



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi yang berkembang di masyarakat sekarang ini, dapat dikatakan sangat pesat, dan saat ini internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat secara umum. Kebutuhan akan internet sudah sangat tinggi, terutama di kota-kota besar yang sudah terfasilitasi oleh provider jaringan-jaringan internet. Salah satu teknologi yang sangat dominan di masyarakat adalah *smartphone* atau gawai. Berdasarkan databoks (diakses pada 21 Maret 2022), Indonesia masuk ke dalam 10 negara dengan penggunaan *smartphone* terbanyak di tahun 2020, dengan urutan keempat setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat.

Internet banyak mempengaruhi bisnis, banyak perusahaan yang sukses menjual produk dan jasa dengan menggunakan bantuan internet. Teknologi informasi membuat semua hal menjadi lebih mudah dan murah. Peran teknologi informasi (TI) dalam bisnis juga semakin kuat, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan perusahaan besar multinasional untuk menggunakan internet sebagai sarana penjualan produknya. Setiap perusahaan yang ingin memperluas jangkauan pemasaran pasti mempunyai website, yang menjadi wahana promosi maupun transaksi bagi perusahaan. Menurut Tata Sutabri (2014:3) Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, perusahaan mikro, kecil maupun menengah dapat memasuki pasar global. Pemanfaatan teknologi informasi dalam menjalankan bisnis atau sering dikenal dengan istilah *E-Commerce* bagi perusahaan kecil dapat memberikan fleksibilitas dalam produksi, memungkinkan pengiriman ke pelanggan secara lebih cepat untuk produk perangkat lunak, mengirimkan dan menerima penawaran secara cepat dan hemat, serta mendukung transaksi cepat tanpa kertas. Pernyataan tersebut dikutip dari Kalakota dan Whinston (dalam M. Suyanto, 2005:11)

*E-Commerce* menjadi media digital yang bisa menghubungkan pebisnis dengan konsumen secara langsung. Sesuai dengan pernyataan Suyanto (2005:45) yang mengatakan bahwa dimana pelaku bisnis perorangan atau *individual* melakukan transaksi atau interaksi dengan satu atau beberapa perusahaan. Kemudahan *E-Commerce* yang mengandalkan teknologi dan bisa mengirim barang via ekspedisi sangat menguntungkan dua belah pihak. *E-Commerce* juga dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan bisnis menjadi besar, dikarenakan *E-Commerce* juga dapat dijadikan sebagai media promosi dan branding. Pernyataan itu didukung karna Adi Sulistyio Nugroho (2016:5-7) yang menyatakan bahwa *E-Commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 1.1

Peta Persaingan E-Commerce Di Indonesia



Sumber: Katadata.com

Menurut data yang dari katadata.com (2021, diakses 1 April 2022) Indonesia merupakan pasar terbesar ekonomi digital di Asia Tenggara, terutama didukung penjualan *E-Commerce*. Jumlah pengunjung web bulanan Tokopedia dan Shopee meloncat meningkat. Hasil riset Google, Temasek, dan Bain & Company memperkirakan, total nilai penjualan atau *gross merchandise value (GMV)* Indonesia mencapai US\$ 70 miliar pada 2021. Proyeksi *GMV* ini kembali meningkat menjadi US\$ 146 miliar pada 2025, yang dimana kenaikan proyeksi tersebut didukung oleh tingkat penjualan *E-Commerce* yang US\$ 53 miliar pada 2021, dan diperkirakan meningkat menjadi US\$ 104 miliar pada 2025.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan kepala *marketing* CKEY Jeans, bahwa aplikasi CKEYSTORE adalah suatu bentuk terobosan dari *marketing* online

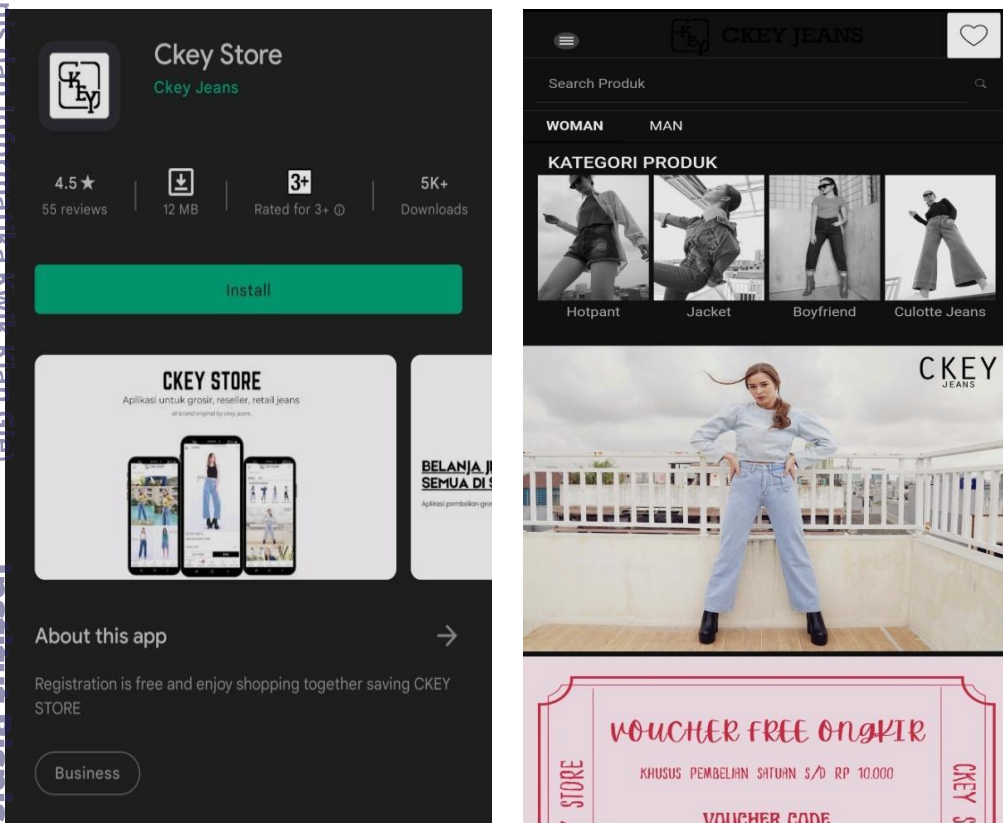
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

