

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia IT (*Information Technology*) sekarang ini demikian pesatnya, apalagi dibidang *internet*. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya kalangan pengguna *internet*, meluasnya jangkauan *internet* hingga ke berbagai pelosok, serta semakin mudahnya untuk mengakses *internet* tersebut. Menurut atrikel yang di unggah Enricko Lukman di situs Techinasia (2014), pada tanggal 12 Maret 2014 *internet* genap berusia 25 tahun. Selama seperempat abad itu, terutama dalam lima tahun terakhir ini, *internet* berkembang dengan sangat pesat dan bahkan menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. *Global Web Index*, sebuah perusahaan riset yang meneliti pasar konsumen digital, baru-baru ini merilis sebuah grafik yang menunjukkan negara-negara dengan jumlah pengguna *internet* terbanyak serta perkembangan jumlah pengguna paling pesat di dunia dalam lima tahun terakhir. Indonesia sendiri juga merupakan negara dengan jumlah pengguna *internet* terbanyak ketujuh di dunia yaitu di angka 58 juta orang [1].

Salah satu kegunaan teknologi *internet* dalam bidang bisnis dan pada khususnya pada bidang *marketing* yaitu untuk mempromosikan produk- produk yang dimiliki oleh suatu perusahaan ataupun instansi yang biasa lebih dikenal dengan istilah *Electronic commerce*. Menurut Turban dkk, *Electronic commerce (e-commerce)* merupakan konsep yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli

barang pada *internet* atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan informasi termasuk *internet* (Nuryanti, 2013, p.6) [2]. Menurut yang dituturkan Jauhari, penggunaan komputer dalam bidang pemasaran dan penjualan dalam beberapa tahun terakhir berkembang dengan pesatnya. Di lanjutkan dengan teori yang disampaikan Jinling dan Quaddus, dengan adanya *internet* proses pemasaran dan penjualan dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu. Kini hampir semua lapisan masyarakat (terutama di negara maju) sudah sangat terbiasa dengan web ini, karena hampir segala jenis informasi bisa diperoleh. Teknologi informasi merupakan bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya. Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, perusahaan mikro, kecil maupun menengah dapat memasuki pasar global (Nuryanti, 2013, p.2) [2].

Salah satu layanan yang biasa digunakan untuk melakukan bisnis di dunia *internet* ini adalah *website*. *Website* yang mendukung pemasaran secara *online* dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi detail dari suatu produk, baik barang maupun jasa mulai dari harga produk hingga aneka ragam jenis dan hal yang berkaitan dengan produk yang ditawarkan. Layanan ini juga dapat diakses konsumen selama 24 jam dan dapat dilakukan di mana saja tanpa harus datang ke tempat penjualan fisik produk. Perkembangan *website* yang demikian cepat disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya perkembangan infrastruktur pendukung yang cukup pesat seperti *internet*, kebutuhan pelaku industri untuk menggunakan *website* dan *internet* sebagai layanan tambahan dalam bisnis

mereka, masyarakat yang memandang *internet* dan *website* saat ini sebagai kebutuhan dalam semua aspek kehidupan mereka khususnya masyarakat modern di perkotaan (M. Rudyanto Arief, 2011) [3].

Pemerintah sengaja membuat Pasar Seni Gabusan ini sebagai tempat untuk menampung serta menjual berbagai macam produk seni para pengerajin Bantul. Tetapi tidak berlaku untuk calon pelanggan yang bermukim jauh di luar Yogyakarta, serta tidak sempat berkunjung ke pasar seni Gabusan. Kebanyakan bisnis di sini tidak memasarkan produk-produk kerajinannya lewat *website*. Transaksi antara penjual dan pembeli masih dilakukan dengan tatap muka. Oleh karena itu untuk mendukung promosi produk kerajinan di dunia *online*, diperlukan sebuah *website* yang dapat menampung semua pelaku usaha untuk menawarkan produk kerajinan khas Bantul yang ada di pasar seni Gabusan Bantul, Yogyakarta. Serta produk seni kerajinan Bantul juga dapat bersaing dengan produk kerajinan yang ada di luar daerah. Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Web Portal Sebagai Media Promosi Produk Kerajinan Pasar Seni Gabusan Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah seperti yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu masalah bagaimana membangun web portal sebagai media promosi produk kerajinan Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta.
2. Sistem pengetahuan yang akan dirancang berbasis *website*.
3. Sistem ini dirancang hingga tahap uji.
4. Pembuatan *website* ini sebagai sarana informasi dan promosi produk kerajinan.
5. Tidak membahas keamanan sistem.
6. *Website* yang dibangun dapat menampilkan informasi produk kerajinan di Pasar Seni Gabusan.
7. *Website* yang dibangun mempunyai fasilitas bagi pengelola *website* untuk mengelola data yang akan ditampilkan pada halaman pengunjung *website*.
8. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.
9. Perancangan *website* ini menggunakan PHP, HTML, dan Bootstrap sebagai skripnya. MySQL sebagai *database server*, serta Apache sebagai *web server* yang dikemas dalam *software* XAMPP. Google Chrome sebagai *web browser*. Adobe Dreamweaver dan Sublime Text sebagai *editor*, dan Adobe Photoshop CS6 sebagai *tool* pembuatan *template website* dan *editor* gambarnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menerapkan ilmu yang telah didapat pada masa perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta untuk persiapan dunia kerja serta sebagai bukti telah berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bidang teknologi informasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Membangun web portal sebagai media promosi untuk menampilkan koleksi produk kerajinan yang ada di Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta.
2. Sebagai syarat kelulusan Program studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
3. Mengenalkan lebih luas Pasar Seni Gabusan Bantul Yogyakarta dengan media *website*.
4. Memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk – produk kerajinan terbaru di Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian dalam pembuatan tugas akhir ini sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu.

a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan web portal dengan mengadakan percakapan langsung dengan pihak yang berkompeten dibidang ini atau karyawan kantor pengurusan Pasar Seni Gabusan Yogyakarta.

b. Studi Pustaka

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan serta sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

c. 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 Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis Kelemahan Sistem dengan SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, dan 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

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Pada tahap ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini akan dilakukan pembuatan sistem dengan menggunakan metode *Prototyping* dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Kebutuhan
2. Perancangan Cepat
3. Membangun *Prototyping*
4. Evaluasi *Prototyping*
5. Perbaiki *Prototyping*

1.5.5 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan beberapa indikator, antara lain:

1. Pengujian Konten (*Content Testing*)
2. Pengujian Kesesuaian (*Compatibility Testing*)
3. *Component-level Testing*
4. *Navigation Testing*

5. Pengujian Antarmuka pengguna (*User Interface Testing*)

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, 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 Pasar Seni Gabusan, 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 perancangannya web portal untuk Pasar Seni Gabusan 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.