

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bumi Panggung merupakan lembaga milik desa yang didirikan oleh Pemerintah Desa Panggungharjo dengan tujuan menampung seluruh potensi budaya dari 14 padukuhan yang berada di Desa Panggungharjo. Pada tahun 2016 Desa Panggungharjo telah ditetapkan sebagai Desa Budaya oleh Gubernur DIY melalui Surat Keputusan DIY Nomor 262/KEP/2016 tentang Penetapan Desa/Kelurahan Budaya.

Desa Panggungharjo itu sendiri merupakan sebuah desa yang berhasil meraih juara pertama dalam perlombaan desa/kelurahan tingkat Nasional pada tahun 2014. Didukung oleh berbagai macam inovasi cemerlang yang muncul di Desa Panggungharjo meliputi pengelolaan sampah, pengelolaan BUMDes (Badan Usaha Milik Desa), pengelolaan minyak jelantah yang didaur ulang menjadi solar, pengelolaan biji tamanu oil sebagai bahan kosmetik dengan nilai jual yang sangat tinggi hingga di ekspor ke Belanda, dan lain sebagainya.

Inovasi-inovasi tersebut menjadikan desa yang dipimpin oleh Wahyudi Anggoro Hadi, S.Farm., Apt., ini menjadi yang terbaik nomor satu di Indonesia dan juga sebagai rujukan utama untuk studi banding dari berbagai desa/kelurahan lainnya se-Indonesia. Akan tetapi kesuksesan tersebut berbanding terbalik dengan kebudayaan yang dimiliki oleh Desa Panggungharjo. Minimnya informasi mengenai kebudayaan yang dimiliki oleh Desa Panggungharjo menjadikan warga

Desa Panggungharjo itu sendiri kurang mengenal kekayaan budaya yang ada. Hal ini sangat disayangkan mengingat Desa Panggungharjo memiliki potensi budaya yang cukup besar, khususnya di 14 padukuhan yang ada.

Selain itu, metode pengenalan budaya dan penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh Desa Budaya Bumi Panggung hanya sebatas menempelkan poster-poster informasi pada setiap papan pengumuman di masing-masing padukuhan ataupun menyelenggarakan event tahunan seperti *merti dusun* (bersih desa) dan hari jadi desa. Dengan adanya pengenalan melalui *website*, potensi budaya Desa Budaya Bumi Panggung bisa dikenali oleh masyarakat luas, generasi penerus serta dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Begitu pula dengan potensi budaya di setiap padukuhan yang dapat dipromosikan melalui *website* ini. Teknologi internet sendiri sudah terbukti menjadi salah satu media informasi yang akurat dalam penyebaran informasi melalui *website* Pemerintah Desa Panggungharjo, dengan jumlah pengunjung sebanyak 180-188 pengunjung perhari dan 5400-5434 pengunjung perbulan.

Dari masalah yang ada, akan dikembangkan sebuah *website* informasi dan promosi dengan latar belakang masalah tersebut. Penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan yang ada melalui sebuah penelitian dengan judul Perancangan Website Desa Budaya Bumi Panggung sebagai Media Informasi dan Promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana merancang *website* desa budaya Bumi Panggung sebagai media informasi dan promosi ?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Website* yang dirancang hanya fokus untuk penyampaian informasi dan promosi potensi budaya dari 14 pedukuhan yang ada di Desa Budaya Bumi Panggung.
2. *Website* yang dirancang sepenuhnya mengikuti kebijakan dan aturan yang ditetapkan oleh Bumi Panggung dan Pemerintah Desa Panggunharjo.
3. *Website* yang dirancang tidak bisa melakukan pemesanan barang online, hanya menampilkan informasi lokasi potensi budaya, agenda event, profil struktur organisasi, sejarah, gambar/foto potensi budaya beserta informasi harga. Akan tetapi untuk pemesan produk dilakukan dengan menghubungi nomor hp yang tersedia pada setiap potensi budaya dan mengunjungi lokasinya.

1.4 Maksud Penelitian

Adapun maksud yang ingin dicapai dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan informasi potensi budaya yang ada di Desa Budaya Bumi Panggung dan rangkaian event kepada seluruh kalangan masyarakat, baik masyarakat lokal maupun luar daerah sehingga dapat memperluas jangkauan informasi.
2. Memberikan media atau wadah untuk mempromosikan potensi budaya.
3. Menghasilkan sebuah rancangan sistem yang baru tentang sistem informasi dan promosi pada Desa Budaya Bumi Panggung agar dapat menambah wawasan tentang potensi budaya dari setiap pedukuhan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Tercapainya informasi yang akurat dan *real time*.
2. Potensi budaya dari setiap pedukuhan dapat diketahui oleh masyarakat lokal maupun luar daerah.
3. Memberikan kemudahan bagi warga untuk mencari informasi melalui smartphone/pc tanpa harus mendatangi papan informasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu:

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari Universitas Amikom Yogyakarta. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam membuat suatu *website* sebagai media informasi dan promosi.

2. Bagi Perusahaan

Sebagai salah satu solusi untuk memberikan informasi dan mempromosikan potensi budaya Desa Panggungharjo.

3. Bagi Konsumen

Kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi tentang potensi budaya Desa Panggungharjo.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Teknik melakukan analisa terhadap masalah yang ada dengan cara mengamati sumber dan pengolahan data serta mengumpulkan data dari bagaian-bagian yang berhubungan pada objek penelitian.

b. Interview

Metode penelitian untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait berhubungan dengan

objek penelitian. Melakukan wawancara dengan Ketua Lembaga Bumi Panggung untuk mengumpulkan data potensi budaya.

c. Studi pustaka

Merupakan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari manfaat referensi dari internet.

1.7.2 Analisis Sistem

Menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari Desa Budaya Bumi Panggung menggunakan metode analisis PIECES. Analisis adalah panduan untuk mengidentifikasi masalah, karena untuk mengidentifikasi masalah perlu dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisien, dan pelayanan yaitu disebut PIECES.

1.7.3 Metodologi Pengembangan Aplikasi

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan- ketrampilan baru, cara pendekatan baru, untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan secara nyata. Model pengembangan menggunakan model Sekuensial Linier atau *Waterfall Development Model* merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

1.7.4 Perancangan Sistem

Perancangan yang dibangun dalam tugas akhir ini menggunakan model *flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk perancangan sistem dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk merancang database.

1.7.5 Pembuatan Aplikasi

Tahap ini adalah tahap pembuatan aplikasi dan pengembangan aplikasi sesuai dengan berdasarkan desain sistem yang telah diterapkan pada tahap sebelumnya.

1.7.6 Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini melakukan uji coba sistem yang sudah selesai. Proses ujicoba ini untuk memastikan fungsi sistem berjalan dengan baik, sesuai dengan karakteristik yang diterapkan dan tidak ada kesalahan yang terkandung di dalamnya.

1.8 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam menyusun laporan skripsi agar dapat memudahkan dalam memahami isi dari naskah skripsi ini meliputi:

1.8.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang pembahasan mengenai latar belakang masalah yang mengenai, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

1.8.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang menjadi landasan mendasar penelitian atau pengetahuan yang digunakan dalam membangun *website* dan mempunyai hubungan dalam perancangan sistem.

1.8.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai gambaran tentang analisis, perancangan terhadap penelitian, perancangan database, perancangan antarmuka.

1.8.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya. Mengenai bagaimana aplikasi berfungsi atau digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian. Mulai dari tahapan desain, implementasi desain, hasil uji coba sistem, dan penggunaan sistem.

1.8.5 BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan skripsi yang telah disusun.