumpulkan data. Studi Literatur dilakukan dengan mencari, membaca dan mempelajari berbagai informasi dari buku, jurnal, paper yang berhubungan dengan topik penelitian.

##### **2. Metode Diskusi**

Metode Diskusi dilakukan dengan berkomunikasi dengan rekan satu tim projek dan pembimbing lapangan.

## F. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan PKL/KP ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Tujuan, Ruang Lingkup, Aspek Umum dan Kelembagaan, Metode Penulisan Laporan, Sistematika Penulisan Lapoan

### **BAB II**

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat teori-teori terkait objek yang berkaitan dengan Aplikasi “SablonIt” yang berasal dari studi literatur.

### **BAB III**

#### **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan pemaparan pekerjaan dan kegiatan secara umum dan spesifik yang penulis lakukan pada saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

### **BAB IV**

#### **PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik yang telah dilaksanakan selama 6 bulan.