

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, pasar baru dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas. Disadari betul bahwa perkembangan teknologi yang disebut internet, telah mengubah pola interaksi masyarakat, yaitu; interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang demikian besar bagi masyarakat, perusahaan maupun pemerintah. Hadirnya Internet telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional perusahaan maupun bentuk usaha lainnya, terutama peranannya sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh sebuah badan usaha dan bentuk badan usaha atau lembaga lainnya.

Kota Pati memiliki kerajinan khas yang bisa dijadikan aset berharga bagi pendapatan daerahnya. Selain kota ini kaya akan tempat wisata dan daftar kuliner yang dapat memanjakan lidah para penggemarnya, di Pati juga ada beberapa sektor industri dibidang kerajinan tangan yang unik dan khas di kota Pati. Kerajinan tangan tersebut contohnya: kerajinan kuningan dari juwana, tempurung kelapa dari desa winong, batik pesantren dari tambakromo dan batik bakaran dari juwana. Kemungkinan akan lebih banyak lagi kerajinan tangan seiring dengan perkembangan zaman.

Masalah yang sering dialami oleh para produsen kerajinan tangan tersebut minimnya pelanggan atau pembeli karena hanya sedikit masyarakat yang mengetahuinya. Walaupun harganya tergolong murah, tetapi jika jumlah pembeli sedikit maka para produsen akan mengalami kekurangan pendapatan mereka. Sehingga modal yang digunakan semakin lama akan habis karena digunakan untuk kebutuhan hidup sehari hari.

Untuk itu, penulis mempunyai sebuah ide bagaimana cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan adanya promosi dan penjualan kerajinan tangan melalui website. Jadi dengan adanya website tersebut, para produsen dapat mempromosikan hasil kerajinannya sekaligus menjualnya secara online. Sehingga

banyak masyarakat yang dapat melihatnya serta berminat untuk menjadi pembeli ataupun pelanggan. Sistem digunakan untuk membantu UMKM Kabupaten Pati dalam memasarkan produknya, admin merupakan dari pihak Kabupaten. Keuntungan admin diperoleh dari prosentase penjualan produk.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penulisan laporan penelitian ini penulis mengambil judul “Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Kerajinan Tangan Kota Pati Berbasis Web”. dimana dalam perancangannya nanti akan menggunakan metode perancangan UML, bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dan databasenya menggunakan MySQL.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana membangun sistem informasi promosi dan penjualan kerajinan tangan kota pati berbasis web

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada dasarnya permasalahan dalam proses promosi dan penjualan kerajinan tangan ini cukup luas, tetapi agar sesuai yang telah di rencanakan sebelumnya diperlukan batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan-batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada sistem ini terdiri dari beberapa proses antara lain pendaftaran, pemesanan, konfirmasi pembayaran pengiriman barang dan retur.
2. Sistem dimulai dari pendaftaran yang dilakukan secara online oleh pelanggan, kemudian pelanggan melakukan pemesanan dan pembayaran mendapat persetujuan dari admin. Setelah itu produsen akan melakukan pengiriman barang.
3. Laporan pada sistem ini terdiri dari laporan data produsen, laporan data pelanggan, laporan pemesanan produk, laporan konfirmasi pembayaran dan laporan pengiriman barang.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Membuat aplikasi *web* untuk proses promosi dan penjualan kerajinan tangan
2. Meningkatkan hasil penjualan produk kerajinan tangan
3. Menambah pendapatan daerah dengan keuntungan dari hasil penjualan produk
4. Memudahkan pelanggan dalam pembelian produk kerajinan tangan yang ada di wilayah Pati

## 1.5 Manfaat

Sedangkan manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi Produsen
  1. Dapat menambah penghasilan yang cukup besar jika hasil kerajinan mereka laku banyak.
  2. Tidak perlu kesusahan dalam mempromosikan hasil kerajinannya.
- b. Bagi Pelanggan
  1. Dapat membeli barang dengan harga yang murah dan terjangkau.
  2. Tidak perlu melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran secara langsung ke lokasi produsen.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

