

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, internet menjadi sebuah fenomena luar biasa dalam sejarah kehidupan manusia. Dengan bermodalkan internet, kita dapat memperoleh informasi dengan cepat dan efisien. Internet adalah salah satu dari media teknologi yang dapat menyajikan informasi secara langsung dari seluruh dunia tanpa harus mengunjungi tempat tersebut. Internet selain berguna sebagai media informasi, juga berguna sebagai media promosi maupun penjualan bagi para pelaku usaha. Internet dapat menyajikan informasi dengan jelas sehingga memudahkan manusia untuk berbisnis dan lain-lain.

Mempromosikan usaha melalui sebuah *website* merupakan langkah yang efektif bagi dunia bisnis. Seorang pebisnis tak perlu bersusah payah untuk mempromosikan produknya dari satu tempat ke tempat lain, mereka cukup memberikan informasi tentang produk tersebut di internet dan semua orang bisa memperoleh informasi mengenai produk yang dipromosikan. Dalam hal ini, tidak hanya pebisnis yang bisa menjual dan mempromosikan hasil usahanya serta mendapatkan keuntungan, tetapi juga konsumen. Konsumen dapat memenuhi kebutuhannya dengan mudah dan cepat.

Jepara merupakan kota yang memiliki beragam hasil kerajinan tangan. Kerajinan tangan dari kota Jepara di antaranya kerajinan ukir, kerajinan tenun,

kerajinan monel, dan kerajinan kaligrafi. Namun karena kurangnya informasi, banyak masyarakat beranggapan bahwa hasil kerajinan tangan dari kota Jepara hanyalah kerajinan ukir. Akibatnya banyak pengrajin kesulitan untuk menjual hasil karya mereka. Metode pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh pengrajin pun masih bersifat konvensional atau sederhana. Mereka hanya menjual hasil kerajinan mereka kepada pembeli yang datang ke rumah. Pemerintah kota Jepara juga telah berusaha membantu para pengrajin untuk menjual hasil kerajinan mereka dengan mendirikan pasar kerajinan. Namun pasar khusus kerajinan yang dibuat oleh pemerintah tidak mampu membantu penjualan kerajinan dari Jepara, bahkan pasar tersebut kini beralih fungsi menjadi pasar burung. Hal ini juga karena kurangnya informasi yang dibagikan kepada masyarakat dari dalam kota maupun luar kota Jepara. Sebagai solusinya dibutuhkan sarana penyampaian informasi yang mudah diakses dengan jangkauan yang luas serta tidak membutuhkan biaya yang besar. Alternatif yang dapat diambil adalah dengan merancang portal *website* sebagai media promosi dan penjualan hasil kerajinan tangan kota Jepara.

Dengan memanfaatkan internet melalui sebuah *website*, hasil kerajinan tangan kota Jepara dapat dipromosikan dengan mudah. *Website* yang dimaksud haruslah bersifat dinamis sehingga perkembangan informasi bisa terjadi dengan cepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang dari permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah membuat suatu *website*

portal yang bermanfaat untuk mempromosikan serta menjual hasil kerajinan tangan kota Jepara.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal berikut :

1. *Website* hanya berisi informasi dan promosi hasil kerajinan tangan kota Jepara, yaitu kerajinan ukir, kain tenun ikat Troso, kerajinan kaligrafi, dan kerajinan monel.
2. *Website* dapat melakukan transaksi penjualan dan pembelian.
3. *Website* ini menyediakan pembuatan akun untuk transaksi penjualan dan pembelian.
4. Transaksi dalam website ini hanya sampai tahap konfirmasi pembayaran.
5. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
6. *Website* dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan *MySQL* sebagai *database server*.
7. Pengujian hanya menggunakan metode *black box testing*.
8. Keamanan *website* maupun *database* tidak masuk dalam pembahasan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media *online* atau *website* yang dapat memberikan informasi mengenai hasil kerajinan tangan kota Jepara.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi maupun rancangan *website* portal mengenai hasil kerajinan tangan kota Jepara.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Prasyarat kelulusan program studi Strata I jurusan teknik informatika Universitas AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S, Kom).

1.5.3 Bagi Masyarakat

1. Dapat memperoleh informasi mengenai hasil kerajinan tangan kota Jepara melalui media *online* atau *website*.
2. Dapat mempromosikan dan menjual hasil kerajinan melalui media *online* atau *website* bagi pengrajin.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini adalah:

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.2 Tahapan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* yaitu suatu metode yang memaparkan siklus hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Tahap-tahap yang terdapat dalam *waterfall* adalah :

1. Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis kelayakan sistem, menganalisis kebutuhan pemakai dengan metode SWOT (*Strenghts, weaknesses, opportunities, threats*) dan kemudian membuat laporan hasil analisis.

2. Desain

Desain *website* dimulai dengan pembuatan UML (*Unified Modeling Language*) dari *website* lalu merancang *database* berdasarkan ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang dibuat dan merancang tampilan antarmuka.

3. Pengodean

Pemrograman atau *coding* dilakukan pada tahap ini. Pembuatan *database* dilakukan menggunakan MySQL yang dapat diakses melalui *software* XAMPP. Sedangkan penulisan kode program *website* menggunakan *software* Adobe Dreamweaver serta framework Bootstrap.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox* yaitu dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari *website* yang telah di bangun. Pengujian dilakukan secara *offline* menggunakan bantuan *software* Apache Server.

5. Pemeliharaan

Pada tahap ini perangkat lunak sudah siap untuk digunakan. Selain itu, ada tahap pemeliharaan yang dapat dilakukan untuk menjaga sistem agar tetap berjalan dengan baik.

1.6.3 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan peneliti untuk menyajikan gambaran singkat yang akan dibahas dalam penulisan ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang di ambil dari beberapa kutipan yang berupa pengertian dan definisi. Menjelaskan konsep dasar sistem yang berhubungan dengan perancangan *website*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang deskripsi singkat tentang objek penelitian, analisis akan kebutuhan terhadap sistem, dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian dan menampilkan hasil uji coba program hasil penelitian

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian secara objektif dan membuktikan bahwa tujuan dalam penelitian sudah tercapai sehingga layak untuk digunakan.

