

E-COMMERCE PAKAIAN OLAHRAGA BY REQUEST PADA TOKO MURAKATA SPORT BARABAI

Muhammad Rizky Mulady¹, Muhammad Saidi Rahman², Andie³

1)Teknik Informatika, 55201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 19630236

2)Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1123109301

3)Teknik Informatika, 55201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1107048503

Email:rizkymulady@gmail.com/HP.085750745615

ABSTRAK

Pertumbuhan pesat industri e-commerce telah mengubah cara konsumen berbelanja secara signifikan. Dalam konteks ini, penjualan pakaian olahraga secara online telah menjadi salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat. Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis platform e-commerce khusus pakaian olahraga dengan model "by request" pada Toko Murakata Sport Baraba. Pendekatan "by request" memungkinkan pelanggan untuk mengajukan permintaan khusus terkait desain, ukuran, dan fitur tertentu pada pakaian olahraga yang mereka inginkan.

Penelitian ini melibatkan tahap analisis pasar untuk memahami tren dan preferensi konsumen terhadap pakaian olahraga. Selain itu, platform e-commerce yang sesuai dikembangkan dengan fokus pada pengalaman pengguna yang intuitif dan responsif. Sistem "by request" diintegrasikan dalam platform untuk memungkinkan pelanggan mengajukan permintaan khusus dan mengkomunikasikan preferensi mereka kepada pihak toko.

Manajemen inventori dan produksi juga menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Proses produksi disesuaikan dengan permintaan pelanggan, sehingga memungkinkan efisiensi yang lebih tinggi dalam pengelolaan stok dan pengendalian biaya produksi. Keamanan data pelanggan dan transaksi dijaga melalui implementasi standar keamanan industri.

Hasil dari penelitian ini adalah platform e-commerce yang mampu memberikan pengalaman berbelanja yang personal dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Hasil evaluasi dan umpan balik dari pengguna menjadi landasan penting untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan platform ini

Kata Kunci: E-commerce, Pakaian Olahraga, "By Request", Analisis Pasar, Manajemen Inventori, Pengalaman Pengguna.

ABSTRACT

The rapid growth of the e-commerce industry has significantly changed the way consumers shop. In this context, online sales of sportswear has become one of the sectors experiencing rapid development. This thesis aims to develop and analyze an e-commerce platform specifically for sportswear with a "by request" model at the Murakata Sport Baraba Store. The "by request" approach allows customers to make specific requests regarding the design, size and specific features of the sportswear they desire.

This research involves a market analysis stage to understand consumer trends and preferences for sportswear. Additionally, a suitable e-commerce platform is developed with a focus on an intuitive and responsive user experience. A "by request" system is integrated into the platform to allow customers to submit special requests and communicate their preferences to the store.

Inventory and production management are also the main focus of this research. The production process is adapted to customer demand, thereby enabling higher efficiency in stock management and controlling production costs. The security of customer data and transactions is maintained through the implementation of industry security standards.

The result of this research is an e-commerce platform that is able to provide a personalized shopping experience that suits customer needs. The evaluation results and feedback from users are an important basis for further development and improvement of this platform.

Keywords: *E-commerce, Sportswear, "By Request", Market Analysis, Inventory Management, User Experience.*

DAFTAR PUSTAKA

- Danial;Wasriah (2009) *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Hery (2015) *Analisis Laporan Keuangan*. Yogyakarta: CAPS.
- Kadir, A. (2017) *Pemogramanan Arduino dan Processing*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, A. R. (2014) *Total Marketing*. Yogyakarta: Kobis.
- Margaretha, F. (2014) *Teori dan Aplikasi Manajemen Keuangan Investasi dan Sumber Dana Jangka panjang*. Malang: Grasindo.
- Shalahuddin, S. (2018) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sukanto, R. S. (2018) *Terstruktur dan Berorientasi Objek Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Wibawanto, W. (2017) *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.