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

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan dan pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi:

#### 1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki. Data yang diperoleh yaitu:

- a. Data produsen meliputi produsen kuningan, tempurung kelapa dan batik
- b. Data produk meliputi vas bunga, frame foto, asbak, mangkuk dan batik

c. Data pelanggan meliputi pelanggan dari dalam kota dan luar kota

## 2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka atau tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian yaitu:

- a. Wawancara kepada produsen tentang jenis produk, cara penjualannya dan keuntungan
- b. Wawancara kepada pelanggan tentang kualitas produk dan harga produk.

## b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data ini diambil dari buku-buku, dokumentasi dan literatur-literature yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

### 1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Data tersebut tentang UML meliputi diagram usecase bisnis, diagram usecase sistem, class diagram, diagram sequence dan diagram statechart.

### 2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, maupun sumber lain. Data tersebut meliputi jurnal sistem informasi penjualan kerajinan rotan di home industri harto rotan berbasis web, sistem informasi penjualan perhiasan monel dan perak pada toko seni sakti monel kabupaten jepara berbasis web, sistem informasi penjualan rokok pada pr. arjuna berbasis web dan sistem informasi manajemen pembelian dan penjualan sosis pada agen top food

## 1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*. Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Sommerville (2007), yaitu :

### a. *Requirements analysis and definition*

Masalah yang ada yaitu pemasaran produk belum optimal sehingga pelanggan sedikit dan penjualan produknya semakin menurun.

b. *System and software design*

Dari permasalahan tersebut maka perlu adanya sistem informasi promosi dan penjualan kerajinan tangan kota pati berbasis web. Dimana dalam perancangannya nanti akan menggunakan metode perancangan UML, bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dan databasenya menggunakan MySQL

c. *Implementation and Unit Testing*

Sistem informasi promosi dan penjualan kerajinan tangan kota pati berbasis web akan ditest setelah jadi dalam bentuk program atau aplikasi. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

Sistem informasi promosi dan penjualan kerajinan tangan kota pati berbasis web akan di test menggunakan teknik black box untuk memastikan bahwa persyaratan *software* telah dipenuhi. Setelah pengujian, sistem dapat digunakan.

e. *Operation and maintenance*

Sistem informasi promosi dan penjualan kerajinan tangan kota pati berbasis web diinstal dan mulai digunakan, kemudian dipelihara dengan cara mengoreksi kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap awal dan meningkatkan kinerja sistem..

### **1.6.3. Metode Perancangan Sistem**

Untuk metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini yaitu dengan menggunakan UML yang meliputi beberapa tahap menurut Sholiq (2010) yaitu:

a. Diagram Bisnis Use Case

- *use case* bisnis pada diagram ini meliputi memesan produk, membuat nota, melunasi pembayaran dan membuat laporan.
- Kemudian aktor bisnis meliputi pelanggan
- pekerja bisnis meliputi produsen dan admin

b. Diagram Sistem Use Case

Pada diagram *use case* ini, *use case* meliputi kelola produk, kelola kategori, pendaftaran produsen dan konfirmasi pembayaran. Kemudian aktor meliputi pelanggan, produsen dan admin.

c. Diagram Kelas

Diagram kelas meliputi kelas admin, produsen, pelanggan, kategori, produk, pemesanan, konfirmasi dan kelas pengiriman

d. Diagram Sekuensial

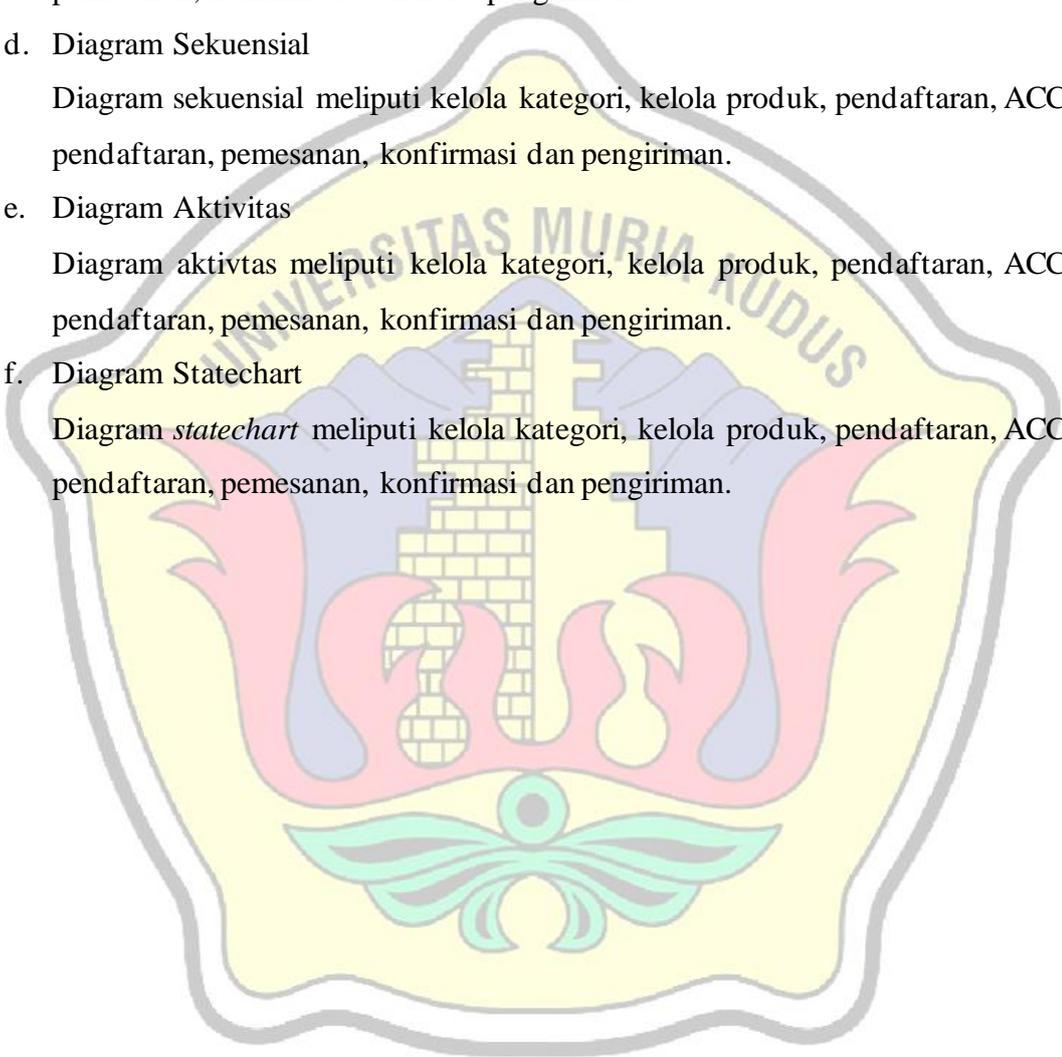
Diagram sekuensial meliputi kelola kategori, kelola produk, pendaftaran, ACC pendaftaran, pemesanan, konfirmasi dan pengiriman.

