

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsep desa mandiri telah mendapat perhatian besar dalam beberapa tahun terakhir, khususnya di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Dengan berkembangnya teknologi desa-desa dituntut untuk lebih inovatif dalam mengelola potensi lokal dan meningkatkan layanan bagi masyarakat [1]. Teknologi informasi membuka peluang bagi desa untuk meningkatkan pelayanan publik, mempromosikan potensi lokal, dan melestarikan budaya melalui platform digital [2]. Di Kalurahan Sinduharjo, belum tersedia sistem informasi yang dapat mengintegrasikan data budaya, UMKM, dan wisata dalam satu platform digital. Pengelolaan informasi masih dilakukan secara manual, seperti melalui media sosial pribadi atau selebaran, sehingga menyebabkan kendala dalam penyebaran informasi secara luas kepada masyarakat maupun wisatawan. Selain itu, masyarakat desa dan pelaku UMKM mengalami kesulitan dalam memasarkan produk mereka secara luas karena keterbatasan media promosi digital yang efektif. Kurangnya dokumentasi digital juga menghambat upaya pelestarian budaya serta promosi destinasi wisata yang ada di desa tersebut.

Kalurahan Sinduharjo sendiri telah mendapatkan penghargaan dari pemerintah daerah sebagai Desa Mandiri Budaya, karena memiliki potensi yang sangat beragam dan berkembang di bidang budaya, UMKM, dan wisata. Namun demikian, potensi ini belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas. Meskipun desa telah menerima dukungan dan pendanaan untuk pengembangan potensi tersebut, keterbatasan dalam hal media informasi dan promosi masih menjadi kendala utama.

Dalam pengembangannya, sistem ini menggunakan pendekatan *Agile Scrum*, yang memungkinkan pengembangan dilakukan secara bertahap dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pengguna [3]. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap fitur yang dikembangkan diuji dan disesuaikan secara berulang, sehingga sistem yang dihasilkan lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan metode

ini, pengelolaan dan pengembangan sistem menjadi lebih efisien serta mendukung desa dalam meningkatkan pelayanan dan mempublikasi potensi budaya, UMKM, wisata secara maksimal.

Sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi, pembangunan situs web Desa Mandiri Budaya dirancang sebagai platform digital terpadu yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyebaran informasi. Situs web ini berfungsi sebagai sarana promosi potensi budaya, produk UMKM, dan destinasi wisata desa secara optimal. Integrasi menggunakan *WhatsApp* mempermudah pemasaran produk. Melalui platform ini, masyarakat diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembangunan desa, mendukung kemandirian di bidang social, ekonomi, dan pelestarian budaya. Situs web ini dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai kebutuhan desa dalam satu platform yang mudah diakses dan fleksibel[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini adalah

1. bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis website yang dapat mengintegrasikan informasi budaya, UMKM, dan wisata di Kalurahan Sinduharjo untuk mendukung promosi dan pelestarian potensi desa secara digital?
2. Bagaimana hasil pengujian fungsionalitas sistem tersebut berdasarkan metode black-box?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang dan mengimplementasikan sistem informasi Desa Mandiri Budaya di Kalurahan Sinduharjo berbasis website yang mencakup fitur pengelolaan informasi Desa Budaya, Desa Wisata, Desa Prima, dan Desa Preneur, dengan menggunakan metode Scrum dalam pengembangannya.
2. Menguji fungsionalitas sistem informasi yang dibangun dengan

menggunakan metode black-box untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang ditetapkan sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan mencakup penyampaian informasi desa, seperti agenda, dan potensi lokal, serta mendukung fitur pemesanan produk UMKM dan penyewaan budaya. Semua proses pemesanan dan penyewaan dilakukan melalui integrasi dengan platform *WhatsApp*, sehingga tidak terdapat sistem transaksi penjualan atau pembayaran langsung di dalam website.
2. Sistem ini dirancang menggunakan pendekatan berbasis *Unified Modeling Language (UML)*, dengan pemodelan yang mencakup use case diagram untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem, serta activity diagram untuk menggambarkan alur aktivitas dalam proses bisnis sistem. Pengembangan sistem ini dilakukan menggunakan framework *Laravel* dan bahasa pemrograman *PHP* untuk mendukung pengelolaan data serta fungsionalitas sistem secara optimal.
3. Basis data menggunakan *MySQL* untuk memastikan penyimpanan data yang terstruktur, efisien, dan mudah diakses.
4. Pengembangan sistem menggunakan metode *Agile* dengan pendekatan *Scrum*, yang dipilih untuk mendukung fleksibilitas dalam pengembangan, meningkatkan efektivitas kerja tim, dan memungkinkan penyesuaian sistem secara cepat berdasarkan kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas adapun manfaat dari penelitian yang telah kami lakukan yaitu:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan keterampilan pembuatan website serta menerapkan pengetahuan yang

diperoleh selama studi, terutama dalam perancangan sistem, basis data, dan pemrograman.

2. Bagi Kalurahan Sinduharjo

Website ini memudahkan Kalurahan Sinduharjo dalam menyampaikan informasi terkait potensi budaya, destinasi wisata, dan produk UMKM kepada masyarakat. Sistem ini juga mendukung pengelolaan data secara lebih efisien dan transparan.

3. Bagi Akademik

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, terutama dalam penerapan sistem berbasis web untuk pengelolaan data desa yang lebih efektif.

4. Bagi Pembaca

Website ini mempermudah masyarakat dan pelaku UMKM dalam mengakses informasi tentang potensi budaya lokal, produk UMKM, dan destinasi wisata. Selain itu, website ini juga membantu promosi produk UMKM dan meningkatkan perekonomian desa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara garis besar mengenai pokok permasalahan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang referensi dan landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mencakup metode dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, jenis penelitian,

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang. Implementasi menggambarkan proses penerapan desain atau solusi sistem yang dibuat. Selanjutnya, akan menguji sistem yang diterapkan dan mengevaluasi hasil kinerjanya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan keseluruhan yang dicapai dan penulis memberikan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

