# BAB I

# PENDAHULUAN

#  Latar Belakang

*Fashion designer* atau perancang busana merupakan seseorang yang ahli dalam menciptakan dan mengembangkan rancangan busana dengan ide-ide kreatifnya dapat menghasilkan produk yang menarik. Sebagai seorang perancang busana perlu melakukan riset mengenai tren mode saat ini hingga prediksi dimasa yang akan datang mengikuti perkembangan mode dunia. Menjadi seorang perancang busana dapat ditempuh melalui jalur pendidikan dan otodidak. Keuntungan dari menempuh jalur pendidikan di jurusan tata busana adalah struktur pembelajaran yang teratur dan mendapatkan ilmu yang tepat.

Perancang busana muda yang berlatar belakang pendidikan akademis prospek lulusannya rata-rata berprofesi sebagai guru tata busana di SMK dan wirausaha mandiri di bidang busana (konveksi, modiste, butik). Dewasa ini tidak semua perancang busana muda bekerja dibidang pendidikan. Di Kota Malang hanya beberapa sekolah kejuruan yang memiliki jurusan tata busana. Hal tersebut berdampak dengan terbatasnya lapangan pekerjaan dibidang pendidikan sehingga kegiatan berwirausaha dibidang tata busana lebih banyak diminati. Namun kepastian dari bidang profesi ini juga tidak dijamin, disebabkan minim atau kurangnya pengetahuan dibidang marketing ketika menempuh pendidikan sehingga sebagian dari mereka bekerja diluar bidangnya. Dalam hal ini pengetahuan yang telah diperoleh tidak dapat digunakan dibidang profesi yang digeluti saat ini.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis memanfaatkan kemajuan teknologi yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi perancang busana muda dalam hal transaksi pemesanan pakaian dan desain yang dapat dicari berdasarkan kecamatan di Kota Malang. Marketplace pada sistem ini memfasilitasi para perancang busana muda agar dikenal oleh masyarakat yang lebih luas dan mendapatkan konsumen. Perancang busana muda dapat mengelola profil usaha dan transaksi pemesanan di sistem tersebut. Keunggulan dari sistem ini dengan media sosial lainnya bagi perancang busana muda yaitu dapat mempermudah pengelolaan transaksi pemesanan dan merekap jumlah konsumen dan pendapatan setiap bulan secara otomatis di laporan akhir sedangkan bagi konsumen yaitu mempermudah melakukan transaksi pemesanan yang dapat dipesan sesuai dengan keinginan serta lebih memberikan rasa percaya kepada calon konsumen dalam menggunakan pelayanan jasa karena memberikan informasi detail tentang jasa yang ditawarkan. Cara ini memberikan jalan untuk para perancang busana muda mendapatkan konsumen serta tetap pada bidangnya.

#  Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat rancang bangun sistem marketplace untuk perancang busana muda guna mendapatkan konsumen.

#  Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Membuat rancang bangun sistem marketplace untuk perancang busana muda guna mendapatkan konsumen.

#  Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka batasan masalah yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini berbasis website.
2. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *framework CodeIgniter*.
3. Sistem ini terdiri dari 3 pengguna yaitu konsumen, perancang busana muda dan super admin.
4. Sistem ini terbatas hanya untuk perancang busana muda di Kota Malang.
5. Super admin pada sistem ini hanya melakukan verifikasi pembayaran.
6. Konsumen pada sistem ini adalah konsumen yang membutuhkan jasa pembuatan desain dan pakaian.
7. Perancang busana pada sistem ini adalah perancang busana muda yang berlatar belakang pendidikan akademis.
8. Mekanisme pembayaran pada sistem ini hanya melalui transfer bank kemudian bukti transfer diunggah ke halaman yang sudah disediakan.

#  Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Perancang Busana Muda

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah melakukan transaksi pemesanan dan merekap laporan akhir secara otomatis.

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang bagaimana membuat rancang bangun sistem marketplace untuk perancang busana muda guna mendapatkan konsumen.

#  Metodologi Penelitian

## 1.6.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian:

Penelitian ini dilakukan wawancara dengan beberapa perancang busana muda dari pemilik nama usaha *Puri Drupadi, Khan, Klimentin, Amaikaori, Dinady.id,* dan *@meldotco* secara daring dan observasi di *Puri Drupadi*, Griya Shanta A-22, Lowokwaru, Malang.

Waktu penelitian dilakukan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Tahapan Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tahap | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Desain Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 1.6.2 Bahan Dan Alat Penelitian

Pada penelitian ini bahan dan alat penelitian yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan

Bahan yang digunakan untuk penelitian adalah hasil observasi dan wawancara.

1. Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

* 1. *Hardware*

Sistem Operasi: *Windows 10 Home Single Language 64-bit*

Prosesor: Intel® Core ™ i3-5010U CPU @ 2.10GHz (4 CPUs), ~2.1GHz

Memori: 6 GB RAM

* 1. *Software*

Teks Editor: Visual Studio Code, Microsoft Word 2015

Bahasa Pemrograman: PHP

## 1.6.3 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Mengumpulkan data yang diperlukan dari sumber-sumber literatur yang sesuai untuk proses perancangan sistem.

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengamati permasalahan-permasalahan yang ada untuk memperoleh informasi.

1. Wawancara

Proses pengumpulan data dilakukan wawancara dengan beberapa perancang busana muda.

## 1.6.4 Analisa Data

Analisa data pada penelitian ini berdasarkan dari hasil identifikasi masalah serta penyelesaiannya menggunakan analisa sebab akibat.

## 1.6.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Prosedur Penelitian

* 1. Pengumpulan Data

 Pada tahap ini proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sumber-sumber literatur, observasi dan wawancara dengan beberapa perancang busana muda kemudian informasi yang didapat dianalisis untuk melihat semua kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan sistem.

* 1. Desain Sistem

 Pada tahap ini menentukan unsur-unsur yang diperlukan sesuai dengan pengumpulan data yang telah dianalis untuk dijadikan satu kesatuan yang utuh.

* 1. Implementasi

 Pada tahap ini mulai penyusunan kode-kode untuk membuat sistem dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.

* 1. Pengujian

 Tahapan pengujian dilakukan dengan menjalankan semua fungsi dan fitur pada sistem yang telah dibuat, kemudian dilihat apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan.

#  Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**

Dalam bab ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian digunakan sebagai dasar perancangan dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

**BAB III Analisa dan Perancangan**

Dalam bab ini berisikan tentang analisa, perancangan dan gambaran permasalahan beserta solusinya dalam sistem yang akan dibangun.

**BAB VI Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini berisikan tentang implementasi dan pengujian sistem berdasarkan rancangan yang telah disusun.

**BAB V Penutup**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penyusunan tugas akhir dan beberapa saran untuk pengembang sistem selanjutnya.