

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UMKM budidaya ikan lele yang dimiliki oleh Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman ini merupakan sebuah usaha yang dibiayai dari dana UEP (Usaha Ekonomi Produktif), yaitu bantuan dana sosial yang diberikan kepada kelompok usaha bersama untuk meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan anggota suatu organisasi.

Selama ini proses dalam penyampaian informasi mengenai hasil produk dan penjualan masih kurang maksimal bahkan masih dalam jangkauan terbatas hanya sebatas antar anggota dan penduduk terdekat dari tempat produksi. Terbatasnya media informasi yang tersedia membuat masyarakat luar susah menemukan informasi terkait mengenai promosi hasil produk UMKM ikan lele yang dimiliki Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman.

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan informasi masyarakat tentang informasi dan promosi penjualan produk UMKM ikan lele Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman, pengurus organisasi telah membuka diri untuk bergabung dalam perkembangan teknologi informasi modern melalui *website* sebagai media informasi dan promosi produk ikan lele yang dihasilkan dari UMKM miliknya.

Untuk dapat menyediakan informasi mengenai perkembangan informasi dan promosi kepada masyarakat luas maka diperlukan suatu *website* yang dapat menyediakan informasi layanan, ketersediaan produk, dan promo penjualan produk secara *online*. Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “PERANCANGAN *WEBSITE* UMKM BUDIDAYA LELE KARANG TARUNA SASANA MUDA TAMA DESA SIRAMAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, permasalahan dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media informasi dan publikasi hasil produk UMKM yang dimiliki oleh Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka bagaimana cara merancang dan membuat *website* UMKM budidaya lele Karang Taruna desa Siraman sebagai media informasi dan promosi penjualan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang berupa layanan sistem informasi berbasis *website*.

2. *Website* ini dirancang untuk menyediakan informasi promosi penjualan produk UMKM budidaya ikan lele.
3. *Website* ini dirancang berdasarkan data yang didapat dari tempat penelitian pada UMKM budidaya ikan lele Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta.
4. Sistem yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, *framework* CSS Bootstrap, basis data MySQL, *web server* Apache dalam *software* XAMPP, *web browser* Google Chrome, dan Notepad++ sebagai *text editor*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun *website* UMKM budidaya lele Karang Taruna Sasana Muda Tama desa Siraman sebagai media informasi dan promosi untuk membantu memberikan informasi promosi dan penjualan mengenai hasil produk UMKM yang dimiliki kepada masyarakat luas.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengenalkan lebih luas mengenai informasi dan promosi hasil produk UMKM Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman dengan media *website*.

2. Memudahkan masyarakat mendapat informasi mengenai promosi penjualan hasil produk UMKM Karang Taruna Sasana Muda Tama Desa Siraman.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan pada objek penelitian yang akan diteliti.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dengan organisasi dalam pencarian informasi mengenai penelitian atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

4. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga yang berkaitan.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*, yaitu: *Analysis, Design, Implementation, Testing, Maintance*.

1.5.2.1 Metode Analisis

Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis ini berguna untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem yang baru.

- a. Analisis Kebutuhan Fungsional.
- b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.

Analisis Kelayakan Sistem

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi sistem yang akan dibuat apakah pembangunan pada sistem tersebut layak dilakukan.

- a. Analisis Kelayakan Teknologi.
- b. Analisis Kelayakan Operasional
- c. Analisis Kelayakan Hukum.

1.5.2.2 Metode Perancangan

Merancang data dengan membuat Data Flow Diagram (DFD). Merupakan model proses yang digunakan untuk menggambarkan aliran data melalui sistem dan pekerjaan atau pemrosesan yang ditunjukkan sistem. Selain DFD juga menggunakan

ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antar basis data.

1.5.2.3 Metode Uji Coba

Pengujian terhadap sistem meliputi:

1. *White box testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.
2. *Black box testing* adalah cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi modul, kemudian diamati apakah sesuai dengan proses yang diinginkan.

1.5.2.4 Implementasi

Implementasi *website* dengan cara mengunggah *website* ke *internet* dengan cara membeli *hosting* dan *domain* untuk tempat *website* agar dapat diakses oleh semua orang.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematis secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi ringkasan teori yang terkait. Mencakup pembahasan tentang sistem informasi layanan taman bacaan dan software yang digunakan dalam pembuatan *website*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum masing-masing taman bacaan meliputi analisis, perancangan sistem, dan perancangan *user interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas implementasi sistem yang dilakukan serta pembahasan dari rancangan sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber literatur, baik buku maupun artikel dari *internet* yang menjadi acuan untuk digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi lampiran bila diperlukan.

