

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang: (1) Latar belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan, dan (5) Manfaat Pengembangan Sistem E-Konveksi Pada Mertaloka Konveksi Berbasis Website. Adapun penjelasan lebih lanjut dari bab ini yaitu sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Industri konveksi, sebagai bagian tak terpisahkan dari dunia fashion, terus menghadapi transformasi signifikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi (Ismanto et al., 2020). Mertaloka Konveksi, sebagai pelaku utama dalam ranah ini, merespons perubahan tersebut dengan memperkenalkan Pengembangan Sistem E-Konveksi Berbasis Website. Tujuan utama adalah untuk tidak hanya menghadirkan media informasi dan promosi secara efektif tetapi juga memberikan pengalaman berbelanja yang lebih interaktif dan personal kepada pelanggan.

Kemajuan teknologi komputer sebagai pendukung terciptanya suatu informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu menjadi kebutuhan pokok bagi Perusahaan. Salah satu teknologi yang dibutuhkan yaitu untuk mendukung kelancaran suatu perusahaan serta membantu pimpinan dalam melakukan perhitungan harga pokok produksi pada konveksi (Sari & Hamidy, 2021). Mertaloka Konveksi mengambil langkah proaktif dengan menggunakan platform website sebagai media untuk menyampaikan informasi terkini, memamerkan produk terbaru, dan memberikan promosi khusus kepada pelanggan. Ini tidak hanya menciptakan jembatan komunikasi yang kuat antara perusahaan dan pelanggan tetapi juga memperkuat citra merek Mertaloka Konveksi dalam pikiran konsumen.

Namun, pengembangan ini tidak hanya mengenai informasi dan promosi. Mitra membutuhkan sebuah website media informasi dan promosi yang tidak hanya menampilkan berbagai jenis baju, tetapi juga memuat galeri gambar produk-produk yang pernah diproduksi oleh Martaloka Konveksi. Fitur

penyesuaian desain baju pada platform ini menjadi elemen pembeda yang penting. Pelanggan dapat membawa desain mereka sendiri dan secara langsung melihat bagaimana desain tersebut akan terlihat pada produk yang diinginkan. Ini bukan hanya sekadar interaksi visual, tetapi juga merupakan langkah penting dalam menciptakan pengalaman belanja yang lebih personal dan partisipatif.

Tak hanya sampai di situ, Dalam konteks implementasi e-konveksi pada Mertaloka Konveksi, beberapa permasalahan yang perlu diatasi untuk memberikan panduan yang komprehensif dalam merancang dan mengimplementasikan e-konveksi pada Mertaloka Konveksi untuk mengoptimalkan operasional, layanan, dan kepuasan pelanggan. Mertaloka Konveksi juga menjembatani kesenjangan bagi pelanggan yang belum memiliki desain. Melalui integrasi WhatsApp, pelanggan dapat dengan mudah berkomunikasi dengan tim desain untuk berkonsultasi terkait desain yang diinginkan. Ini bukan hanya menjadikan proses konsultasi lebih mudah tetapi juga membuka pintu bagi kreativitas dan eksplorasi desain.

Terakhir, sistem pemesanan online di website Martaloka Konveksi menjadi penutup yang sempurna. Proses transaksi yang cepat dan efisien, diterapkan melalui Metode *Prototype*, memberikan kemudahan kepada pelanggan tanpa harus datang langsung ke tempat konveksi. Pendekatan ini tidak hanya mengikuti tren teknologi, tetapi juga merupakan upaya komprehensif untuk menciptakan ekosistem digital yang responsif dan adaptif. Metode *Prototype* memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap, dimulai dengan prototipe awal yang diuji dan disempurnakan berdasarkan umpan balik dari pengguna, memastikan bahwa fitur-fitur utama dikembangkan sesuai dengan kebutuhan nyata pelanggan. Hasilnya, Martaloka Konveksi tidak hanya memperkuat posisinya sebagai pemimpin inovatif dalam industri konveksi, tetapi juga memberikan pengalaman belanja yang dinamis, personal, dan sesuai dengan standar ekspektasi modern.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah untuk kasus pengembangan sistem e-konveksi pada

martaloka konveksi berbasis webside adalah :

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan e-konveksi pada mertaloka konveksi ?
2. Bagaimana uji kepuasan pengguna dengan layanan e-konveksi pada martaloka konveksi menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengembangan sistem e-konveksi pada martaloka konveksi berbasis webside adalah :

1. Penelitian ini akan fokus pada sistem desain baju bagi pelanggan yang sudah memiliki mentahan desain bisa mencocokkan desain nya di system e-konveksi.
2. Strategi sistem e-konveksi ini akan di fokuskan pada desain baju, pemilihan warna, pemilihan jenis baju seperti baju kaos, baju polo, dan kemeja.
3. Analisis akan dibatasi pada pengembangan sistem e-konveksi, serta pemahaman pengguna tentang bagaimana sistem e-konveksi dapat digunakan untuk mencocokkan sebuah desain baju dengan cara mengunggah sebuah logo atau desain yang ingin digunakan ke dalam sistem e-konveksi, setelah itu pengguna dapata mencocokkan logo yang telah di aplud di beberapa jenis baju yang ada di sistem e- konveksi.
4. Penelitian ini dibatasi pada platform pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan dalam industri saat ini, seperti Visual Studio untuk pengembangan perangkat lunak desktop, dan sejenisnya. Platform lain yang lebih eksklusif atau spesifik mungkin tidak dibahas dalam lingkup penelitian ini.
5. Penelitian ini akan memfokuskan pada metode pengujian perangkat lunak menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai aspekkegunaan dan pengalaman pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi penggunaan SUS dalam meningkatkan kualitas kegunaan perangkat lunak.
6. Penelitian ini akan memfokuskan pada halaman custom design website Martaloka Konveksi, bagi pengguna hanya dapat memilih jenis pakaian yang

tersedia, mengubah warna pakaian sesuai opsi yang disediakan, mengunggah desain dalam format tertentu, mencocokkan desain yang diunggah dengan area pakaian, dan mengunduh hasil mockup desain dalam format gambar. Fitur ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam proses penyesuaian desain sederhana tanpa mencakup pengeditan detail desain atau perubahan pola pakaian.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian dari pengembangan sistem e-konveksi pada martaloka konveksi berbasis webside adalah :

1. Merancang dan mengimplementasikan sistem e-konveksi di Martaloka Konveksi.
2. Mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem yang diimplementasikan dengan menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS).

1.5 Manfaat

Manfaat pengembangan sistem e-konveksi pada martaloka konveksi berbasis webside adalah :

1. Bagi Pengguna/Pelanggan:
Memudahkan pengguna berkomunikasi terhadap konveksi dan pengguna juga lebih mudah mendesain sebuah baju dan mencocokkan sebuah desain baju di sistem e- konveksi.
2. Bagi Martaloka Konveksi sebagai Bisnis:
Dengan ada nya Sistem e-konveksi ini martaloka konveksi akan lebih mudah berkomunikasi dengan pelanggan tentang desain baju dan jenis.
3. Bagi Peneliti Lain:
Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk memahami bagaimana sistem e-konveksi dapat diterapkan dalam konteks sebuah aplikasi atau sistem, yang dapat bermanfaat dalam penelitian mereka sendiri.