

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat, terlebih lagi dengan adanya internet. Internet merupakan jaringan komputer global yang menghubungkan dunia dalam satu jaringan. Internet dapat memberikan segala informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Internet juga dapat digunakan dalam pencarian data atau informasi sehingga mempermudah jalannya aliran informasi dan komunikasi yang dibutuhkan oleh khalayak umum. Internet menyebabkan kegiatan perdagangan mengalami perkembangan, Dengan mengandalkan perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet semakin luas dan semakin banyak di terapkan dalam bidang bisnis di masa sekarang dan dapat mempermudah dan membantu dalam mempromosikan usaha seperti kerajinan tangan, Yopi N. Nasir (2013: 5) , Kerajinan tangan adalah kegiatan seni yang mengolah bahan-bahan tertentu menjadi produk yang tidak hanya bermanfaat, tetapi juga mengandung nilai estetika . Kerajinan tangan biasanya mengutamakan keterampilan tangan sebagai media dalam membuat benda-benda kerajinan sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. Kerajinan tangan bisa dilakukan dengan memanfaatkan barang-barang yang berlebihan yang kemungkinan bisa diolah menjadi barang-barang yang multi fungsi dan bernilai guna.

Koran dan kertas bekas yang sering di anggap sebagai bahan yang tidak berguna, di dalam penelitian yang berjudul “ Pelatihan Pengolahan Limbah Kertas Menjadi Kertas Daur Ulang Bernilai Jual “dimana Pingit Ariaa di dalam Ir. Robiah, M.T. dkk, 2019 mengungkapkan bahwa Selain kertas memberikan dampak buruk bagi hutan, limbah kertas yang dihasilkan dari produksi pabrik kertas atau produk yang menggunakan bahan dasar kertas juga dapat merusak lingkungan. Kementerian Perindustrian menyatakan, bahwa jumlah kapasitas industri pulp(bubur kertas) nasional tahun 2017 mencapai 10,43 juta ton. Angka tersebut melonjak 31,52 % dari 7,93 juta ton pada tahun 2016 lalu. Sedangkan jumlah kapasitas industri kertas nasional sebesar 12,98 juta ton per tahun Artinya, limbah pulp dan kertas di Indonesia sekitar 10,43 juta ton dan 7,93 juta ton (Ir.Robiah, 2019). Hal ini membuktikan bahwa jumlah limbah kertas yang ada di Indonesia begitu banyak, karena masih sedikitnya limbah kertas yang didaur ulang

atau digunakan kembali, dan dari permasalahan ini maka masyarakat yang tinggal di salah satu tempat destinasi wisata kampung aer yang terletak di pulau kemaro Sumatera Selatan, berinisiatif untuk mendaur ulang limbah kertas menjadi aneka produk fungsional yang bisa memanjakan mata semua orang, dan ini juga bisa menjadi solusi untuk mengurangi limbah kertas yang ada di kota Palembang. Toko wisata kampung aer merupakan toko yang menjual berbagai kerajinan koran seperti Keranjang Bunga, keranjang serbaguna, tempat tisu, vas bunga, tempat pensil dan lain-lain.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang diambil agar bias dijadikan acuan sebagai bahan pertimbangan oleh penulis untuk melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem yang baru.

1. Sri Sudiarti (2019) Dalam penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website dalam Meningkatkan Pembelian Kerajinan Anyaman di Cv Binangkit Kabupaten Tasikmalaya". Hasil dari penelitian ini adalah Sistem informasi pemasaran di CV Binangkit Kabupaten Tasikmalaya termasuk kriteria sangat baik. Hal tersebut terlihat dari pernyataan dengan jumlah skor tinggi yaitu mengenai pernyataan Tampilan Website Menarik, Website Mudah Digunakan, kemudahan bertransaksi dan Website Sebagai Media Pemasaran. Dengan penggunaan website ini dapat merangsang pembelian konsumen dan memudahkan konsumen dalam membeli produk. Bahwa sistem informasi pemasaran berbasis website di CV Binangkit sudah sangat baik, karena banyak responden sangat dimudahkan dengan adanya website. Tidak seperti sebelumnya yang hanya menggunakan promosi dan pencatatan secara manual. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa Sistem Informasi Pemasaran berpengaruh positif dalam Keputusan Pembelian. Semakin baik Sistem Informasi Pemasaran maka akan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian di CV. Binangkit Tasikmalaya.
2. Kaeksi Yuliatristuti (2007) Dalam penelitian yang berjudul "Sistem informasi kerajinan batik dan kain perca yogyakarta berbasis web". Hasil dari penelitian ini adalah Sistem informasi kerajinan batik dan kain perca yogyakarta berbasis web dibangun untuk mengatasi masalah yang timbul karena tidak efisiennya kinerja perusahaan dalam melakukan pemasaran serta periklanan produk-produk yang dihasilkan dari kerajinan batik dan kain perca tersebut. Dengan adanya sistem informasi ini, kinerja perusahaan dalam melakukan promosi produknya menjadi

