

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Rumah kerajinan logam Karya Tembaga adalah salah satu rumah yang produsen kerajinan logam yang ada di desa tumang lokasi rumah produksi berada di desa Tumang Krajan, Rt04, Rwl4, Kec. Cepogo, Kab. Boyolali, hasil produksi yang dihasilkan adalah hiasan eksterior maupun interior dan barang fungsional maupun non fungsional yang dibuat menggunakan bahan logam seperti kuningan dan tembaga. Pada rumah produksi kerajinan Karya Tembaga pembeli tidak bisa melakukan pembelian kerajinan secara langsung karena tidak menyediakan barang tersedia oleh karena itu ketika ingin melakukan pemesanan calon pemesan harus datang atau menghubungi pemilik usaha dengan memberikan model desain gambar atau rancangan yang akan di pesan kemudian pemilik melakukan perhitungan harga, lama waktu pengerjaan dan akan di informasikan ke calon pemesan.

Di rumah produksi kerajinan logam Karya Tembaga belum memiliki sistem informasi untuk menggantikan *showroom* untuk memamerkan hasil produksinya karena keterbatasan biaya untuk melakukan pembangunan *showroom* yang memerlukan biaya yang tidak sedikit selain itu juga dikarenakan sistem pemesanan yang secara *preorder* sehingga tidak memiliki barang ready atau siap dijual untuk di pamerkan pada *showroom*.

Kemajuan di era saat ini ditandai dengan dominasi digitalisasi yang merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada aspek bisnis penggunaan digital sangat lah berpengaruh pada peningkatan kualitas bisnis, ada banyak hal pada proses bisnis tertentu yang dapat dilakukan transformasi digital seperti promosi salah satunya dengan memanfaatkan sistem informasi. Rumah produksi kerajinan Karya Tembaga membutuhkan sebuah *showroom* online untuk memecahkan masalah di .Penggunaan sistem

informasi ini diharapkan dapat menggantikan fungsionalitas dari *showroom* offline namun lebih efektif dan efisien, dimana para *customer* dapat mengakses secara online artikel produk yang dihasilkan oleh rumah produksi Karya Tembaga untuk mendapatkan informasi dan pelaku bisnis tidak perlu untuk melakukan produksi barang ready atau tersedia melainkan cukup dengan foto produk yang telah di produksi untuk menjadi artikel pada website.

Pengembangan sistem informasi *showroom* online Karya Tembaga menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini cocok digunakan untuk membantu penelitian ini karena pelaksanaan pengembangan yang bertahap dan sistematis membuat sistem yang di kembangkan berkualitas, selain itu model pengembangan *nya fase one by one* yang dapat meminimalisir kesalahan dan dokumen pengembangan yang terorganisir karena dalam proses pengembangan setiap fase haruslah terselesaikan dan terdokumentasi [14].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, pokok permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode pengembangan *Waterfall* pada pembuatan website pengganti *showroom* offline pada rumah produksi kerajinan logam Karya Tembaga.

Permasalahan diatas diharapkan mendapatkan solusi dari hasil penelitian ini sebuah sistem informasi dan menjadi acuan pada tujuan penelitian dan manfaat pada skripsi ini.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan-batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian hanya pada rumah produksi kerajinan karya tembaga di desa Tumang.
2. Sistem ini dibangun untuk menggantikan *showroom* offline dengan disertai fitur-fitur yang mendukung sebagai sarana transaksi dan promosi

secara online.

3. Sistem ini berbasis website dibangun menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql sebagai base data serta bahasa pendukung lainnya.
4. Metode pengembangan sistem aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*.
5. Website yang dibangun hanya sebatas website informasi produk sebagai sarana penjualan dan pengiklanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dalam merancang dan membangun sistem informasi berbasis website menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql sebagai base data untuk menggantikan fungsi *showroom* offline sebagai sarana untuk promosi pada Rumah produksi kerajinan Karya Tembaga adalah untuk mengatasi dan memfasilitasi serta menjadi solusi terhadap permasalahan yang telah dipaparkan oleh penulis pada rumusan masalah antara lain yaitu:

1. Mengetahui bagaimana membangun sistem informasi pengganti *showroom* offline pada rumah produksi kerajinan logam Karya Tembaga menggunakan metode *Waterfall*.
2. Mengatasi permasalahan untuk menggantikan *showroom* offline dengan di adaptasikan pada sebuah sistem informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas diharapkan dapat membantu rumah produksi kerajinan Karya Tembaga dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Beberapa manfaat yang di dapat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Peningkatan kualitas bisnis dengan adanya sistem informasi pada rumah kerajinan Karya Tembaga meningkatkan ketertarikan terhadap calon *customer*.
2. Hasil penelitian ini dapat menggantikan *showroom* offline di Karya Tembaga yang digantikan secara online.

3. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh rumah produksi Karya Tembaga untuk sarana pengiklanan dan pengolahan produk secara online.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, terdapat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, terdapat Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang digunakan sebagai bahan teori dalam perancangan pada skripsi

BAB III METODE PENELITIAN, terdapat Metode Penelitian yang berisi tentang Objek Penelitian, Alur Penelitian, dan Alat & Bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pengembangan Sistem Menggunakan Metode *Waterfall*, Penerapan Website Karya Tembaga.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

