

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Konveksi pada masa sekarang banyak mengalami perubahan dari sistem konvensional menjadi sistem digitalisasi seiring perkembangan teknologi dan tren berpakaian di kalangan masyarakat. Penerapan teknologi cetak *digital* dan otomatisasi produksi mempercepat proses, meningkatkan efisiensi, dan memungkinkan desain yang lebih kompleks. Tuntutan konsumen akan produk yang ramah lingkungan mendorong konveksi untuk mengadopsi praktik-produksi berkelanjutan. Sementara itu, persaingan dengan perdagangan *online* mendorong konveksi untuk beradaptasi dengan model bisnis *digital* dan strategi pemasaran yang lebih modern. Keadaan konveksi zaman sekarang mencerminkan dinamika industri yang terus berubah, membutuhkan adaptasi dan inovasi untuk tetap relevan di pasar yang berkembang pesat. (Galih dkk, 2022)

Hectic Studio merupakan industri kreatif dibidang jasa sablon dan juga penjualan kaos dengan jenis usaha manufaktur. Hectic Studio berlokasi di Tasikmalaya dan berdiri pada tahun 2021 yang sebelumnya dengan nama *Totality Support Creative*, didirikan oleh 4 orang yang berperan sekaligus dalam produksinya. Hectic Studio menyediakan berbagai macam pakaian seperti kaos, jaket, kemeja, dan sebagainya yang mengutamakan kualitas dan dengan harga yang kompetitif. Beberapa metode yang dilakukan oleh Hectic Studio dalam produksi sablonnya seperti manual *printing*, *direct transfer film*, dan *polyflex*.

Selama Hectic Studio menjalankan bisnisnya sampai saat ini dengan hanya mengandalkan *whatsapp* untuk merekap penjualan sablon bahkan untuk stok pun dicatat di *grup chat whatsapp*, sehingga perekapan data penjualan tidak akurat dan

banyak kekeliruan. Kemudian aplikasi *tiktok* digunakan hanya sebagai media penjualan produk jadi dan tidak bisa menjual jasa sablon. Pengolahan data yang masih dengan cara manual juga memiliki resiko yang sangat besar yaitu kehilangan data atau *miss komunikasi data*. Hal tersebut tentu menjadi masalah yang berkelanjutan yang akan menghambat segala produktivitas kerja.

Untuk memungkinkan Hectic Studio mempromosikan layanan dan meningkatkan kepercayaan masyarakat, serta menghindari risiko kehilangan data pesanan yang dapat merugikan konsumen dan pihak konveksi, diperlukan pengembangan sistem berbasis *web*. Sistem ini akan mengelola data dan penjualan produk, mencakup perancangan, pembuatan, dan pengujian, serta dapat dioperasikan dengan teknologi terkini.. Hal tersebut sudah dilakukan oleh beberapa orang untuk mengatasi permasalahan dibidang konveksi dalam pengolahan data seperti Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Pesanan Kaos Sablon *Digital Transfer Film Berbasis Website* Pada UMKM Konveksi Ababil, yaitu membuat aplikasi penerimaan pemesanan kaos DTF yang berbasis *website* pada UMKM Konveksi Ababil. Aplikasi tersebut dapat menunjang untuk proses penerimaan pemesanan kaos DTF hingga pelunasan, dapat mengetahui pemasukan yang diterima oleh UMKM Konveksi Ababil serta menjangkau pelanggan diluar Kota Madiun (Herwanda, 2021)

Berdasarkan kondisi permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu aplikasi berbasis *web* dengan memanfaatkan fitur *plugin wordpress* untuk menyediakan fitur *Screen Printing* atau pemesanan sablon yang menjadi fokus utama dan selain menjual jasa sablon aplikasi ini juga menjual beberapa produk yang dihasilkan oleh Hectic Studio. Penggunaan *plugin wordpress* untuk menyediakan fitur pemesanan

sablon pada *website* memiliki beberapa keuntungan yang signifikan. Pertama, *Wordpress* adalah platform yang mudah digunakan dan diakses oleh banyak pengguna, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat. Dengan memanfaatkan *plugin*, pengembangan fitur pemesanan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien dibandingkan membangun aplikasi berbasis *web* dari awal. Selain itu, ekosistem *plugin wordpress* yang luas menyediakan berbagai opsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik, memungkinkan integrasi yang mulus dengan sistem yang sudah ada serta dukungan yang terus diperbarui dan ditingkatkan oleh komunitas pengembang yang aktif.

Metode pengembangan yang digunakan pada aplikasi penjualan produk dan jasa yaitu dengan metode Luther. Metode luther merupakan metode pengembangan multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu *concept* (konsep), *Design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian) (Adhe dkk., 2020). Luther menjadi metode yang dipilih dalam penelitian ini, karena pada tahapan *material collecting* menyarankan untuk mempersiapkan elemen-elemen multimedia yang dibutuhkan terlebih dahulu sebelum dilakukan penggabungan keseluruhan material yang dibutuhkan dan membuat proses pembuatan suatu aplikasi menjadi lebih sistematis. Diharapkan dengan pembuatan aplikasi ini dapat meningkatkan produktivitas dalam penjualan dan pengolahan data dan dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian adalah bagaimana mengembangkan media penjualan berbasis *web* dengan memanfaatkan plugin *wordpress*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media penjualan konvensional ke media penjualan berbasis *web* dengan memanfaatkan *plugin wordpress* untuk Hectic Studio.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Manfaat bagi *user*, membantu dalam proses transaksi dengan pihak Hectic Studio dan dapat dijangkau dengan mudah.
2. Manfaat bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung untuk implementasi materi perihal aplikasi berbasis *web*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi bidang bisnis, membantu dalam mengembangkan suatu sistem yang terkhusus untuk *screen printing*.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis *web* tentang penjualan Hectic Studio menggunakan metode Luther.
2. Pengujian aplikasi berbasis web Hectic Studio dilakukan menggunakan *Blackbox* untuk menguji fungsi seluruh halaman dan fitur yang disediakan, dan Sistem *Usability Scale* (SUS) untuk menguji kelayakan aplikasi bagi pengguna.