

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016, Lampung memiliki 7 situs cagar budaya, 2 museum, dan 138 situs warisan budaya tak benda. Keanekaragaman budaya ini harus dijaga dan dilindungi dari kepunahan. Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi berbasis internet yang mengatasnamakan Revolusi Industri 4.0 merupakan salah satu ancaman dan tantangan yang harus dihadapi untuk mempertahankan eksistensi budaya. (Maskar dan Anderha, 2019)

Salah satu dari sekian banyak warisan budaya Lampung adalah kain Tapis, yaitu kain berbentuk tapis yang ditenun dari benang katun dengan pola flora dan fauna alam serta disulam dengan benang emas dan perak melalui kancing bordir. Wanita dari suku asli Saibatin dan Pepadun memakai Tapis. Artinya perempuan di Lampung menggunakan kain tapis baik di pesisir maupun di pedalaman. (Dinaspariwisata.lampungprov.go.id, 2021)

Sebagai produk budaya khas Lampung, keberadaan Tapis sebagai salah satu warisan budaya Lampung tidak terlepas dari keberadaan adat budaya masyarakat Lampung sendiri. Masyarakat Lampung menggunakan berbagai corak dan jenis untuk membuat kerajinan kain Tapis. Kain tapis dulunya digunakan sebagai pakaian oleh masyarakat Lampung. Kini, sebagian masyarakat Lampung memanfaatkan kain Tapis untuk menambah pendapatan dan meningkatkan perekonomian. (Subandi, 2019)

*E-commerce* adalah proses pembelian, penjualan, transfer atau pertukaran barang, jasa atau informasi melalui jaringan komputer termasuk internet. *E-commerce* diklasifikasikan menurut transaksi atau hubungan antar pengguna. Salah satu jenis *e-commerce* adalah *business-to-consumer* (B2C). B2C adalah model *e-commerce* di mana bisnis menjual barang atau jasa kepada individu. (Triandini, Rusli dan Suradarma, 2017)

Salah satu bentuk *E-Commerce* adalah *business-to-consumer* (B2C). B2C adalah *e-commerce*, dimana para pelaku bisnis membeli dan menjual produk dan jasa secara langsung kepada konsumen tanpa melalui perantara seperti distributor dan agen. Konsep B2C menawarkan banyak keuntungan bagi pelaku bisnis dan konsumen, seperti kemudahan bertransaksi, karena pelaku bisnis dan konsumen tidak perlu berada di tempat dan waktu yang sama. Oleh karena itu, banyak pelaku bisnis yang tertarik untuk mengimplementasikan konsep B2C dalam *e-commerce*. (Nurhayati dan Handayani, 2010)

*Extreme Programming* adalah bentuk proses pengembangan perangkat lunak yang tangkas, yang merupakan pendekatan untuk mengembangkan sistem berdasarkan Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak (SDLC). *Extreme programming* merupakan metode dalam pengembangan sistem yang menyederhanakan berbagai tahapan proses pengembangan sehingga proyek pengembangan perangkat lunak dapat lebih efisien dan fleksibel. (Halim, 2021).

Putri Tapis Lampung merupakan salah satu toko sekaligus supplier kain Tapis yang berada di provinsi Lampung. Beberapa kendala yang di hadapi Putri Tapis Lampung yaitu sistem pergudangan dan sistem pemasaran (jual atau beli). Sedangkan Putri Tapis Lampung sudah memiliki dua cabang di Bandar Lampung

dan di Tanggamus. Melihat situasi saat ini yang sedang mengalami *Covid-19* membuat penjual an mengalami keterbatasan dalam hal menerima pembeli (antar pelanggan diwajibkan menjaga jarak).

Berdasarkan permasalahan diatas akan dibuatkan suatu sistem *E- Commerce* berbasis website untuk memfasilitasi Putri Tapis Lampung dalam melakukan pemasaran (jual atau beli) dan melakukan pengecekan stok di gudang secara online, maka peneliti menggunakan *Extreme Programming* sebagai metode pengembangan sistemnya. Jadi penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan an dari Putri Tapis Lampung sekaligus mempermudah Putri Tapis Lampung dalam pengecekan stok barang di gudang. Oleh karena itu penulis mengakat judul **“Pemanfaatan *E-Commerce* Model Business to Consumer pada Putri Tapis Lampung”**. Dengan demikian diharapkan proses pemasaran (jual atau beli) dan pengecekan stok barang dapat dilakukan secara *online* serta mampu meningkatkan penjualan pada Putri Tapis Lampung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah :

“ Bagaimana membangun sistem *E-Commerce* berbasis website dengan model *Business to Consumer* pada Putri Tapis Lampung ? “

## **1.3. Batasan Penelitian**

Terdapat batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dibuat berbasis website.

2. Sistem yang dibuat tidak menghitung laba keuntungan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem *E-Commerce* berbasis website model *Business to Consumer*, guna meningkatkan penjualan pada Putri Tapis Lampung serta mempermudah pengecekan stok barang di gudang.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu Putri Tapis Lampung diharapkan dapat memudahkan proses jual atau beli secara online serta pengecekan stok barang yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Sekaligus dapat meningkatkan penjualan.