

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajinan Mebel Ukir Jepara merupakan sebuah komoditi yang cukup banyak digemari oleh masyarakat, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Keberadaan dan perkembangan kerajinan mebel ukir Jepara untuk saat ini sangatlah banyak, namun informasi tentang pengrajin dan produk kerajinan sangat minim untuk diketahui dan diakses oleh calon konsumen yang ingin membeli produk mebel ukir Jepara. Hal ini yang menyebabkan kesulitan dalam proses pemesanan oleh konsumen. Dari observasi dan wawancara yang pernah penulis lakukan, ditemukan beberapa masalah terhadap Pengrajin Mebel Ukir Jepara, yaitu banyak stok barang mebel ukir lama yang belum terjual, dan sistem transaksi yang berjalan saat ini tidak aman baik bagi Produsen maupun bagi Konsumen. Meskipun sampai saat ini masih banyak permasalahan yang ditimbulkan dengan proses transaksi yang ada (*Offline*), namun sampai saat ini belum terdapat sebuah sistem informasi atau *marketplace* yang secara khusus sebagai tempat transaksi kerajinan mebel ukir Jepara. *Marketplace* sendiri merupakan salah satu bentuk penyedia media online berbasis web (*Web Based*) sebagai tempat dilakukannya kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari *supplier* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan sehingga memperoleh harga pasar yang sesuai¹.

Penggunaan komputer dalam bidang pemasaran dan penjualan dalam beberapa tahun terakhir berkembang sangat pesat². Hal tersebut terwujud dengan semakin mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi-informasi yang diperlukan hingga membeli peralatan mulai dari kebutuhan sehari-hari sampai

¹ Opiida. (2014) Pengertian E-marketplace. <https://tokohalista.wordpress.com>, Diakses tanggal 9 September 2022 Pukul 13.00.

² Jauhari, Jaidan, 2010, Upaya pengembangan usaha kecil dan menengah (UKM) dengan me Manfaatkan E-commerce, jurnal sistem informasi fakultas ilmu komputer UNSRI

kebutuhan yang bersifat khusus. Dengan adanya internet, proses pemasaran dan penjualan dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu¹.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan adanya sebuah sistem informasi yang dapat digunakan sebagai wadah untuk transaksi antara Pengrajin mebel ukir Jepara dengan Para Konsumen yang membutuhkan mebel tersebut. *User Interface* juga memiliki peran yang sangat penting sebagai penentu apakah *user* akan tetap menggunakan atau mengakses *marketplace* atau akan berpindah mencari *marketplace* yang lain dengan *user interface* yang lebih baik. Walaupun menjadi salah satu faktor penting, namun masih banyak *Website Developer* yang mengabaikan pentingnya *user interface* website yang mereka buat. Sehingga dengan adanya "RANCANG BANGUN E-MARKETPLACE UKM KERAJINAN MEBEL UKIR JEPARA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN". Sistem ini sendiri akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, dan MySQL server sebagai pengolahan basis data, serta diharapkan akan menghasilkan sebuah website *e-marketplace* dengan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan *user* dan dapat membantu para Pengrajin UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara untuk meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana rancang bangun *e-marketplace* UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara berbasis Web menggunakan metode *User Centered Design*?

¹ Jinling, Chang et all, 2009, Modelling E-commerce Website Quality with Quality function Deployment, IEEE International Comperence on Deployment e - bussiness Engineering.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Semua produk yang termuat dalam website *E-Marketplace* ini hanya Kerajinan Mebel Ukir Jepara;
2. Penelitian ini dilakukan terhadap Pengrajin UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara;
3. Perancangan website *E-Marketplace* ini sangat mempertimbangkan aspek kebutuhan fungsionalitas.
4. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah purwarupa front end website, pengujian desain dan pengujian fungsionalitas akan dilakukan dengan metode usability testing yang akan diujikan oleh 30 responden.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk merancang dan membangun sebuah website *E-Marketplace* UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara berbasis Web dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Dengan harapan akan menghasilkan sebuah website *e-marketplace* dengan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan *user* dan dapat membantu para Pengrajin UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara untuk meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini yaitu:

1. Terbentuknya sebuah rancangan website *E-Marketplace* yang dapat memudahhi pemasaran, penjualan, dan transaksi yang aman bagi Pengrajin UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara maupun bagi Konsumen.
2. Meningkatkan penjualan dan pendapatan Pengrajin UKM Kerajinan Mebel Ukir Jepara karena kemudahan dalam menjual dan mempromosikan produknya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian teoritis mengenai pembahasan yang meliputi penelitian sejenis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan tahapan-tahapan yang dilalui dalam membangun website *E-Marketplace* tersebut.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari perancangan pada bab sebelumnya, dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai website *E-Marketplace* yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.