

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bangsa Indonesia mempunyai warisan budaya berupa batik. Sehingga batik dapat dijadikan sebagai identitas bangsa Indonesia. Selain itu di setiap daerah memiliki motif yang berbeda-beda, salah satunya Kudus. Batik Kudus dibuat oleh pengrajin asli Kudus dan memiliki corak yang dipengaruhi batik pesisiran. Batik Kudus memiliki arti dan kegunaan, misalnya, di pesta pernikahan masyarakat bisa menggunakan pola sakral seperti motif batik Menara, pakaian berwarna, burung merak, serta motif Sunan Kudus dan Sunan Muria yang menanamkan budaya Islam.

Batik Kudus dapat dikenal dengan batik peranakan yang halus. Batik di Kudus sendiri dibuat dengan 2 cara yaitu teknik cap dan teknik tulis. Teknik cap dilakukan dengan cara menggunakan alat canting yang terbuat dari plat tembaga yang sudah membentuk motif. Cara pembuatan batik dengan canting cap yaitu canting cap dicelupkan ke dalam cairan lilin malam, setelah itu dicapkan ke kain mori dengan teliti. Sedangkan teknik canting tulis dilakukan dengan cara membuat menggunakan canting untuk menorehkan cairan lilin malam pada kain mori yang sudah terdapat pola. Biasanya batik desain dengan menggunakan warna sogan atau kecoklatan lalu diberi corak tombak, parang, atau kawung. Lalu batik tersebut dihias dengan rangkaian bunga, kupu-kupu, bisa juga berkaitan dengan identitas kota Kudus, seperti Menara Kudus, buah piri, museum kretek, gerbang K3. Sehingga kekhasan tersebut dapat diperjual belikan.

Dengan seiring berkembangnya era ketika sistem perdagangan tradisional tidak banyak diminati saat ini, sistem ini mengarah ke penjualan online, *e-marketplace*. Penulis telah menerapkan dan mencoba menerapkan ini secara online. Masyarakat di dunia bisa terhubung dengan mudah, cepat, serta murah berkat adanya internet. Selain itu, internet juga merupakan jaringan informasi yang sangat luas, memungkinkan banyak orang untuk menggunakan internet sebagai bisnis penjualan jasa dan produk di internet. Ini juga memberi calon pelanggan, pemangku kepentingan, dan akses mitra bisnis ke informasi tentang layanan, produk, dan harga. Penerapan *E-Marketplace* Pada Komunitas Penjual Batik Kudus Berbasis

Web ini bisa meningkatkan penjualan, kesejahteraan dan eksistensi umkm pada batik Kudus.

1.2. Perumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan potensi daerah di Kudus?
2. Bagaimana memberikan informasi yang akurat kepada konsumen UMKM batik di Kota Kudus?
3. Bagaimana dengan penerapan *e-marketplace* penjual batik Kudus berbasis web?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada Penerapan E-Marketplace Pada Komunitas Penjual Batik Berbasis Web adalah:

1. Sistem ini hanya dilakukan pada penjualan produk batik Kudus.
2. Pembeli dapat melihat produk, memesan produk, dan melakukan konfirmasi pembayaran.
3. Pemilik toko dapat menambahkan produk, mengelola data produk, mengelola laporan penjualan, dan mengelola laporan pembayaran.
4. Pembeli dapat mengupload bukti pembayaran pada menu konfirmasi pembayaran.

1.4. Tujuan

Adanya perincian masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis hendak memberikan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Dapat meningkatkan potensi daerah di kota kudus.
2. Membantu pembeli menemukan toko batik kudus dengan mudah.
3. Membuat E-marketplace sebagai wadah bagi pemilik atau penjual produk batik Kudus untuk memasarkan produknya.
4. Memudahkan pembeli dalam bertransaksi tanpa harus datang ke toko.

5. Mampu memberikan informasi yang akurat kepada pembeli batik di Kota Kudus.

1.5. Sistematika Penulisan

Perincian serta hubungan antar bab ke bab dijelaskan dalam penulisan sistematika. Sistem suratnya adalah menjadi berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berbobot landasan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian tersebut berbobot tentang landasan teori serta penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI

Bagian tersebut berbobot uraian mengenai metode yang dipakai.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian tersebut menjelaskan desain serta pengetesan rekayasa atau aplikasi yang sedang dirancang.

BAB V KESIMPULAN

Bagian tersebut adalah bab terakhir yang memuat kesimpulan dan saran untuk membangun serta mengembangkan lebih lanjut dari sistem yang telah dibuat supaya lebih baik.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN !!!

