

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era digital yang semakin berkembang pesat saat ini, penggunaan teknologi informasi dan internet telah mengubah banyak aspek dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek yang ikut terpengaruh adalah cara kita berbelanja dan berinteraksi dengan produk-produk yang kita inginkan. *E-commerce* atau perdagangan elektronik menjadi salah satu fenomena terbesar dalam dunia bisnis, memungkinkan perusahaan mencapai pasar yang lebih luas secara global dan memberikan konsumen akses yang lebih mudah dan nyaman ke berbagai produk.

Tenun adalah warisan budaya yang kaya di banyak negara, termasuk Indonesia. Tenunan merupakan bentuk seni yang melibatkan proses manual dan tradisional untuk menghasilkan kain yang indah dan bernilai tinggi. Nenenena adalah salah satu produsen tenun yang berkomitmen melestarikan warisan tenun Indonesia, terutama tenun Troso. Dalam rangka menghadapi persaingan yang semakin ketat di *e-commerce*, Nenenena memperkenalkan e-katalog berbasis website yang memungkinkan mereka untuk memasarkan dan mempromosikan produk-produknya. Selain itu, Nenenena juga ingin memberikan pengalaman berbelanja yang unik bagi pelanggan mereka dengan menambahkan fitur kustomisasi produk ke dalam e-katalog.

Fitur kustomisasi ini memungkinkan pelanggan untuk memilih desain, warna, motif, dan ukuran yang mereka inginkan untuk produk yang mereka beli. Tentunya, hal ini akan memberikan pelanggan kesempatan untuk memiliki produk yang unik dan sesuai dengan selera mereka sendiri. Fitur kustomisasi ini juga memberikan pelanggan pengalaman berbelanja yang lebih interaktif dan menarik.

Dalam hal ini, E-Katalog Interaktif dengan Fitur Kustomisasi Produk Hasil Tenun pada Nenenena diharapkan dapat membantu mencapai tujuan mempertahankan dan mempromosikan seni tenun Indonesia, terutama tenun Troso, sembari memberikan pengalaman berbelanja yang unik bagi pelanggan. Melalui penggabungan teknologi dan budaya, Nenenena dapat terus berkembang dan menginspirasi generasi mendatang dalam menghargai keindahan warisan budaya.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diteliti:

1. Mengidentifikasi kebutuhan sistem e-katalog interaktif.
2. Melakukan perancangan dan analisa sistem e-katalog interaktif.
3. Membangun e-katalog interaktif.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan:

1. Perancangan sistem berbasis website.
2. Sistem hanya sebatas e-katalog interaktif dengan fitur kustomisasi.
3. Sistem menggunakan model transaksi sederhana.
4. Fitur kustomisasi bukan berupa fitur desain.

## **1.4. Tujuan**

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pada penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Memberikan pelanggan pengalaman berbelanja interaktif, unik, dan menarik bagi pelanggan Nenunena melalui e-katalog interaktif.
2. Mempermudah usaha kerajinan tenun troso dari industri rumahan Nenunena dalam melakukan pemasaran dan promosi produknya melalui platform digital.
3. Meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan Nenunena dengan menyediakan akses yang lebih mudah dan pengalaman berbelanja yang lebih baik.