e. Diagram Aktivitas

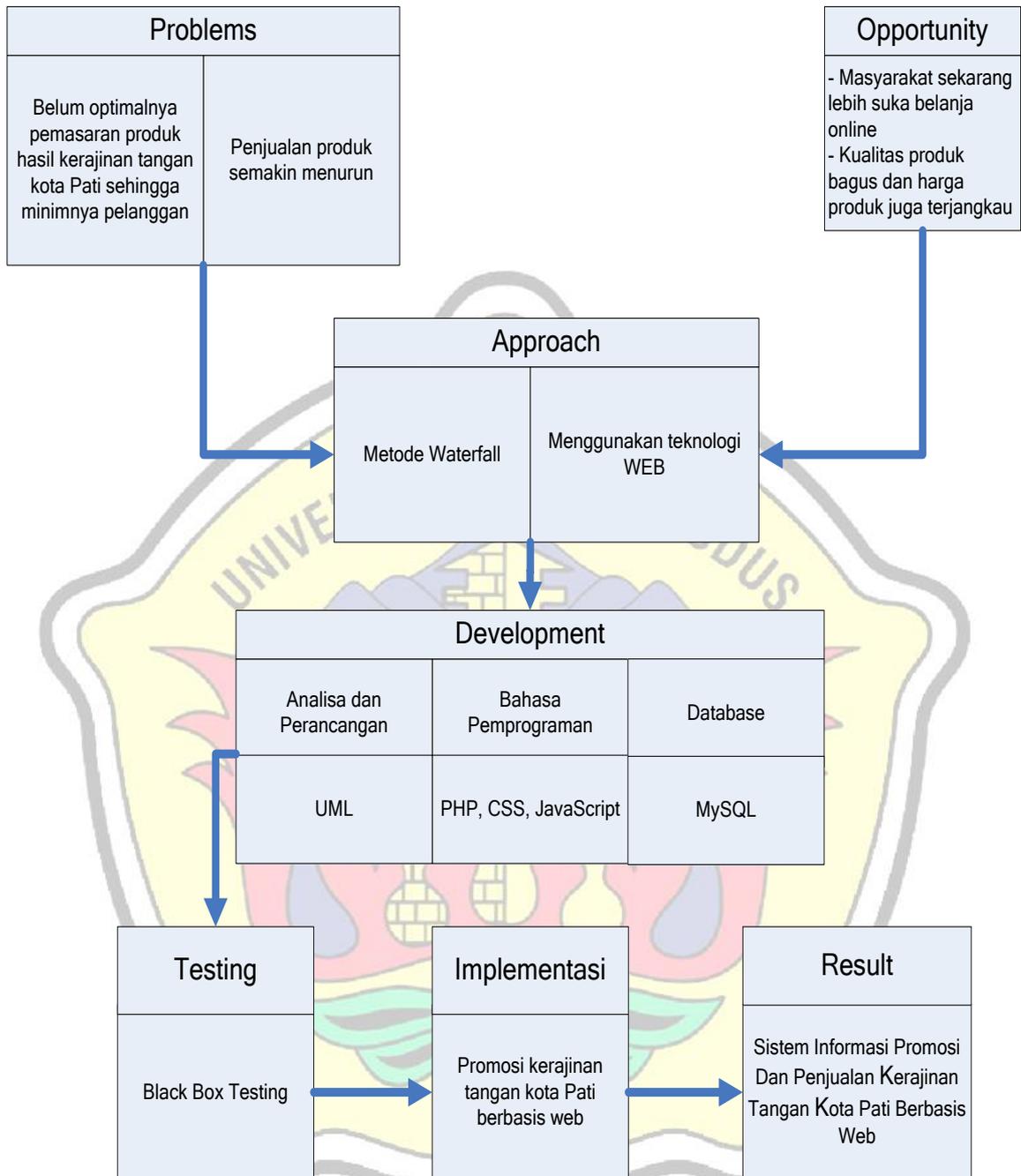
Diagram aktivitas meliputi kelola kategori, kelola produk, pendaftaran, ACC pendaftaran, pemesanan, konfirmasi dan pengiriman.

f. Diagram Statechart

Diagram *statechart* meliputi kelola kategori, kelola produk, pendaftaran, ACC pendaftaran, pemesanan, konfirmasi dan pengiriman.



## 1.7 Kerangka Pemikiran



**Gambar 1.1** Kerangka Pemikiran