

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui dunia, bahkan sejak tahun 2009 batik ditetapkan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* [1]. Batik tidak hanya menjadi bagian dari identitas budaya, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang tinggi karena banyak diminati baik di dalam negeri maupun luar negeri. Namun ditengah tingginya minat terhadap batik, sebagian besar penjual batik di Indonesia masih memasarkan produknya secara konvensional, yaitu melalui toko-toko tradisional, butik, atau pameran-pameran tertentu, sehingga jangkauan pasarnya masih terbatas [2].

Pekalongan, Cirebon, Yogyakarta dan Solo merupakan daerah penghasil batik terkenal di Indonesia. Selain itu, terdapat daerah-daerah lain di Jawa Tengah yang juga berkontribusi dalam produksi batik dan perdagangan batik, salah satunya adalah Klaten. Terletak secara strategis di antara dua kota besar, yaitu Yogyakarta dan Surakarta (Solo), Klaten menjadi salah satu wilayah yang turut mengembangkan usaha produksi dan penjualan batik. Salah satu UMKM yang bergerak di bidang ini adalah Toko Unyil Klaten yang menjual berbagai jenis baju batik. Toko Unyil berlokasi di Sumberjo, Katen, Ceper, Klaten, Jawa Tengah. Namun, dalam menjalankan usahanya, Toko Unyil Klaten masih mengandalkan penjualan secara langsung di toko fisik dan promosi dari mulut ke mulut, sehingga belum mampu menjangkau konsumen yang lebih luas, terutama dari luar daerah.

Berdasarkan hasil survey *e-commerce* 2024 dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, nilai transaksi *e-commerce* di Indonesia mencapai Rp1.100,87 triliun pada tahun 2023. Nilai ini meningkat sebesar 40% dibandingkan capaian tahun sebelumnya yang sebesar Rp783 triliun [3]. Angka tersebut menunjukkan perubahan perilaku konsumen yang kini lebih memilih belanja online karena lebih mudah, fleksibel, dan banyak pilihan. Namun, Toko Unyil Klaten belum memiliki platform *e-commerce* sendiri untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, *e-commerce* tidak hanya menjadi sarana alternatif dalam kegiatan penjualan, tetapi sudah menjadi kebutuhan penting bagi para pelaku usaha UMKM seperti Toko Unyil Klaten. Pemanfaatan *e-commerce* terbukti membantu memperluas jangkauan pasar, memperkenalkan produk ke lebih banyak konsumen, dan meningkatkan daya saing usaha. *E-commerce* memungkinkan pelaku usaha menampilkan produk secara lebih menarik melalui katalog digital, memberikan kemudahan transaksi bagi konsumen, serta mengurangi biaya operasional karena promosi dan penjualan dapat dilakukan secara daring [4]. Selain itu, penggunaan platform digital juga

mempercepat distribusi produk dan meningkatkan kualitas layanan, sehingga mampu mendorong kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Pengembangan web *e-commerce* untuk Toko Unyil Klaten diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan pemasaran secara konvensional. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan katalog produk secara lengkap, memfasilitasi proses transaksi yang aman dan mudah, serta menyediakan fitur manajemen pesanan dan konfirmasi pengiriman yang membantu pemilik usaha dalam memantau aktivitas penjualan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan Toko Unyil Klaten dapat memperluas jangkauan pasar dan memperkuat keberlangsungan usaha di tengah persaingan yang semakin kompetitif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain web *e-commerce* yang dapat membantu Toko Unyil Klaten dalam memperluas jangkauan pasar secara digital?
2. Bagaimana membangun web *e-commerce* yang dapat membantu Toko Unyil Klaten dalam memperluas jangkauan pasar secara digital?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Merancang desain antarmuka web *e-commerce* yang menarik, responsif, dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan Toko Unyil Klaten.
2. Membangun web *e-commerce* yang menampilkan katalog produk secara informatif dan dilengkapi dengan fitur pemesanan, pembayaran, serta dashboard admin untuk pengelolaan produk, pesanan, dan status pengiriman.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi hanya dikembangkan untuk platform web (tidak mencakup aplikasi Android/iOS).
2. Metode pembayaran yang digunakan adalah transfer bank dengan sistem konfirmasi manual (belum terintegrasi payment gateway).

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir terkait *e-commerce*, pengembangan aplikasi berbasis web, serta perilaku konsumen dalam belanja online. Sumber yang digunakan mencakup buku, jurnal, artikel ilmiah, dan laporan resmi seperti data *e-commerce* dari BPS. Selain itu, juga dipelajari teknologi pendukung seperti framework Laravel, bahasa pemrograman PHP, dan sistem manajemen basis data MySQL.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan pemilik Toko Unyil Klaten untuk menggali kebutuhan dan permasalahan dalam proses pemasaran dan penjualan baju batik secara konvensional. Hasil analisis ini digunakan untuk merumuskan fitur utama aplikasi, seperti katalog produk, pemesanan, pilihan rekening pembayaran, dan unggah bukti transfer. Kebutuhan admin dalam mengelola produk dan memverifikasi pesanan juga diidentifikasi pada tahap ini.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi web *e-commerce* untuk Toko Unyil Klaten berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan proses implementasi aplikasi menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Proses pengembangan menggunakan pendekatan MVC (Model-View-Controller) untuk memisahkan logika aplikasi dan tampilan. Fitur utama seperti sistem login, manajemen produk, pemesanan, unggah bukti transfer, serta dashboard admin untuk verifikasi dikerjakan pada tahap ini.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan

sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim tugas akhir:

a. Aprilia Maratushsholihah

Peran : Web Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi user
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video demo
- Membuat manual book
- Membuat dokumen

b. Ikrar Akmal Ismudibyo

Peran : Web Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi admin
- Membuat rancangan database
- Membuat poster
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen