### **BABI**

### **PENDAHULUAN**

# 1.1 Latar Belakang

Manusia memiliki kebutuhan mendasar untuk melangsungkan kehidupannya, yaitu sandang, pangan, dan papan. Kebutuhan sandang tidak terlepas dari kebutuhan akan kain. Indonesia masih mengimpor kapas sebagai bahan baku sekitar 99.2% dari total kebutuhan kapas nasional per tahun. Dapat dilihat bahwa Indonesia masih belum dapat mencukupi kebutuhan akan bahan baku kain, sehingga dapat disimpulkan bahwa penjual kain memegang peran yang penting dalam perindustrian di Indonesia (Kementrian Perindustrian Republik Indonesia, 2018). Hal tersebut menjadi alasan mengapa Fabrik Store menyasar bidang penjualan kain.

Fabrik Store adalah salah satu toko online yang bergerak dalam bidang penjualan kain yang berdomisili di Kota Bandar Lampung. Sejak tahun 2017, Fabrik Store telah melayani berbagai kebutuhan tekstil di Indonesia, terbukti dari jumlah transaksi yang diselesaikan sebanyak 1.621 di salah satu *marketplace* dan memiliki tingkat penilaian 4.8 dari 5 serta memiliki pengikut di Instagram yang mencapai angka 205.000. Hal ini membuktikan bahwa Fabrik Store merupakan salah satu penjual kain terbesar dan terpercaya.

Sementara jumlah *online shopper* pada tahun 2015 sebanyak 7,4 juta orang dan diprediksi tahun 2016 sebanyak 8,7 juta. Dari data pasar *e-commerce* di Indonesia jumlah transaksi tahun 2013 sebesar 8 milyar USD, tahun 2014 sebesar 12 milyar USD serta prediksi di tahun 2015 sebesar 18 milyar USD, tahun 2016

sebesar 25 milyar USD dan tahun 2020 sebesar 130 milyar USD (KEMKOMINFO, 2016).

Merujuk data dari penelitian bertajuk "The Opportunity of Indonesia" yang digagas oleh TEMASEK dan Google, pertumbuhan e-commerce Indonesia meningkat seiring dengan tumbuhnya penggunaan internet di Indonesia. Pada tahun 2015, terdapat 92 juta pengguna internet di Indonesia. Pada 2020 mendatang, diprediksi pengguna internet Indonesia akan meningkat menjadi 215 juta pengguna. Dari angka total pengguna internet tersebut, pada 2015, terdapat 18 juta orang pembeli online di Indonesia. Pada tahun 2025 mendatang, 119 juta orang diprediksi menjadi pembeli online di Indonesia. Maka tak heran, peningkatan tersebut akan mengerek nilai pasar e-commerce Indonesia. TEMASEK dan Google memprediksi bahwa nilai pasar e-commerce Indonesia akan mencapai angka \$81 miliar pada tahun 2025 (Zaenudin, 2017).

Saat ini, Fabrik Store memasarkan produk di media sosial Instagram dan untuk transaksi dilakukan melalui aplikasi bertukar pesan Whatsapp. Pemanfaatan media sosial Instagram untuk memasarkan produk tidak hanya dilakukan oleh Fabrik Store, tetapi beberapa toko online yang tersebar di Indonesia salah satunya adalah Subur Batik yang dinilai bahwa pemanfaatan media sosial dapat meningkatkan penjualan, terbukti dari hasil yang di peroleh dimana penjualan mengalami peningkatan sebesar 3 hingga 7 kali lipat perbulan (Untari, 2018).

Selain memanfaatkan media sosial, Fabrik Store juga melakukan penjualan di beberapa *marketplace* seperti Shopee dan Tokopedia. Namun, permasalahan dalam pemanfaatan media sosial dan *marketplace* adalah stok barang yang tidak relevan dimana ketika pembelian terjadi melalui Whatsapp, admin harus melakukan

perubahan stok pada *marketplace* secara manual, jika perubahan tidak dilakukan secepat mungkin dan transaksi juga terjadi di *marketplace* pada saat yang bersamaan dan Fabrik Store tidak dapat memenuhi permintaan dan pembatalan dilakukan secara sepihak akan mempengaruhi rating dan kepercayaan pelanggan kepada toko.

Oleh karena itu, Fabrik Store berniat untuk membuat sebuah *mobile* commerce (m-commerce) yang bertujuan untuk menggantikan pemasaran serta penjualan produk di media sosisial dan aplikasi bertukar pesan Whatsapp kedalam satu aplikasi yaitu Fabrik Store Mobile. Permasalahan selanjutnya adalah bagaimana membangun aplikasi mobile commerce tersebut. Hal tersebut membutuhkan metode yang tangkas untuk menyelesaikan aplikasi m-commerse yang dibutuhkan oleh Fabrik Store. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Sprint.

Model Sprint merupakan proses unik dari Google Venture yang terdiri dari 5 hari untuk menjawab pertanyaan krusial melalui prototyping dan menguji ide dengan pelanggan (Knapp, Zeratsky dan Knowitz, 2016). Sprint terbukti efektif dalam pengembangan perusahaan rintisan atau startup, terbukti hanya dengan 1 tahun sudah berhasil melahirkan 2 buah perusahaan rintisan baru (Susanto, 2019).

Melihat dari potensi keberhasilan yang dihasilkan melalui penerapan metode Sprint, maka metode tersebut akan diterapkan dalam pengembangan aplikasi *m-commerce* Fabrik Store atau yang selanjutnya disebut dengan Fabrik Store Mobile. Adapun aplikasi yang akan dikembangkan merupakan aplikasi berbasis mobile dengan menggunakan platform Android yang diperuntukan bagi

konsumen agar dapat memudahkan dalam melakukan pembelian dan membantu pihak Fabrik.

### 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana mengembangkan *mobile commerce* pada Fabrik Store dengan menggunakan model Sprint?
- 2. Bagaimana mengetahui kesesuaian Fabrik Store Mobile terhadap kebutuhan pengguna melalui pengukuran ISO 9241-11: *Usability*?

# 1.3 Tujuan Penelitian

Penerapan metode Sprint pada Fabrik Store Mobile dengan menggunakan paltform Android.

#### 1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1. Pengembangan Fabrik Store Mobile dengan menggunakan metode Sprint.
- Pengembangan Fabrik Store Mobile hanya sampai pada tahap Sprint satu yang mencakup sebagai berikut :
  - a. Login dan Daftar
  - b. Katalog
  - c. Cart
  - d. Checkout
  - e. Transaksi
- 3. Pengujian Fabrik Store Mobile menggunakan ISO 9241-11: 2018 *Eregonomic* of Human-System Interaction, Part 11: Usability.

# 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di lakukan dapat dilihat dari beberapa sisi yaitu dari sisi

Fabrik Store, pelanggan dan penulis. Manfaat penelitian yang didapatkan oleh Fabrik Store ialah:

- Perancangan yang telah dibuat dapat dijadikan landasan pembangunan Fabrik Store Mobile.
- Implementasi dari rancangan Fabrik Store Mobile dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh Fabrik Store.

Manfaat penelitian dari sisi pelanggan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Fabrik Store Mobile dapat memudahkan dalam memperoleh informasi produk secara lengkap.

Adapun manfaat penelitian yang di peroleh dari sisi penulis ialah:

- Menerapkan dan memperdalam ilmu yang telah diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan.
- Menambah ilmu, wawasan serta pengalaman dalam perancangan sebuah aplikasi bagai bekal ketika berada di dunia kerja.