lebih efisien dan jangkauan pemasarannya lebih luas jika dibandingkan dengan promosi melalui pameran kerajinan seperti yang biasa dilakukan oleh perusahaan kerajinan. Sistem juga memudahkan pengguna untuk mendapat informasi yang akurat tentang jenis perusahaan yang ditawarkan oleh perusahaan.

3. Lee Obby Waqoz (2018) Dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Helm Berbasis *Website* Pada Harum Helm Surabaya” Hasil dari penelitian ini adalah *Website* yang dibuat dapat memudahkan pihak perusahaan dalam kegiatan bisnisnya, *Website* yang dibuat dapat melakukan pencatatan proses bisnis yang terkomputerisasi dengan baik, *Website* yang dibuat dapat digunakan untuk menyimpan dan mencetak data yang dibutuhkan.
4. N.Candra Apriyanto (2011) Dalam penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web pada CV.Sinar Terang Semarang” Hasil Dari penelitian ini adalah suatu sistem informasi penjualan arloji Berbasis Web pada CV. Sinar Terang Semarang. Sistem yang dibangun dapat menampilkan secara online tentang layanan dan produk CV.Sinar Terang secara luas.

Toko Wisata kampung aer ini berdiri pada tanggal 14 september 2021, toko ini terletak di pulau kemarau, Permasalahan yang dihadapi adalah minimnya strategi pengembangan usaha.toko WKA masih mengandalkan penjualan secara tradisional. sistem pemasaran produk masih manual, masih mengandalkan media komunikasi,interaksi secara langsung dengan konsumen dan masih berpusat pada lokasi tempat tertentu seperti datang langsung ke toko atau ketika ada pameran. Permasalahan lain yaitu calon pembeli seringkali kesulitan untuk mengakses informasi tentang produk dan informasi tentang harga produk. Dari permasalahan yang ada masih dibutuhkan strategi pemasaran berbasis *Website* yang dapat menjangkau pasar yang lebih luas mempermudah proses promosi dan penjualan hasil produk pengrajin.Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis merancang sebuah *website* yang berjudul **“Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Koran Berbasis Web (Studi Kasus Toko Wisata Kampung Aer) ”** yang nantinya sistem informasi tersebut dapat menjadi bahan acuan untuk peneliti selanjutnya, di dalam *website* yang di buat. di dalam *website* yang di buat, penulis berinisiatif menambahkan fitur pembelian koran bekas. Hal ini akan memecahkan masalah dari banyaknya limbah kertas atau koran yang terdapat di kota Palembang. hal ini juga akan mempermudah pengrajin koran mencari bahan untuk membuat kerajinan koran yang akan di buat . Jenis penelitian yang dilakukan dalam

penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Dan metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC yaitu metode yang mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, Penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi penjualan kerajinan koran pada toko wisata kampung aer ?
2. Bagaimana cara membantu toko wisata kampung aer dalam memasarkan produk kerajinan?
3. Bagaimana cara Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk produk apa saja yang di hasilkan dari koran?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam permasalahan lebih terarah dan berjalan dengan baik maka perlu adanya permasalahan yang dibatasi hanya mengenai pembuatan Sistem Penjualan Berbasis Web pada toko WKA (Wisata Kampung aer) mulai dari pembayaran , pemesanan, penjualan, konfirmasi pelanggan mengenai pembayaran.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem informasi penjualan kerajinan koran berbasis web.
2. Membantu toko wisata kampung aer dalam memasarkan produk kerajinan.
3. Memberi kemudahan kepada konsumen untuk melihat produk apa saja yang di hasilkan dari koran.

1.4.2 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait.

1. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian pada bidang permasalahan yang sama.
2. Diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini dapat membantu memasarkan produk kerajinan kepada konsumen.
3. dengan adanya sistem ini dapat membantu konsumen untuk memperoleh informasi mengenai apa saja kerajina yang bisa di buat dari koran, serta bertransaksi tanpa harus datang ke toko.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

1.5.2 Tempat dan Waktu

Dalam pelaksanaan penelitian penulis melakukan pengamatan langsung ke toko wisata kampung aer di pulau kemarau. Penelitian ini mulai dilakukan pada bulan November sampai dengan April 2022.

1.5.3 Alat dan Bahan

1.5.3.1 Alat

Penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut :

1. Perangkat keras (*Hardware*)
 - a. Laptop Acer (RAM 4)
 - b. Printer
 - c. *Flashdisk*
 - d. *Handphone* untuk koneksi internet
2. Perangkat lunak (*software*)
 - a. Sistem operasi Windows 10

- b. Web editor : Notepate ++
- c. Web server : XAMPP
- d. Bahasa Programming :laravel
- e. *Database* : php
- f. *Web Browser* : *google crome*

1.5.3.2 Bahan

Bahan penelitian yang akan digunakan antara lain :

1. Proses bisnis toko WKA (Wisata Kampung Aer)
2. Hasil wawancara dan observasi di toko WKA (Wisata Kampung Aer)

1.5.4 Metode Pengumplan Data

Untuk memperoleh gambaran mengenai data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah :

1. Data primer

Data yang dikumpulkan secara langsung dari objek yang diteliti. Cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut yaitu :

a. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung ke toko WKA (wisata kampung aer) pulau kemarau.

b. Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab secara langsung mengenai data-data yang di butuhkan kepada salah satu penjaga toko WKA (Wisata Kampung Aer).

2. Data skunder

Data yang digunakan berupa pengetahuan yang di dapat dari bahan-bahan kuliah, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian baik secara *offline* maupun *online*.

1.5.5 Metode Pengembangan Sistem

Berdasarkan jurnal Asep Abdul Sofyan, Puput Puspitorini, Muhammad Arif Yulianto Menurut Simarmata (2010:39), SDLC mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses,

yaitu pengembang menerima perpindahan dari permasalahan ke solusi. Pengembangan rekayasa sistem informasi (system development) dan atau perangkat lunak (software engineering) dapat berarti menyusun sistem atau perangkat lunak yang benar – benar baru atau yang lebih sering terjadi menyempurnakan yang sebelumnya (Nugroho, 2010:2).

- a. Tahap awal yaitu planning (perencanaan) adalah menyangkut studi tentang kebutuhan pengguna (user specification), studi – studi kelayakan (feasibility study) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. Pada tahap ini pula, sesuai dengan kakas (tool) yang penulis gunakan yaitu UML.
- b. Tahap kedua, yaitu analysis (analisis), tahap dimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan use case diagram lebih lanjut, mengenai komponen – komponen sistem atau perangkat lunak, objek – objek, hubungan antar objek dan sebagainya.
- c. Tahap ketiga, yaitu design (perancangan), dimana penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis.
- d. Tahap keempat, yaitu implementasi, dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/coding).
- e. Tahap kelima, yaitu testing (pengujian), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ke tahap – tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (defect) sehingga sistem yang dikembangkan benar – benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas – aktivitasnya.
- f. Tahap keenam, yaitu maintenance (pemeliharaan), atau perawatan dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan – perbaikan kecil. Kemudian jika waktu penggunaan sistem habis, maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa System Development Life Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah.

1.6 Sistematika Penulisan

Tahapan-tahapan yang di tempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alat dan bahan yang di butuhkan dalam melakukan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang bersifat umum atau mendasar yang berkaitan dengan topik dalam penulisan skripsi yang digunakan sebagai acuan guna memahami informasi yang berkaitan dengan pnulisan skripsi tentang teori yang mendukung penelitian ini.

BAB II ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dan disain perancangan sistem informasi penjualan kerajinan koran berbasis web (studi kasus toko wisata kampung aer) yang disesuaikan berdasarkan tahapan pengembangannya.

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan dan pembahasan mengenai implementasi dan hasil analisis dan disain perancangan sistem informasi penjualan kerajinan koran berbasis web (studi kasus toko wisata kampung aer).

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan yang di dapat dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian.