

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Semakin berkembang pesat dan dibutuhkannya teknologi saat ini penting untuk menunjang suatu kegiatan individu atau organisasi tertentu dalam mendapatkan pertukaran informasi secara cepat dan efisien dalam hal waktu. Pertukaran informasi ini, internet juga menjadi salah satu bagian dari teknologi yang merupakan peranan penting dalam suatu sistem informasi khususnya pada penjualan. Sesuai dengan kepentingannya pada umumnya, internet bukan hanya digunakan dengan maksud dan tujuan tertentu, tetapi di zaman seperti sekarang ini, internet telah digunakan menjadi salah satu dalam aktivitas jual beli secara *online* yang menjadi *trend* baru dalam dunia bisnis ekonomi saat ini, karena dinilai lebih hemat waktu, tak perlu antri dan hanya tinggal menunggu barang yang di order datang sampai tempat pembeli tanpa harus keluar rumah hanya dengan memanfaatkan koneksi dan internet (Ferdika Mikhael, 2017). Dan yang menjadi salah satu contoh bentuk bisnis ekonomi saat ini adalah suatu produk *merchandise* daerah yaitu tapis Lampung yang diproduksi oleh Taps Lampung.

*Merchandise* adalah kegiatan pengadaan barang-barang yang sesuai dengan bisnis yang dijalankan toko (produk makanan, pakaian, barang kebutuhan rumah) untuk disediakan dalam toko pada jumlah, waktu dan harga yang sesuai untuk mencapai sasaran dan toko atau perusahaan ritel (Hendri Ma'aruf, 2005). Adapun salah satu produk *merchandise* pakaian khas Lampung yaitu tapis. yang dimana masyarakat adat Lampung merupakan salah satu dari begitu banyaknya kekayaan suku dan budaya di Indonesia. Suku Lampung yang dimaksud adalah suku yang

berbahasa Lampung dan beradat Lampung, salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan oleh masyarakat Lampung salah satunya yaitu tapis. Tapis merupakan salah satu jenis kerajinan tradisional masyarakat Lampung dalam menyelaraskan kehidupan baik terhadap lingkungannya maupun sang pencipta alam semesta, karena itu munculnya kain tapis ini ditempuh melalui tahapan waktu yang mengaruh terhadap kesempurnaan teknik tenunnya, maupun cara-cara memberikan ragam hias yang sesuai dengan perkembangan kebudayaan masyarakat, tapis juga merupakan salah satu identitas masyarakat Lampung, bahkan secara turun menurun merupakan bagian dari masyarakat Lampung.

Taps Lampung yang berdiri sejak tahun 2015 berlokasi di jalan P. Antasari, Perum Bukit Kencana Blok V No. 1 Kota Bandar Lampung, Lampung 35122. Taps Lampung merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Kendala yang dihadapi ialah dalam pemasaran masih dilakukan dengan cara menggunakan banner dilokasi toko, serta melakukan pemasaran produk melalui media social seperti *instagram*, kurangnya informasi mengenai jumlah stok produk dari Taps Lampung, kurangnya pelayanan terhadap pelanggan karena terjadinya penumpukan pesan serta kurangnya pelayanan dalam melakukan pemesanan produk.

Berdasarkan permasalahan diatas tujuan utama dalam perencanaan ini ialah dapat membantu untuk memasarkan produk *merchandise* khas Lampung dari Taps Lampung secara luas. Dengan demikian berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas penulis merancang sistem baru yang berjudul **“Aplikasi E-Merchandise Khas Lampung Berbasis Android”**

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis pemasaran produk dari Taps Lampung ?
2. Bagaimana merancang aplikasi *e-merchandise* khas Lampung berbasis android pada Taps Lampung ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas agar tidak terjadi perluasan masalah, maka batasan masalah yang dibatasi :

1. Produk *merchandise* khas Lampung yang dibahas produk *fashion*.
2. Masukan atau *input* data seperti data produk tapis dilakukan oleh *admin*.
3. Proses penginputan pemesanan produk tapis dilakukan oleh pelanggan dalam mengakses Taps Lampung.
4. Proses output atau keluar yang dihasilkan dari sistem ini adalah informasi produk, pemesanan dan laporan penjualan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang suatu aplikasi *e-merchandise* khas Lampung berbasis android untuk meningkatkan pemasaran dalam membantu proses penjualan produk *merchandise*.
2. Data pemesanan dan transaksi pembayaran dapat disimpan ke dalam *database*.

3. Mengetahui hasil pemasaran produk *merchandise* khas Lampung.
4. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk *merchandise*

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Konsumen**

- a. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mencari suatu produk *merchandise* khas Lampung.
- b. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk melakukan pembelian produk *merchandise* khas Lampung dari Taps Lampung menggunakan aplikasi.

#### **2. Taps Lampung**

- a. Memperluas pemasaran produk *merchandise* khas Lampung kepada konsumen.
- b. Memberikan kemudahan bagi karyawan Taps Lampung dalam membuat laporan penjualan produk *merchandise* khas Lampung.

#### **3. Universitas Teknokrat Indonesia**

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami ilmu yang diajarkan selama berada di bangku kuliah.
- b. Menjalin hubungan baik antara Universitas Teknokrat Indonesia dengan Taps Lampung.

#### **4. Pihak Penulis**

- a. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan hasil penelitian ini mampu menganalisis, merancang, dan membangun sistem.
- b. Menjalin hubungan individu dengan perusahaan guna mempermudah mahasiswa untuk ke depannya dalam pencarian pekerjaan.