

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Sekar Kreasi Multidimensi adalah PT yang memiliki 4 bidang yaitu *Training* dan *Consulting*, *Art* dan *HandyCraft*, *Promo* dan *Publising*, serta *Educafe*. Kantor PT. Sekar Kreasi Multidimensi memiliki galeri yaitu Galeri Saraswati yang terletak di Jalan Mungpulung 1, Riung Bandung.

Pada galeri Saraswati memiliki kesenian *art* dan *handycraft* yang memiliki permasalahan dalam pemasaran produk kesenian serta penjualan produk kesenian. Saat ini galeri saraswati menggunakan pemasaran produk kesenian dengan cara mengikuti pameran yang di selenggarakan oleh pihak-pihak kesenian saja. Hal ini mengakibatkan terlalu sempit lingkup pemasaran *art* dan *handycraft* pada galeri sekar ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Galeri Saraswati diperoleh data bahwa banyak calon konsumen yang berada diluar Bandung komplain karena para konsumen ingin membeli produk seni yang dipamerkan oleh Galeri, tetapi para *customer* tidak mempunyai waktu untuk datang ke Galeri maupun ke pameran.

Untuk meningkatkan pemasaran maka akan dibangun sebuah aplikasi interaktif dimana aplikasi ini dapat diakses oleh masyarakat luas termasuk kolektor sehingga dengan aplikasi interaktif ini para kolektor dan masyarakat yang berada di luar bandung dapat melihat isi galeri saraswatidan membeli *art* serta *handycraft* tanpa harus datang ke Galeri.

Selain itu aplikasi yang akan dibangun mampu menampilkan status produk. Status yang akan ditampilkan ada 2 yaitu *ready* dan *sold out*. Aplikasi ini juga mampu melayani pembelian produk yang *ready*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya maka terdapat rumusan masalah yang akan dibahas:

1. Bagaimana Menampilkan isi keseluruhan galeri dari sudut 360 derajat?
2. Bagaimana cara menginformasikan barang baru dan status barang serta melakukan pembelian *art* dan *handycraft* secara *online*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan dari Aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang dapat menampilkan isi galeri dari sudut 360 *degreepanoramic*.
2. Membangun aplikasi yang dapat menginformasi status barang (*ready/sold*), menampilkan *art* dan *handycraft* yang baru dan menangani pembelian secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam aplikasi ini terdapat batasan sebagai berikut:

1. Pembelian barang hanya dapat dilakukan oleh member.
2. Pengambilan dan penguploadtan foto / *view 360 degree panoramic* dilakukan secara manual.
3. Metode pembayaran hanya sampai konfirmasi saja.
4. Web ini hanya membahas sampai proses *testing*.
5. *View 360 degree ponaramic* ditampilkan secara *horizontal*.

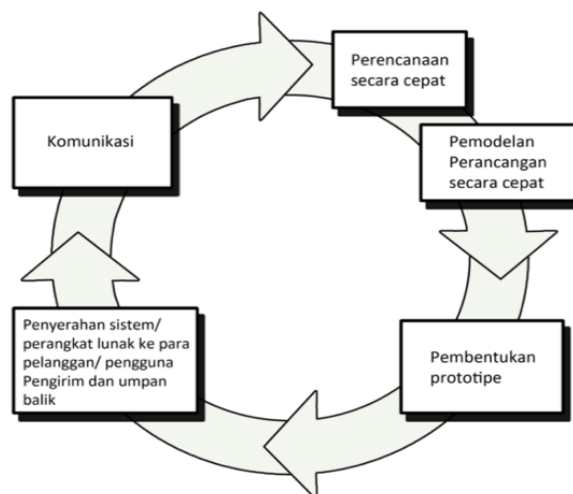
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi marketing adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu sebuah galeri kesenian dalam menampilkan isi galeri serta membantu pemasaran barang kesenian yang ada di dalamnya sehingga pelanggan dapat membeli produk tanpa harus datang ke galeri. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur untuk user

diantaranya melihat produk seni yang sedang dipamerkan di galeri, melakukan pemesanan produk seni secara online, melakukan transaksi. Untuk admin terdapat beberapa fitur diantaranya kelola produk seni untuk melakukan penambahan data produk seni, mengedit data produk seni, menghapus data produk seni, kelola pemesanan untuk melakukan pengecekan detail pemesanan, menghapus data pesanan, kelola transaksi untuk melakukan pengecekan transaksi pembayaran, kelola member untuk melakukan pengecekan detail member, menghapus data member.

1.6 MetodePengerjaan

Metode pengerjaan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *prototype*. Dengan metode ini pengembang dan *user* dapat saling berinteraksi sehingga aplikasi yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan *user*. tahapan yang digunakan dalam pengembangan proyek akhir ini sebagai berikut [1]:



Gambar 1- 1
Metode Prototype [1]

1. Komunikasi

Pada tahap komunikasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik Galeri Saraswati untuk mengetahui semua kebutuhan yang diperlukan untuk pemasaran.

2. Perancangan secara cepat
Setelah melakukan tahap komunikasi kemudian dilakukan tahap perencanaan secara cepat dengan membangun *flowmap*.
3. Pemodelan perancangan secara cepat
Pada tahap ini melakukan pemodelan perancangan dengan menggunakan *mockup*.
4. Pembentukan *prototype*
Pada tahap ini membangun aplikasi sesuai dengan data yang telah dikumpulkan pada tahap-tahap sebelumnya. Pembangunan aplikasi menggunakan bahasa CodeIgniter, Javascript.
5. Penyerahan sistem, pengiriman dan umpan balik
Setelah pembentukan *prototype* selanjutnya hasil dari pembentukan tersebut diserahkan kepada PT. Sekar Kreasi Multidimensi. Namun, pada tahap ini tidak dilakukan dalam proyek akhir ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Setelah metode pengerjaan ditentukan, berikut adalah *timeline* pengerjaan aplikasi yang akan dibangun:

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Waktu Pengerjaan																							
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■	■	■																		
Desain Antarmuka Aplikasi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■										
Pengerjaan Fungsionalitas															■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Implementasi																						■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■