CKEY Jeans untuk mempermudah akses pembeli/customer yang ingin melakukan transaksi pembelian jeans tanpa harus datang langsung ke toko. CKEYSTORE merupakan salah satu jenis dari sistem perdagangan elektronik (*E-Commerce*) dalam bentuk *Mobile Commerce (M-Commerce)* yang merupakan aktivitas perdagangan berbasis perangkat bergerak seperti ponsel.

**Gambar 1. 2**  
**Contoh Aplikasi CKEYSTORE**



Sumber: Aplikasi CKEYSTORE

Oleh karena itu *M-Commerce* menawarkan kemudahan baik bagi konsumen maupun produsen dalam bertransaksi yang dapat memberikan nilai tambah dalam kegiatan jual beli barang maupun jasa. CKEY STORE merupakan sebuah produk layanan pembelian produk CKEY Jeans secara online. Harapan dari hadirnya layanan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



CKEYSTORE adalah untuk mempermudah pelanggan sehingga dengan kemudahan yang didapatkan tersebut pelanggan akan loyal terhadap CKEY Jeans dan dapat meningkatkan penjualan produk CKEY Jeans.

Philip Kotler (2016:5) menjelaskan penjualan adalah proses sosial manajerial di mana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. Penjualan juga merupakan kegiatan ekonomi yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya perusahaan besar yang melakukan penjualan, penjualan dilakukan oleh manusia secara umum. Menjual berbagai jenis jasa dan barang termasuk ke dalam penjualan.

Menurut data dari CNBC Indonesia (2019, diakses 1 April 2022) Industri *fashion* semakin menunjukkan perkembangan yang positif di Indonesia. Industri *fashion* Indonesia merupakan salah satu industri yang paling diminati dalam memenuhi kebutuhan masyarakat dalam sarana *fashion* yang dapat menyenangkan secara fisik, mental maupun emosional dan juga untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, serta dapat menunjang penampilan. Industri *fashion* merupakan salah satu industri tekstil yang memiliki nilai tambah cukup tinggi serta sebagai salah satu dari enam belas kelompok industri kreatif yang berperan dalam perkembangan perekonomian nasional. Industri yang bergerak dalam dunia *fashion* sangat diminati oleh berbagai kalangan sampai saat ini. Salah satu bagian dalam industri *fashion* adalah CKEY Jeans *garment* industri.

Menurut data dari Kompas.com (diakses pada 1 April 2022) perkembangan industri *fashion* dalam bidang denim dan jeans di Indonesia yang mengalami peningkatan secara stabil dari waktu ke waktu ini membuat berbagai produk dan *brand* berkualitas internasional mulai bermunculan mewarnai pasar *fashion* di Indonesia bahkan berskala internasional. Hal ini memungkinkan konsumen di berbagai negara dapat menikmati hasil

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





terdapat konstruk yang utama, yaitu kegunaan aplikasi CKEYSTORE (*perceived usefulness*).

Dalam latar belakang masalah ini terdapat faktor eksternal yaitu penggunaan aplikasi CKEYSTORE. Penggunaan aplikasi CKEYSTORE, yang dimana ini menjadi sebuah keharusan bagi semua pembeli untuk mendownload dan memesan produk CKEY Jeans melalui aplikasi CKEYSTORE sehingga dapat mempengaruhi peningkatan penjualan CKEY Jeans dengan penggunaan aplikasi CKEYSTORE dalam pembelian CKEY Jeans.

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi CKEYSTORE sebagai media penjualan produk jeans secara online terhadap peningkatan penjualan CKEY Jeans?

### C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul antara lain:

Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi CKEYSTORE terhadap peningkatan penjualan CKEY Jeans?

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## D. Tujuan Penelitian

Ⓒ Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini

adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan aplikasi CKEYSTORE terhadap peningkatan penjualan CKEY Jeans.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu :

### A. Untuk Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi aplikasi CKEYSTORE yang merupakan aktivitas perdagangan berbasis perangkat bergerak seperti ponsel. Selain itu penelitian diharapkan dapat membantu aplikasi CKEYSTORE untuk mengetahui besarnya pengaruh aplikasi CKEYSTORE terhadap peningkatan penjualan CKEY Jeans. Kemudian hasil penelitian ini pun diharapkan dapat menjadi sebuah rujukan bagi para peneliti dalam penelitian selanjutnya.

### B. Untuk Manfaat Praktis

Menambah wawasan serta pengetahuan bagi penulis tentang pengaruh media *E-Commerce* dalam bentuk *Mobile Commerce (M-Commerce)* dalam meningkatkan penjualan produk CKEY Jeans dan dapat dijadikan bahan untuk referensi bagi penelitian yang selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓒ Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.