

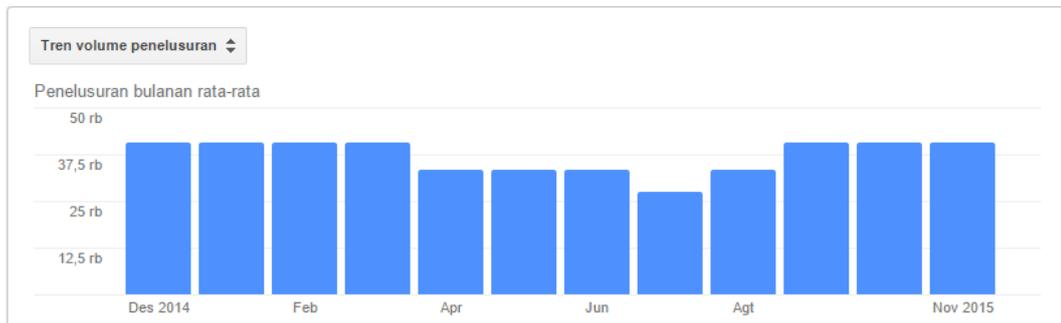
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan pesat pangsa pasar *e-commerce* di Indonesia memang sudah tidak bisa diragukan lagi. Dengan jumlah pengguna internet yang mencapai 88,1 juta orang (Maulana, 2011), pasar *e-commerce* menjadi tambang emas yang sangat menggoda bagi sebagian orang yang bisa melihat potensi ke depannya. Pertumbuhan ini didukung dengan data dari MENKOMINFO yang menyebutkan bahwa nilai transaksi *e-commerce* pada tahun 2014 mencapai angka US\$ 12 miliar atau Rp 150,4 triliun. Perusahaan yang menguasai pasar e-commerce di Indonesia diantaranya adalah lazada.com, tokopedia.com dan bukalapak.com

Menurut data Google AdWord Keyword Planners dengan menggunakan kata pencarian boneka pada bulan November 2015 mencapai 40.500 pencarian.



Gambar 1. 1 Pencarian menggunakan kata boneka pada bulan November 2015 menurut Google Adword Planner

Pencarian kata boneka tentunya diikuti oleh perkembangan bisnis boneka secara online di Indonesia, ini juga dibuktikan dengan banyaknya website maupun social media yang menjual boneka. Khususnya kostumisasi boneka. Contohnya pada website istana-boneka.com, bonekalucu.com, rajaboneka.com, dll. Selain penjualan melalui website, penjualan boneka juga banyak dilakukan melalui *social media* seperti instagram, dan facebook.

Proses bisnis pada *website* dan *social media* yang ada saat ini semuanya hampir sama, proses pemesanan dimulai dari calon *customer* melihat katalog, lalu memilih boneka, kemudian calon *customer* menanyakan ke *admin* apakah barang yang akan di pesan ada atau tidak. Kalau ada calon *customer* mengisi data pemesan yang berisi

jenis boneka, ukuran boneka, atribut yang akan di pasang pada boneka. Dan calon *customer* juga harus mengisi *form* data diri yang kemudian dikirim ke *admin*, setelah *admin* menerima pesanan, *admin* akan mengkonfirmasi pesanan *customer* dan mengirimkan total harga yang harus dibayar oleh calon *customer*. Kemudian calon *customer* harus membayar harga barang dan kemudian mengirimkan bukti pembayaran ke *admin*. Setelah itu *admin* menerima bukti pembayaran, *admin* akan mencatat pesanan dan mengkonfirmasi bahwa pesanan sudah selesai dilakukan.

Dari proses bisnis eksisting diatas, dapat disimpulkan bahwa pemesanan boneka *custom* secara *online* sangat rumit. Selain pemesanan yang rumit, calon *customer* juga tidak bisa melihat visualisasi dari permintaan mereka. Penggunaan *e-commerce* dapat memberikan banyak kemudahan dan keuntungan bagi perusahaan dan *customer*, pada sisi perusahaan misalnya biaya operasional akan relatif lebih murah, manajemen barang akan lebih mudah, produk akan lebih dikenal oleh masyarakat luas karena dapat diakses oleh banyak orang. Terdapat pula kemudahan dari sisi *customer* seperti, calon *customer* bisa melihat informasi produk dan melakukan proses transaksi dimana saja, dan kapan saja tanpa harus pergi ke toko. Ini dikarenakan *e-commerce* mampu diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja serta proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih *efektif* dan *efisien*.

Dari latar belakang yang disebutkan diatas penulis bermaksud untuk merancang sebuah *e-commerce dress-up doll* yang menggunakan teknologi *angularjs*. *Angularjs* merupakan salah satu *framework* untuk membangun *single page application* yang ditulis dengan menggunakan *javascript*. *angularjs* bisa membangun sebuah aplikasi tanpa melibatkan *server side scripting* di halaman *view*. Pemilihan teknologi ini dipilih karena menyediakan fitur-fitur *powerful*, organisasi kode *javascript* menjadi lebih terstruktur dibandingkan dengan *javascript* konvensional dan proses *development* bisa menjadi jauh lebih singkat.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan mengacu kepada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dan diteliti adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah *e-commerce dress-up doll* menggunakan teknologi *Angularjs*.
2. Bagaimana memvisualisasikan pemesanan *dress-up doll* sesuai dengan selera *customer* secara *online*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan-tujuan yang harus dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah *e-commerce dress-up doll* menggunakan teknologi *AngularJS*.
2. Memvisualisasi pemesanan *dress-up doll* sesuai selera *customer* secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini dibangun tanpa sistem pembayaran secara *online*.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan menggunakan *browser PC*
3. Jenis boneka yang ingin di *dress up* hanya satu *model*.
4. *Attribute* yang bisa dipilih *customer* dalam pemesanan boneka, disediakan oleh sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi *customer* adalah:

1. Mempermudah *customer* dalam memesan boneka *custom*.
2. Menyediakan boneka *dress up* sesuai dengan permintaan *customer*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir ini, sehingga dapat menjadi acuan dan referensi dalam melakukan penelitian pada topik tugas akhir ini.

1.6.3 BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi mengenai *model* konseptual dan sistematika penelitian yang digunakan pada penelitian

1.6.4 BAB IV Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan analisis dan desain untuk aplikasi yang akan dibangun, berisi *business requirement*, *functional requirement*, *data requirement*, dan *system architecture*

1.6.5 BAB V Implementasi dan Pengujian

Bab ini menjelaskan implementasi dan pengujian yang akan dilakukan pada aplikasi

1.6.6 BAB VI Kesimpulan

Bab ini menjelaskan kesimpulan aplikasi yang dibangun dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya