BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya dunia usaha yang semakin pesat, menyebabkan setiap pengusaha terutama di bidang UMKM kerajinan Lencana harus berpikir untuk memajukan usahanya. Desa Ledok Sari merupakan salah satu desa penghasil kerajinan lencana, Usaha kerajinan ini turun temurun dari usaha orang tua. usaha ini mulai berdiri tahun 1997, awalnya dari salah satu warga yang bernama H. Parwito, karena usaha tersebut mulai berkembang pesat, maka warga setempat memulai membuka usaha lencana dengan belajar dari H. Parwito.

Lambat laun usaha serupa mulai berdiri satu persatu sampai sekarang yang mencapai 14 usaha kerajinan lencana. Berikut contoh barang yang di jual di setiap toko kerajinan yang ada di desa ledok sari kudus yaitu : piala, plakat (kenang-kenangan) dari bahan kayu, marmer maupun akrilik, samir wisuda, sabuk, medali, name text, dan simbol-simbol lainnya.

Adapun sistem yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem tradisional yakni pelanggan harus datang ke toko kerajinan dengan bertemu pemilik toko kerajinan secara langsung *(face to face)* kemudian pelanggan melihat beberapa koleksi dari gallery yang telah di sediakan oleh pemilik toko kerajinan tersebut, apabila pelanggan merasa cocok dan ingin membeli piala ataupun plakat kosongan bisa langsung di beli tanpa memesan terlebih dahulu, sesuai contoh yang ada di gallery toko tersebut. Namun ketika pelanggan ingin memesan dengan sticker yang berlapis fiber pelanggan harus menunggu petugas toko yang membuat, kemudian petugas akan memberikan kurun waktu penyelesaian barang kepada pelanggan dan menyerahkan bukti pemesanan barang yang belum jadi dengan memberikan uang DP sebagian dari harga penuh nya.

Banyak kendala yang harus di hadapi oleh setiap pengrajin lencana diantaranya banyaknya pesanan dari berbagai pelanggan sehingga perlu adanya

sistem baru yang dapat mempermudah kinerja dari setiap toko kerajinan di desa tersebut agar usaha tersebut semakin berkembang dan maju. Namun selain berbagai kendala yang sering di hadapi oleh pemilik toko kerajinan tersebut, ada kelemahan yang hingga saat ini masih perlu di perbaiki yakni dalam penyampaian informasi kepada pelanggan tentang waktu pengambilan barang pesanan yang sudah jadi. Banyak prediksi waktu yang kurang tepat sehingga pelanggan kecewa dan harus kembali lain waktu.

Dari berbagai masalah dan kendala yang di hadapi oleh setiap kerajinan lencana di desa ngledok sari, maka perlu di bangun sebuah aplikasi/sistem sebagai media promosi dari produk yang ada di sana. Serta dapat memudahkan pelanggan untuk memilih pelapak yang ada di sistem untuk sekedar membandingkan atau melihat sebelum pelanggan memesan barang tersebut.

Dengan adanya sebuah sistem portal untuk menyelesaikan masalah diatas, maka penulis akan membuatkan sebuah sistem yang berjudul **"Portal *e-commerce* lencana di Ledok Sari Kabupaten Kudus"**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dilakukan rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang yaitu Bagaimana menganalisa, merancang dan membuat sebuah aplikasi portal *e-commerce* kerajinan lencana di desa ledok sari agar penggunaan aplikasi tersebut bisa di gunakan dan di manfaatkan oleh pelanggan dan penjual secara efektif dan efisien.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan supaya tidak meluas ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini, agar pembahasan lebih fokus sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

a. Proses yang terdapat dalam sistem informasi ini adalah proses pemesanan barang, informasi produk beserta, data transaksi penjualan, dan laporan.

b. Informasi yang didapat dari berupa sms notifikasi kepada pelanggan tentang pemberitahuan waktu penyelesaian order barang kepada pelanggan.
c. Sistem terdiri dari 2 atau lebih pelapak yang dapat di lihat dan melakukan transaksi di dalamnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan penelitian ini adalah membangun aplikasi untuk membantu petugas dalam mengelola data penjualan dan pemesanan serta memberikan informasi tentang waktu pengambilan barang pesanan kepada pelanggan melalui fitur sms notifikasi serta memudahkan pemilik toko untuk memperkenalkan produk mereka kepada masyarakat luas.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah :

a. Bagi Mahasiswa

1. Memiliki pengalaman dalam penelitian
2. Mengaplikasikan ilmu yang selama ini diperoleh saat kuliah.

b. Bagi Perguruan Tinggi

1. Membekali kemampuan dasar dalam menangani sebuah kasus mungkin terjadi di luar lingkungan kampus.
2. Menilai kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian sehingga bisa dijadikan salah satu bahan evaluasi pembelajaran pada periode selanjutnya.

c. Bagi Instansi Pemerintahan

Membantu pemerintah memperkenalkan informasi produk UMKM di desa Ledok Sari Kudus terutama dalam bidang kerajinan Lencana. Agar di kenal di masyarakat luas.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

a. Sumber Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian baik melalui pengamatan, pecatatan obyek penelitian, meliputi :

1. Observasi

   Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data, misalnya proses kinerja yang ada pada toko pengrajin yang ada di ledok sari kudus.

2. *Interview* (Wawancara)

   Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian. Misalnya, wawancara dengan pemilik toko untuk menanyakan dari proses produksi sampai pemesanan dan penjualan barang tersebut dan wawancara tentang sistem yang dibutuhkan untuk mempermudah suatu pekerjaan dalam mempromosikan dan menjual produk mereka ke pada masyarakat luas.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari obyek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literatur-literatur, meliputi :

1. Studi Kepustakaan

   Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya, pengumpulan teori-teori mengenai perancangan untuk penyusunan laporan skripsi.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet atau sumber informasi lainnya. Misalnya, untuk materi tinjauan pustaka tentang portal *e-commerce* kerajinan lencana.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada metodologi pengembangan sistem, konsep yang akan di terapkan pada Portal *e-commerce* kerajinan lencana dengan fitur sms notifikasi di desa ngledok sari kudus adalah menggunakan metode *Waterfall*. Model ini menyediakan pendekatan alur hidup sistem secara terurut, meliputi (Sukamto & Shalahuddin, 2014) :

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis harus mengidentifikasi seluruh kebutuhan yang harus dipenuhi untuk perancangan Portal *e-commerce* kerajinan lencana dengan sms notifikasi di desa ledok sari kudus. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan sistem informasi yang intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem yang dibutuhkan oleh *user*. Pengumpulan kebutuhan berupa data input, proses yang terjadi, output yang diharapkan dengan melakukan wawancara serta observasi.

b. Desain

Desain pembuatan program perangkat lunak temasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Fungsi pengesetan adalah untuk memastikan bagaimana hasil aplikasi pembuatan perancangan Portal *e-commerce* lencana berbasis web dengan sms notifikasi di desa ledok sari kudus untuk pengguna sistem.

e. Pemeliharaan

Pada tahap ini dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang ada.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada metode perancangan sistem menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (Sukamto & Shalahuddin, 2014).

Diagram merupakan penjelasan secara grafis mengenai elemen-elemen dalam sistem. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam system. Beberapa diagram grafis yang di sediakan dalam UML diantaranya yaitu :

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

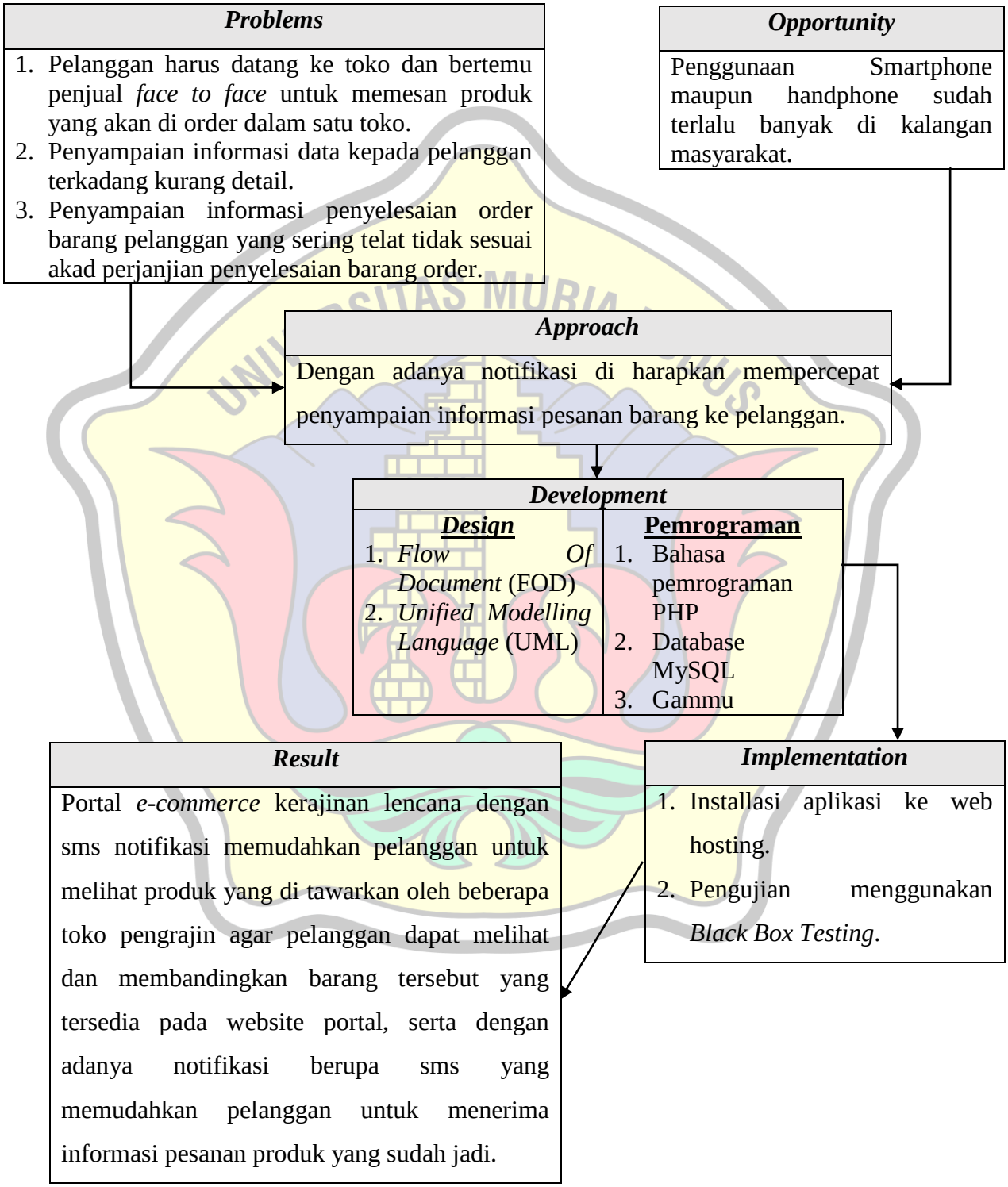
e. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Jika diagram sekuen digunakan untuk interaksi antar objek, maka *statechart diagram* digunakan untuk interaksi di dalam sebuah objek. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

1.7 Kerangka Penelitian

Berikut penjelasan kerangka penelitian dari aplikasi Portal *E-Commerce* Kerajinan Lencana di desa Ledok Sari Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian