

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, aktivitas jual beli dapat dilakukan secara daring. Aktivitas ini bisa dilakukan dengan menggunakan Ponsel pintar, laptop, dan komputer. Barang yang dijual atau dibeli pun dapat diakses melalui jaringan internet. Transaksi yang dilakukan pun mudah dilakukan oleh siapa saja. Aktivitas ini bisa dilakukan di berbagai situs jual beli seperti, tokopedia, bukalapak, shoppe, blibli, Lazada, dan toko daring lainnya. Toko daring ini yang menyediakan platform untuk melakukan aktivitas jual beli ini tanpa pengecualian barang.

Begitu pula dengan aktivitas jual-beli pada tas. Tas tidak luput dari aktivitas daring ini. Berbagai varian, bentuk, jenis, dan ukuran tersedia secara daring. Dalam pembelian tas bisa dilakukan pada setiap toko daring yang ada di internet. Toko-toko ini lah yang akan membantu dalam melakukan transaksi pada pembelian tas. Harga yang bervariasi tentu menjadi faktor penentu terjadinya aktivitas jual beli. Terkadang, ada pula yang melakukan transaksi dengan melihat ulasan atau taraf kepuasan mengenai barang tersebut.

Namun, beberapa tahun ini, terdapat kasus belanja daring. Banyaknya penipuan jual beli daring mulai dari barang yang tidak dikirim hingga barang yang tidak sesuai dengan permintaan pembeli. Salah satu kasus jual beli daring adalah berupa pembelian koper merah jambu atau pink dengan harga murah tetapi, barang yang dikirim oleh penjual berupa tas koper merah jambu yang berukuran pergelangan tangan. Kasus ini tentu menjadi sorotan media daring.

Adanya kasus ini menandakan bahwa aktivitas jual beli daring masih terdapat kendala dalam penyampaian ukuran asli dari produk tersebut. Masalah ini harus diperhatikan oleh setiap website jual beli agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penjual dan pembeli. Kasus ini juga menandakan barang yang murah belum tentu sesuai dengan keinginan pembeli. Ulasan juga harus diperhatikan karena ulasan membahas kualitas dari produk tersebut.

Pembuatan website e-commerce khusus tas ini akan dikombinasikan dengan 3D modeling. 3D modelling adalah multimedia interaktif yang dapat objek 3D menyerupai objek aslinya. 3D modeling dapat digunakan untuk memperlihatkan tas yang akan dibeli secara interaktif. Pembuatan 3D modeling bisa dibuat dengan menggunakan beberapa perangkat lunak, seperti, Blender, 3DMax, Maya dan perangkat lunak khusus lainnya.

Dengan adanya penambahan 3D modeling pada website tentu akan membantu setiap transaksi yang akan dilakukan. Website e-commerce ini akan dibuat seoptimal mungkin agar bisa dikombinasikan dengan 3D Modelling. Website ini akan menampilkan barang dengan tiga tingkat, anak-anak, remaja, dewasa. Tingkatan ini nantinya akan digunakan untuk mengurangi kesalahan pembelian barang dan menjadi gambaran bentuk barang bagi pengguna dalam kehidupan nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat website e-commerce ini ditampilkan dalam bentuk 3D Modeling agar gambar produk tas dapat dilihat secara optimal?
2. Bagaimana menampilkan produk tas dalam bentuk 3D Modeling pada website e-commerce ini?

1.3 Tujuan

Tujuan dari projek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menampilkan produk tas dalam bentuk 3D Modeling pada website BAGOS
2. Agar bisa menampilkan produk tas secara menarik dalam bentuk 3D Modeling

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Pada proyek akhir ini, hanya membuat produk tas dalam bentuk 3D Modeling
2. Produk tas 3D Modeling dibuat dengan menggunakan asset pada cadnav.com
3. Pengodingan website e-commerce dilakukan pada Visual Studio code dengan Composer dan Node.js
4. Pengerjaan dilakukan pada laptop Acer Aspire E5-476G dengan spesifikasi;
 - a. Processor : Intel(R) Core (TM) i5-8250U CPU @ 1.60GHz, 1800MHz
 - b. Memory : 12 GB RAM
 - c. Display : Intel(R) UHD Graphics 620
 - d. VRAM : 128 MB
 - e. Operating system : Windows 10 Home

1.5 Metode Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir ini akan dipaparkan sebagai berikut.

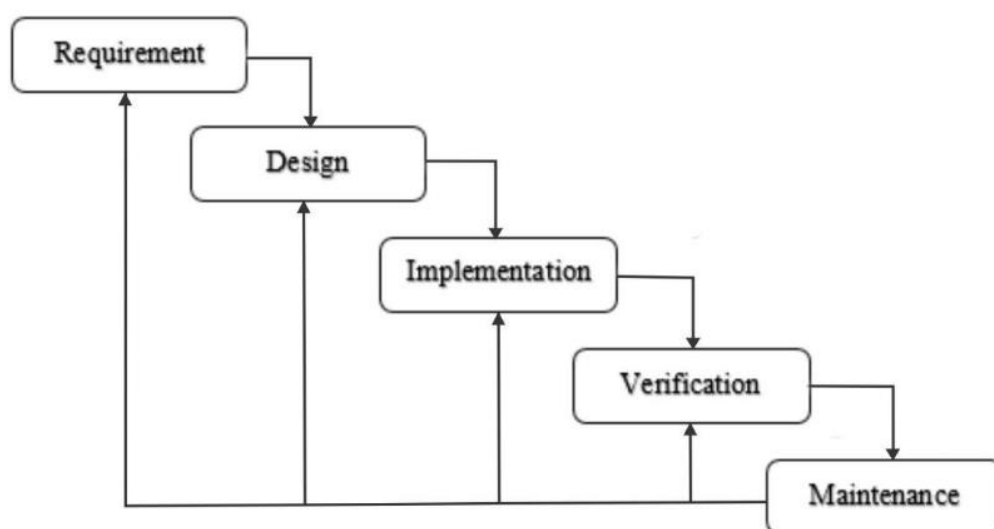
1. Tahapan Riset
 - a) Membuat Flow Chart
 - b) Membuat Mockup Aplikasi

2. Tahapan desain
 - a) Membuat desain UI/UX website BAGOS
 - b) Memulai pengodingan pada Visual Studio Code
 - c) Membangun fungsionalitas website dengan PHP.
 - d) Memilih asset 3D Modeling tas pada cadnav.com

3. Tahapan Implementasi
 - a) Mengimplementasikan fungsionalitas website sesuai dengan desain mockup aplikasi.
 - b) Mengimplementasikan 3D model tas pada website BAGOS

4. Tahapan Pengujian
 - a) Menguji fungsionalitas website BAGOS menggunakan metode Black Box Testing.
 - b) Menguji kepuasan pengguna pada website BAGOS dengan menggunakan metode User Acceptance Test.

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode waterfall yang dapat alurnya dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1-1 Alur kerja metode waterfall