

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam satu dekade terakhir, Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam pengguna internet, yang kini mencapai 79,5% dari total populasi. Fenomena ini telah mendorong masyarakat untuk semakin aktif memanfaatkan platform digital dalam berbagai kegiatan ekonomi [1]. Salah satu sektor yang berkembang pesat akibat fenomena ini adalah *e-commerce*. Berdasarkan data dari Bank Indonesia, nilai transaksi *e-commerce* di Indonesia berhasil mencapai Rp487,01 triliun pada tahun 2024, meskipun sempat mengalami penurunan sedikit pada tahun 2023. Lonjakan terbesar dalam transaksi ini tercatat pada tahun 2021 [2]. Peningkatan ini menciptakan peluang pasar yang sangat besar, khususnya bagi para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).

Salah satu industri UMKM yang mulai gencar mengadopsi *e-commerce* adalah penjualan batik. Dengan memanfaatkan platform digital, pengusaha batik tidak hanya dapat menjangkau pasar yang lebih luas, tetapi juga dapat meningkatkan efisiensi biaya operasional. Lebih jauh lagi, *e-commerce* memberikan peluang bagi pengusaha batik untuk memperkenalkan warisan budaya Indonesia ini ke panggung global, yang turut mendukung pelestarian sekaligus inovasi industri lokal.

Meskipun platform *e-commerce* untuk produk fesyen telah banyak dikembangkan, penelitian-penelitian sebelumnya masih menunjukkan sejumlah kekurangan signifikan, terutama dalam konteks produk yang kaya akan nilai personal seperti batik. Banyak penelitian yang ada [7, 9, 13] cenderung berfokus pada pembangunan sistem informasi penjualan standar yang hanya memindahkan etalase *offline* ke ranah digital. Solusi-solusi ini sering kali tidak menyediakan fitur kustomisasi yang interaktif, di mana pengguna dapat menjadi desainer bagi produknya sendiri. Penelitian lain yang telah menyertakan fitur kustomisasi [8, 10]

pun masih terbatas, misalnya hanya terfokus pada desain sablon atau visualisasi 3D yang kompleks tanpa memberikan alat desain mandiri yang intuitif dan *real-time* bagi pengguna akhir. Akibatnya, tercipta kesenjangan antara platform yang ada dengan kebutuhan konsumen modern, khususnya generasi muda, yang menginginkan produk unik dan pengalaman berbelanja yang lebih personal dan partisipatif [4].

Kesenjangan inilah yang menjadi tantangan terbesar, di mana banyak pelaku usaha batik saat ini hanya memindahkan etalase *offline* ke ranah digital tanpa inovasi. Tantangan ini menjadi lebih mendasar pada Toko ABC yang menjadi fokus penelitian ini. Toko ini bahkan belum memiliki etalase digital sama sekali, sehingga seluruh proses pemesanan untuk layanan kustomisasi jahit bergantung sepenuhnya pada komunikasi manual secara langsung dengan pemilik. Akibatnya, fitur interaktif untuk personalisasi produk tidak tersedia bagi pelanggan, yang mencerminkan tantangan lebih luas dalam adopsi inovasi digital di kalangan UMKM batik [6]. Ketiadaan platform ini menciptakan kesenjangan signifikan dengan selera konsumen muda yang sangat mengutamakan keunikan dan personalisasi produk. Kesenjangan tersebut membuka peluang besar bagi platform *e-commerce* dengan fitur kustomisasi untuk menjadi jembatan antara pengrajin batik dan segmen pasar potensial ini.

Untuk memberikan solusi atas tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *website e-commerce* untuk toko batik yang dilengkapi dengan fitur kustomisasi bagi pembeli. Pengembangan *website* ini akan menggunakan metode Agile, yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan kolaboratif. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Website* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi sarana inovatif untuk memasarkan produk batik, memperluas pangsa pasar, dan meningkatkan daya saing usaha batik Indonesia di pasar global.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini.

- Bagaimana membangun sebuah website *E-commerce* sebagai solusi inovatif untuk penjualan batik?
- Bagaimana melengkapi website tersebut dengan fitur kustomisasi desain untuk memenuhi preferensi personal pelanggan?

C. Batasan Penelitian

Untuk menjaga fokus dan kelengkapan penelitian, batasan yang diterapkan adalah:

1. Jenis pakaian yang dapat dikustomisasi terbatas pada kemeja dan *dress*.
2. Sistem verifikasi pembayaran dilakukan secara manual.
3. Aplikasi dikembangkan sebagai *website* dan tidak mencakup pengembangan aplikasi *mobile native*.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *website e-commerce* sebagai solusi inovatif untuk penjualan batik, yang dilengkapi fitur kustomisasi desain untuk memenuhi preferensi personal pelanggan.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Agile yang menggabungkan teknik pengembangan iteratif dan penerapan umpan balik secara langsung.

Adapun poin-poin pelaksanaan metode penelitian ini adalah:

1. Perencanaan dan Analisis Kebutuhan:
Mengumpulkan data dari wawancara dengan pemilik usaha untuk menentukan fitur utama *website*.
2. Perancangan *Prototype*:

Membuat *Prototype* awal untuk tampilan *home page*, mendesain baju, dan pembayaran.

3. Implementasi Iteratif:

Mengembangkan *website* secara iteratif dengan setiap iterasi menghasilkan versi yang dapat diuji oleh pengguna, dan mengintegrasikan umpan balik dari pengguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan fitur kustomisasi.

4. Pengujian:

Melakukan pengujian menggunakan metode Blackbox Testing.

5. Evaluasi dan Perbaikan:

Menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengevaluasi *website* menggunakan metode gabungan antara AttrakDiff dan Usability Test. Setelah itu, mengimplementasikan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

F. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian pustaka yang mendukung penelitian.

BAB III: LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori yang mendasari penelitian.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas analisis sistem serta perancangan data, arsitektur, dan antarmuka.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menguraikan implementasi sistem, pengujian fungsionalitas, serta pengujian pengguna.

BAB VI: PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.