

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Godspeed adalah distro yang beralamat di Jalan Slamet Riyadi Patrang – Jember yang merupakan salah satu usaha bisnis yang bergerak dalam bidang produksi. Distro Godspeed ini membuat produk *clothing original* mereka sendiri, yaitu Godspeed yang telah berdiri sejak tahun 2011 yang memproduksi beberapa *merchandise* seperti kaos, jaket, topi, tas, gelang dan bandana. Produk yang dihasilkan diproduksi dengan jumlah terbatas, agar distro dapat terkenal dengan produk-produk yang *limited edition* dan tentu merupakan produk asli dari distro Godspeed.

Distro Godspeed menjalankan bisnis secara *offline*, yaitu konsumen datang ke distro tersebut untuk membeli barang yang diinginkan dan pemilik distro mencatat setiap transaksi menggunakan nota. Pada proses pembelian ini konsumen harus datang langsung ke distro Godspeed. Proses pembelian ini menimbulkan masalah jika lokasi tempat tinggal konsumen berada di luar Jember, karena konsumen harus meluangkan waktunya untuk datang langsung ke distro Godspeed. Selain menjalankan bisnis secara *offline*, distro Godspeed juga menjalankan bisnis secara *online*, yaitu melalui jejaring sosial, seperti instagram. Pada sistem penjualan ini masih kurang efektif, karena membutuhkan kesabaran dalam merespon satu per satu calon konsumen yang menanyakan detail produk, seperti produk masih tersedia atau tidak, stok, ukuran, dan jumlah yang harus dibayarkan. Jika pemilik distro terlalu lama memberikan respon, memungkinkan untuk mengurangi ketertarikan konsumen pada produk distro Godspeed. Sedangkan pemilik distro juga tidak mungkin berada di depan layar selama 24 jam untuk merespon satu per satu konsumen.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan yang ada pada distro Godspeed, maka akan dibangun sebuah *website e-commerce* pada distro Godspeed. Website ini diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam

membeli suatu produk tanpa harus datang langsung ke distro dan dapat membantu pemilik distro Godspeed dalam memasarkan produknya. Dalam pengembangan *website e-commerce* ini akan diterapkan fitur rekomendasi, dengan menganalisis produk mana yang sering dibeli konsumen, sehingga dapat merekomendasikan produk terlaris yang tepat kepada para konsumen melalui *website ecommerce* tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah dalam penggerjaan tugas akhir ini adalah:

- a. Bagaimana membangun sebuah *website e-commerce* untuk mempermudah konsumen dalam membeli suatu produk.
- b. Bagaimana menerapkan fitur rekomendasi untuk menghasilkan suatu rekomendasi produk terlaris.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam dalam penggerjaan tugas akhir ini adalah:

- a. Pemberian rekomendasi produk kepada konsumen sesuai dengan seluruh transaksi penjualan yang terjadi sebelumnya.
- b. Keamanan website tidak termasuk dalam penggerjaan karya ilmiah ini.
- c. Transaksi dilakukan melalui transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh admin setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran
- d. Data produk yang digunakan dalam *website e-commerce* ini merupakan data yang ada di distro Godspeed dan ukuran produk adalah m, l, dan xl.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

- a. Membangun sebuah *website e-commerce* pada Distro Godspeed untuk mempermudah para konsumen dalam membeli suatu produk.

- b. Menerapkan fitur rekomendasi untuk mempermudah pemilik distro dalam menganalisis produk mana paling banyak dibeli konsumen dan merekomendasikan produk terlaris yang tepat kepada para konsumen.

#### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah:

- a. Konsumen dimudahkan dalam proses pembelian suatu produk.
- b. Konsumen tidak perlu datang langsung ke distro untuk membeli suatu produk.
- c. Pemilik distro dapat mengetahui produk yang paling banyak dibeli dengan fitur rekomendasi.
- d. Mendapatkan pelanggan baru melalui *website e-commerce* tersebut.