

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya pertumbuhan teknologi saat ini memberikan dampak positif bagi persaingan bisnis, salah satunya dalam bidang penjualan. Beragam informasi tersedia di internet dan dapat diakses secara luas oleh penggunanya. Banyaknya data, baik berupa teks maupun gambar yang ada, menyebabkan terjadinya luapan informasi yang membuat pelanggan internet seringkali mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang benar-benar sedang dicari atau dibutuhkan.

Perdagangan toko *online* seperti penjualan *clothing*, calon konsumen mengalami kesulitan ketika mencari sebuah produk pakaian yang tepat dan sesuai yang dicari oleh calon konsumen. Umumnya *e-commerce* yang ada saat ini mempunyai struktur yang besar dan kompleks sehingga membuat informasi yang dibutuhkan oleh calon konsumen tidak tersampaikan. Oleh karena itu personalisasi informasi di internet menjadi hal yang penting saat ini. Bagi sebuah *e-commerce* berbasis *mobile* dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memberikan saran kepada konsumen tentang beberapa toko yang menjual sesuai dengan konsumen inginkan.

Berkaitan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Styline Berbasis Mobile”. Sehingga pengguna dapat melakukan pemesanan secara *offline* dengan datang ke toko tersebut dan secara *online* melalui Aplikasi Styline. Selain itu pengguna juga dapat melihat nama dan alamat toko yang menjual produk *clothing* yang sesuai dengan calon konsumen inginkan dalam bentuk *maps*.

1.2 Perumusan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diidentifikasi diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode visualisasi dalam sistem *e-commerce*?
2. Bagaimana perancangan aplikasi Styline?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh konsumen dan penjual *clothing online* sehingga membantu konsumen mencari produk yang diinginkan.

2. Membantu penjual melakukan penjualan *clothing* secara *online*.
3. Membantu konsumen mencari toko yang sesuai dengan produk yang dicari.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai sarana bagi penjual *clothing* dan konsumen untuk melakukan jual beli secara *online* melalui *mobile*.
2. Memberi kemudahan kepada konsumen mencari produk sesuai yang diinginkan.
3. Memudahkan proses penjualan dan pembelian.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya tentang penjualan pakaian secara *online* serta informasi pakaian yang disediakan.
2. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman java, PHP, dan *MYSQL* dipakai sebagai *database*.
3. Aplikasi Styline hanya menampilkan lokasi toko yang berada di wilayah DKI Jakarta.
4. Pengiriman produk hanya berlaku untuk wilayah DKI Jakarta.
5. Sistem hanya bisa diakses dengan *mobile*.