

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, masyarakat saat ini sudah mulai melakukan aktivitas yang melibatkan interaksi manusia dengan komputer melalui internet, dan sebelumnya masyarakat melakukan pekerjaannya secara manual sehingga kurang efisien dalam pekerjaannya. Di Indonesia penggunaan *smartphone* termasuk salah satu tertinggi, banyaknya pengguna *smartphone* berbasis *Android* yang dapat digunakan untuk jual beli atau untuk kegiatan pemasaran yang dikenal dengan *electronic commerce*, keberadaan *electronic commerce* mempermudah transaksi dan biaya yang lebih rendah. Bagi pelaku komersial, perdagangan produk dapat menjadi pilihan untuk melengkapi proses jual beli, dan informasi tersebut berguna bagi pelaku komersial. Penggunaan internet pada *smartphone* juga dapat digunakan untuk kegiatan komersial atau bisa disebut dengan *mobile commerce (M-Commerce)*. *M-Commerce* adalah alat untuk melakukan transaksi bisnis dan membantu konsumen dengan transaksi melalui perangkat Internet nirkabel. Adanya aplikasi *M-Commerce* berbasis *android* memudahkan pelanggan dalam mencari informasi harga suatu produk sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, Anda juga bisa menjadi pendukung penjual yang dapat membantu menyelesaikan proses belanja dan memudahkan pelanggan.

Kerajinan Rotan Merupakan sebuah ketrampilan tangan yang terbuat dari bahan rotan, yang melewati serangkaian proses hingga menjadi produk kerajinan yang berkualitas tinggi. Rotan itu sendiri adalah tanaman merambat yang tumbuh di hutan hujan tropis. Dalam dunia perdagangan internasional, rotan disebut *rattan*, yang berasal dari kata raut. Rautan artinya benda yang diperoleh dengan cara menggiling menjadi potongan-potongan tipis yang digunakan sebagai barang untuk mengikat atau merakit menjadi benda untuk melayani kebutuhan manusia.

UMKM Rotan Indah Jepara adalah salah satu UMKM di jepara di bidang kerajinan rotan yang berlokasi di Desa Kalipucang Kulon Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara dan termasuk bentuk kreativitas masyarakat yang membantu menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat. Kerajinan rotan di

jepara sudah ada sejak tahun 1972 serta berkembang hingga saat ini yang menjadi salah satu produk unggulan daerah jepara selain kerajinan ukir dan tenun troso. Namun, beradaan kerajinan rotan atau bambu juga mengalami pasang surut, baik dalam perdagangan lokal, nasional maupun internasional.

Selama ini penjualan kerajinan rotan di umkm Rotan Indah Jepara untuk proses pemesanan masih melalui *WhatsApp* dan dalam kegiatan operasionalnya selama ini dihadapkan pada banyak masalah, misalnya sering terjadi kesalahan saat memasukkan pesanan pelanggan, detail alamat pengiriman yang salah, kesalahan pembayaran masuk dari pelanggan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatkanlah sebuah aplikasi *mobile commerce craft* Rotanku sebagai media penjualan kerajinan rotan pada UMKM Rotan Indah Jepara. CraftRotanku sendiri memiliki arti *craft* yang berarti kerajinan dan rotanku diambil dari kata rotan yang berarti rotan.

Aplikasi penjualan ini memiliki berbagai fungsi yaitu pendaftaran pelanggan, pemilihan produk, pemesanan produk dan pembayaran transaksi. Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk menyelesaikan berbagai jenis permasalahan yang dihadapi oleh UMKM Rotan Indah Jepara. Dengan menggunakan aplikasi ini, pelanggan dapat memesan produk melalui aplikasi, serta memilih produk dan melakukan pembayaran menggunakan berbagai metode yaitu *gopay* dan transfer agar lebih cepat dan nyaman, serta membantu UMKM Rotan Indah Jepara menerima lebih banyak pesanan pelanggan dengan mudah. Pembuatan aplikasi ini untuk pengguna berbasis android karena lebih mudah digunakan dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan untuk *administrator* menggunakan *web* admin yang dibuat menggunakan *framework bootstrap* karena mudah untuk mengelola produk dan memverifikasi transaksi pesanan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Sistem pemesanan produk kerajinan rotan yang ada di UMKM Rotan Indah Jepara masih menggunakan media sosial sehingga belum optimal.
2. Untuk operasionalnya terdapat permasalahan, seperti sering terjadi kesalahan saat memasukkan data pelanggan, detail alamat pengiriman salah dan kesalahan pembayaran masuk dari pelanggan.
3. Belum adanya wadah khusus yang dapat membantu mengelola penjualan maupun menjual produk dari UMKM Rotan Indah Jepara.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan di atas, maka cakupan masalah akan dibatasi, yaitu:

1. Sumber data yang diambil dari UMKM Rotan Indah Jepara.
2. Hanya mencakup proses pemesanan dan penjualan kerajinan rotan khususnya furnitur.
3. Pembuatan aplikasi *web* admin menggunakan bahasa *PHP*, *framework bootstrap* dan *MySQL* sebagai *database* penyimpanan data untuk akses admin.
4. Pembuatan aplikasi *android* menggunakan bahasa *kotlin* dan menggunakan *API* dari *PHP Native*.
5. Metode pembayaran dilakukan dengan transfer ke nomor rekening dan *gopay*.
6. Pengiriman produk menggunakan jasa ekspedisi lokal yang sudah bekerjasama dengan UMKM Rotan Indah Jepara dan tidak menampilkan *tracking* (pelacakan) pengiriman.
7. Pemesanan produk kerajinan rotan menggunakan sistem *Pre-Order* dengan jangka waktu 3 - 6 minggu.

1.4. Tujuan

Dengan melihat permasalahan yang ada, tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *mobile commerce* penjualan kerajinan rotan berbasis android yang bernama *craftRotanku* sebagai media penjualan kerajinan rotan pada UMKM Rotan Indah Jepara serta memudahkan masyarakat dalam pemesanan kerajinan rotan secara online.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan penelitian ini, maka uraian pembahasan pada penelitian ini disusun secara sistematis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai penjabaran masalah yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori seputar penelitian yang dijadikan sebagai acuan dari laporan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi tentang kerangka penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan analisis kebutuhan sistem yaitu kebutuhan fungsional maupun non-fungsional sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dari implementasi sistem dan hasil dari pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini dan juga saran.