

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata yang terkenal baik di kancanh nasional maupun internasional. Hal ini dapat terjadi karena Yogyakarta menawarkan berbagai macam pilihan wisata mulai dari wisata alam hingga kebudayaan dan kearifan lokalnya. Salah satu hal yang menyebabkan Yogyakarta menjadi menarik untuk dikunjungi karena masyarakatnya yang masih menjaga warisan budaya dan tradisi dari para pendahulunya mulai dari sopan santun, tata krama, hingga kebudayaan dan kesenian tradisional.

Kesenian tradisional yang dimaksud disini merupakan karya seni yang diciptakan tidak hanya untuk dinikmati nilai estetika nya namun juga memiliki nilai kegunaan. Para pengrajin karya seni di Yogyakarta memiliki ciri khas tersendiri dikarenakan karya seni yang diciptakan memiliki nilai seni berdasarkan tradisi yang telah diturunkan dari para pendahulunya sehingga karya seni tersebut memiliki nilai jual yang cukup tinggi dan diminati oleh masyarakat umum. Namun seiring dengan berjalannya waktu, para peminat karya seni semakin kesulitan untuk mencari karya seni tersebut dikarenakan cara penjualan yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mempermudah masyarakat umum khususnya yang memiliki minat terhadap karya seni untuk mendapatkan informasi mengenai karya seni sehingga pencarian atau bahkan transaksi dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun. Para pengrajin karya seni juga membutuhkan sebuah sistem yang mampu mengorganisir seluruh data karya seni yang dimiliki sehingga akan mempermudah dalam menciptakan sebuah informasi yang nantinya akan dipublikasikan ke masyarakat umum.

Oleh karena itu, peneliti akan membuat penelitian yang berjudul Sistem Informasi *Marketplace* Penjualan Karya Seni Tradisional Berbasis Website di Yogyakarta. Sistem ini akan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Sistem ini akan berbentuk sebuah website informasi mengenai karya seni yang diciptakan oleh para pengrajin karya seni di Yogyakarta.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dapat diambil yaitu “Bagaimana cara agar Sistem Informasi berbasis Website dapat menjadi wadah sebagai media publikasi hasil karya seni tradisional sehingga mampu meningkatkan penjualan bagi para pengrajin karya seni di Yogyakarta?”

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan dalam pembuatan Sistem Informasi *Marketplace* Penjualan Karya Seni Tradisional berbasis Website di Yogyakarta ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi berbasis *website*, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *database* MySQL.
2. Metode yang digunakan adalah *Modified Waterfall*.
3. Sistem dapat diakses oleh admin, penjual karya seni, dan pembeli serta masyarakat umum.
4. Sistem dapat menampilkan informasi mengenai karya seni di Yogyakarta yang tidak hanya memiliki nilai estetika, namun juga memiliki nilai kegunaan dalam kehidupan sehari hari.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah sistem berbasis website yang dapat mempermudah para pengrajin untuk mempublikasikan hasil karya seni nya.
2. Menghasilkan sebuah sistem berbasis website yang dapat mempermudah *user* dalam mencari informasi mengenai karya seni di Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah para pengrajin karya seni dalam mempublikasikan hasil karya seni nya agar dapat diketahui oleh masyarakat umum sehingga dapat meningkatkan nilai penjualan.
2. Untuk mengetahui seberapa banyak peneliti mampu mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai bentuk perwujudan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti agar memperoleh hasil yang maksimal adalah sebagai berikut :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dan informasi yang diperlukan untuk memperoleh informasi dalam membangun sebuah sistem informasi website untuk penjualan karya seni adalah sebagai berikut :

### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek yang dituju untuk mencari informasi-informasi yang dibutuhkan.

### **1.6.1.2 Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan para pengrajin karya seni untuk mencari informasi lebih lanjut terkait karya seni yang diciptakan serta mengumpulkan data-data yang akan dibutuhkan untuk melengkapi kebutuhan penelitian.

## **1.6.2 Tahapan Tahapan Penelitian**

### **1.6.2.1 Requirement Analysis**

Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi hal hal yang nantinya akan diperlukan dalam pembuatan sistem. Data diperoleh dari proses observasi dan wawancara kemudian data tersebut akan dianalisis dan diolah sehingga menjadi sebuah informasi yang lengkap. Informasi tersebut akan digunakan dalam pembuatan sistem. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode *Modified Waterfall Model*.

### **1.6.2.2 Design**

Pada tahapan ini mulai dirancang *design* dari sistem berdasarkan analisis yang sudah dilakukan. Tahap perancangan ini menggambarkan bagaimana proses berjalannya sistem tersebut dalam menyelesaikan permasalahannya. Dalam merancang sistem akan digunakan model *flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*)

sedangkan untuk merancang basis data akan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

### **1.6.2.3 Implementation**

Pada tahapan ini perancangan yang telah dibuat akan diimplementasikan kedalam bentuk sistem berbasis website. Sistem website akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, serta PHP sedangkan untuk pembuatan basis data akan mengimplementasikan rancangan ERD kedalam *database* MySQL.

### **1.6.2.4 Integration and Testing**

Pada tahapan ini akan diintegrasikan seluruh hasil dari implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat dalam suatu sistem website. Untuk mengetahui apakah sistem website dapat berjalan dengan baik atau terdapat kesalahan maka dilakukan sebuah pengujian sistem. Dalam tahap ini, pengujian sistem website akan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan pada tampilan, fungsi, serta kesesuaian alur sistem dengan rancangan yang telah dibuat.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penyusunan laporan. Adapun sistematika penyusunannya sebagai berikut :

## **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori mengenai topik yang akan diteliti. Landasan teori tersebut akan digunakan sebagai acuan atau referensi dalam proses penelitian.

## **BAB III      ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun.

## **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan secara lebih rinci mengenai tahap-tahap dalam pengimplementasian sistem.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang diberikan oleh peneliti agar sistem yang diciptakan dapat lebih baik kedepannya.