

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bukan hanya sebagai *fashion*, batik merupakan kerajinan yang memiliki sebuah karya seni dan telah menjadi identitas bangsa. Begitulah seharusnya kita bangga memakai karya warisan nenek moyang. Kita mengenal berbagai macam batik seperti batik Solo, Jogja, Pekalongan atau bahkan Madura. Tapi pernahkan Anda mendengar batik Gumelem?

Di Kabupaten Banjarnegara Provinsi Jawa Tengah, tepatnya di Desa Gumelem Kulon Kecamatan Susukan terdapat sentra kerajinan batik. Disini terdapat industri rumahan yang tergabung dalam komunitas Usaha Kecil Menengah (UKM) produk kerajinan batik tulis Banjarnegara atau batik Gumelem.

Pada Usaha Kecil Menengah (UKM) batik Gumelem Kulon ini memiliki pangsa pasar yang terbatas dengan permintaan yang berasal dari beberapa pelanggan saja. Karena keterbatasan dalam melakukan promosi mengenai batik gumelem secara luas serta perkembangan teknologi informasi tidak sesuai dengan penerapannya pada proses bisnis untuk memperluas pangsa pasar dan menjangkau konsumen dari luar. Permasalahan ini disebabkan karena hampir semua usaha kecil menengah batik gumelem terkendala oleh kemampuan finansial dan teknikal untuk membangun dan mengembangkan teknologi informasi.

Perancangan Sistem Informasi *E-marketplace* berbasis *website* untuk usaha kecil menengah batik Gumelem Kulon ini bertujuan untuk membantu kalangan usaha kecil menengah batik daerah wisata Gumelem Kulon dalam mengadopsi teknologi informasi dan memudahkan kelompok usaha kecil menengah batik dalam melakukan promosi serta memperluas jangkauan pangsa pasar global. Hasilnya berupa *e-marketplace* berbasis *website* yang dapat diakses melalui jaringan internet. Diharapkan dapat membantu meningkatkan industri kecil di pedesaan serta produktivitas dan memperluas jangkauan pemasaran UKM.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam Penelitian ini penulis ingin membangun *e-marketplace* berbasis *website* yang terkoneksi internet. Adapun masalah-masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana membangun sebuah perancangan sistem informasi *e-marketplace* berbasis *website* untuk usaha kecil menengah batik Gumelem?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya materi pembahasan pada skripsi ini, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di desa wisata Gumelem Kulon Banjarnegara.
2. Sistem pengetahuan yang akan dirancang berbasis *website*.
3. Penjual pada sistem ini hanya dari usaha kecil menengah batik Gumelem.

4. Sistem ini dirancang hingga tahap uji.
5. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.

Pembuatan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, bootstrap pada scriptnya. Mysql sebagai database server, serta apache sebagai web server yang dikemas dalam software XAMPP, Google Chrome sebagai web browser, sublime text 3 sebagai editor, Corel Draw X7 sebagai tool pembuatan template *website* dan editor gambarnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun *e-marketplace* berbasis *website* untuk usaha kecil menengah batik Gumelem di desa wisata Gumelem Kulon.
2. Untuk membantu usaha kecil menengah batik Gumelem dalam mengadopsi teknologi informasi dan memudahkan dalam melakukan promosi serta memperluas jangkauan pangsa pasar global.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat lebih memahami bagaimana cara perancangan dan pembuatan *e-marketplace* berbasis *website*.

b. Pembuatan perancangan serta informasi ini memberikan tantangan dan kesempatan bagi penulis untuk memanfaatkan dan menambah wawasan tentang ilmu pemrograman, database, maupun teknologi informasi.

2. Bagi Usaha Kecil Menengah Batik Gumelem Kulon

- a. Dengan adanya *e-marketplace* berbasis *website* khusus batik Gumelem, dapat membantu produktivitas dan memperluas jangkauan pemasaran.
- b. Mempermudah akses penyebaran informasi tentang produk batik Gumelem.

1.6. Metode Penelitian

Pada penulisan penelitian ini, diperlukan data-data yang lengkap sebagai pendukung, kebenaran materi pada uraian dan pembahasan. Oleh karena itu diperlukan metodologi-metodologi untuk menunjang penelitian ini.

1.6.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam menyusun penelitian ini, penulis menggunakan metodologi pengumpulan data sebagai berikut:

1.6.1.1. Studi Pustaka

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buu sebagai bahan referensi dalam

mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan serta sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

1.6.1.2. Metode Observasi

Metode Observasi atau pengamatan merupakan salah satu metode pengumpulan data atau fakta yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dengan peninjauan langsung tentang permasalahan yang terjadi pada usaha kecil menengah batik di desa wisata batik Gumelem Kulon, Banjarnegara.

1.6.1.3. Metode Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan sistem informasi *e-marketplace* berbasis website dengan mengadakan percakapan langsung dengan pihak kelompok usaha kecil menengah batik yang ada di daerah Gumelem Kulon.

1.6.2. Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut:

1. Analisis Kelemahan Sistem dengan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, an Threats*).
2. Analisis Kebutuhan Sistem
 - a. Analisis Kebutuhan Fungsional
 - b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
3. Analisis Kelayakan Sistem
 - a. Analisis Kelayakan Teknologi
 - b. Analisis Kelayakan Operasional

c. Analisis Kelayakan Hukum

1.6.3. Metode Perancangan

Pada tahap perancangan ini, membahas tentang detail logis perancangan sistem yang akan dibuat sesuai dengan mekanisme sistem dan kebutuhan sistem. Metode perancangan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language (UML)*.

1.6.4. Metode Pengembangan

Tahapan yang dilakukan dalam metode ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dan perancangan sistem
2. Pembuatan database
3. Pembuatan Interface
4. Pembuatan koneksi database dengan interface

1.6.5. Metode Testing

Pengimplementasian aplikasi ini dilakukan menggunakan metode white-box testing dan black-box testing untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini penulis menyajikan tulisan ini menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah tentang usaha kecil menengah batik di daerah Gumelem Kulon, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, mengenai definisi, pengertian, dan penjelasan dari dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang akan dibuat meliputi tinjauan umum tentang Batik Gumelem, analisis masalah terhadap sistem yang sedang berjalan, analisis akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan, analisis perancangan sistem dan perancangan user interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang implementasi dari perancangan sistem *e-marketplace* batik berbasis *website* yang telah dirancang pada bab sebelumnya. Bab IV ini juga memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, desain implementasi, hasil testing, dan implementasinya berupa penjelasan dan gambar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan tugas akhir ini.

