

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni memiliki nilai estetika yang tinggi, menjadikan sesuatu memiliki nilai tambah dan menjadi lebih berarti. Lahirnya berbagai macam bentuk hasil dari kerajinan, merupakan refleksi begitu besarnya seni itu diminati. Salah satu dalam implementasi ilmu seni adalah kerajinan tangan.

Kerajinan Tangan merupakan salah satu investasi besar bagi Yogyakarta, munculnya desa – desa Wisata yang memproduksi kerajinan tangan meningkatkan potensi bagi Yogyakarta untuk dikunjungi oleh wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Terdapat banyak industri kerajinan tangan yang ada, masing – masing memiliki keunikan tersendiri. Produk kerajinan tangan yang khas dan memiliki keunikan, menambah keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Seiring perkembangannya, muncul berbagai macam permasalahan yang berdampak tidak optimalnya kinerja para pengrajin untuk memasarkan produknya. Sebagian besar toko menggunakan metode pemasaran yang masih dilakukan secara offline saja, menyebabkan ruang lingkup pasar menjadi sempit. Selain itu, pemilik usaha kerajinan tangan yang tergolong kecil sangat kesulitan dalam mengembangkan bisnisnya, karena menjangkau pangsa pasar yang lebih besar membutuhkan modal yang cukup besar pula. Tidak hanya hal itu, lokasi pusat kerajinan yang berjauhan

sehingga wisatawan sulit menjangkau seluruh pusat kerajinan, menambah daftar penyebab tingkat penjualan produk tidak optimal.

Dengan meminimalisir munculnya masalah tersebut, maka perkembangan industri kerajinan tangan di Yogyakarta akan meningkat, dan tentu saja akan berdampak peningkatan dalam berbagai hal. Meningkatkan pendapatan kas daerah, meningkatkan citra daerah, menjadikan daerah yang lebih mandiri dan hal ini tentu saja meningkatkan jumlah wisatawan, baik domestik maupun wisatawan mancanegara.

Berdasarkan hal itu, Aplikasi *E-Market* dibuat untuk mengatasi masalah yang ada. Dalam pembuatan aplikasi *E-market* ini, diharapkan memberikan kemudahan bagi banyak pihak. Bagi para pemilik toko kerajinan diberikan akses dalam mengelola tokonya masing – masing dengan mudah, dan dengan *E-Market* pemilik toko akan memiliki pangsa pasar yang lebih luas dan tak terbatas, bagi wisatawan atau pembeli sangat dimudahkan dalam mengunjungi berbagai macam pusat kerajinan tangan di Yogyakarta, mudah mendapatkan produk kerajinan tangan dan informasi yang berkualitas sesuai yang mereka butuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat di munculkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat *E-Market* Kerajinan Tangan yang dinamis dan interaktif ?
- b. Bagaimana *E-Market* Kerajinan Tangan mampu memberikan kemudahan bagi konsumen ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka perlu pembatasan masalah mengenai pembuatan aplikasi *E-Market* kerajinan tangan di Yogyakarta, dengan harapan tidak meluasnya pembahasan dan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

- a. Lingkup penelitian hanya dilakukan pada industri kerajinan tangan yang berada di wilayah kota Yogyakarta saja.
- b. Pembuatan aplikasi dengan menampilkan beberapa informasi kepada member *E-market* dan masyarakat secara umum, *Map* merupakan peta kota Yogyakarta, *Help* akan mempermudah pengunjung dalam menggunakan aplikasi Naftalena Craft khususnya pengunjung baru.

- c. Membatasi akses pengunjung dengan dibuat penanganan login, bagi pemilik toko (*seller*) dan penanganan login untuk pembeli (*buyer*) untuk menghindari penyalahgunaan pengunjung yang tidak bertanggung jawab.
- d. Dalam pembuatan Aplikasi E-Market Kerajinan Tangan ini, menggunakan web server Apache dengan database server MySQL menggunakan script PHP, Software pendukung antara lain : Adobe Dreamweaver CS3, dan Adobe Photoshop CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengimplementasikan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu komputer khususnya dibidang aplikasi berbasis web yang telah didapat di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai syarat kelulusan bagi jenjang S1 Sistem Informasi dan memperoleh gelar sarjana.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan
Meningkatkan perkembangan ilmu sebagai wujud implementasi dari pengetahuan yang didapat, khususnya dalam bidang *E-Marketing*.

2. Bagi Pengusaha Dan Masyarakat

- a) Mempermudah pengusaha dalam mengoptimalkan perkembangan bisnis kerajinan tangan
- b) Meningkatkan kualitas pelayanan
- c) Mempermudah wisatawan domestik dan mancanegara mendapatkan produk kerajinan tangan, tanpa harus mendatangi langsung pusat – pusat kerajinan tangan di Yogyakarta
- d) Sebagai media informasi berkaitan dengan Yogyakarta
- e) Kinerja lebih efektif dan efisien

3. Bagi Peneliti

Mendukung dalam pembuatan Aplikasi *E-Market* Kerajinan Tangan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa metode antara lain :

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Metode Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara melakukan pengamatan dan penelitian.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Selain penelitian lapangan terhadap objek secara langsung. Wawancara dilakukan pada pihak-pihak yang secara langsung menangani masalah tersebut.

c. *Pustaka*

Metode ini dilakukan guna mendukung data yang telah didapat, dengan referensi buku-buku dan situs-situs yang mengacu pada bidang yang berkaitan dengan objek tersebut.

1.6.2 Analisis Sistem

Menguraikan sistem ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan.

1.6.3 Membuat Desain Program

Merupakan rancangan tertulis yang berisi uraian konseptual tentang program yang akan dibuat, yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan produksi program. Dimana desain program mempunyai tujuan antara lain untuk mengetahui arah pembuatan program, mengetahui tingkat kompleksitas

program yang akan dibuat dan memprediksi respon publik terhadap program yang akan dibuat.

1.6.4 Membuat Aplikasi/ Program

Mengaplikasikan dalam bentuk program berdasarkan rancangan/ desain program yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Baik itu berupa tampilan maupun alur program itu sendiri.

1.6.5 Testing dan Implementasi Program

Melakukan pengujian terlebih dahulu terhadap program yang dibuat untuk menghindari terjadinya bug dan error, setelah tahap ini dilakukan dan program telah bebas dari kesalahan maka program siap diimplementasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori yang mendasari pembuatan aplikasi *E-market* kerajinan tangan, yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Dibahas juga perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dan gambaran umum mengenai industri kerajinan tangan di Yogyakarta.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan aplikasi *E-market* kerajinan tangan, dari tahapan penelitian, tahap analisis, perancangan sistem, hasil testing dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran. Baik bagi industri kerajinan tangan di Yogyakarta, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan bagi mahasiswa yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi.