

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di zaman sekarang sudah mencapai kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi inilah yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengelola informasi yang lebih cepat dan tepat. Banyak perusahaan luar negeri maupun dalam negeri yang telah menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk meningkatkan suatu kinerja perusahaan. Bidang perekonomian merupakan salah satunya yang memanfaatkan dampak baik dari perkembangan teknologi informasi bagi kehidupan manusia untuk mempermudah pekerjaannya. Terutama dunia bisnis, perkembangan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam persaingan pasar untuk memberikan peningkatan kepuasan pelanggan agar pelanggan menjadi loyalitas karena sudah terpenuhi kebutuhannya[Error! Reference source not found.].

Strategi pemasaran adalah bagian yang terpenting dalam bidang penjualan untuk melakukan inovasi dalam menarik daya minat pembeli dan dapat memberikan peningkatan peluang bisnis perusahaan. Pihak perusahaan sendiri mengalami kesulitan untuk melakukan pemasaran diberbagai tempat karena terkendala jangkauan wilayah pemasaran untuk menemukan pelanggan yang tepat. Dengan menggunakan perkembangan teknologi informasi yang canggih, semua kendala keterbatasan jarak dan waktu menjadi permasalahan yang sangat mudah dan dapat diatasi oleh kecanggihan teknologi tersebut. Merancang dan membangun sistem informasi penjualan dapat membantu meningkatkan strategi pemasaran yang semakin hari semakin ketat persaingannya[Error! Reference source

not found.]. Salah satu cara perusahaan untuk mengikuti perkembangan teknologi

informasi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah terhubung dengan koneksi internet sebagai alat atau media untuk membuat sebuah situs yang dapat melayani pelanggan memesan barang secara *online*[**Error! Reference source not found.**].

Palembang adalah ibu kota dari Sumatera Selatan yang mempunyai beraneka ragam budaya dan adat adat istiadat. Salah satu ciri khas yang dimiliki oleh kota Palembang yaitu tekstil kain tenun yang terbaik di Indonesia menurut segi kualitasnya sampai dijuluki “Ratu Segala Kain”[**Error! Reference source not found.**]. Kain songket merupakan kain mewah yang ditenun dengan tangan yang aslinya menggunakan sejumlah emas asli untuk dijadikan sebagai benang tenun agar kain songket terlihat semakin cantik[**Error! Reference source not found.**]. Banyak masyarakat yang menggunakan kain songket untuk dijadikan sebagai *fashion* berpakaianya. Sampai saat ini kain songket hanya dikenal dalam negeri belum meluas sampai mancanegara, agar kain songket dapat dikenal luas maka perlu melakukan inovasi terbaru dalam sistem penjualannya. Penggunaan kecanggihan teknologi informasi dengan menggunakan *smartphone*, komputer dan laptop yang terhubung dengan koneksi internet dapat membuat usaha menjadi lebih mudah untuk dikenal masyarakat luas dan bisa dijadikan sebagai media promosi untuk memperkenalkan lebih luas kepada masyarakat terhadap usaha yang dijalani[**Error! Reference source not found.**].

Namun berbeda dengan salah satu usaha industri rumahan (*home industry*) Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas di Palembang yang belum menggunakan media internet sebagai media untuk sistem penjualan barangnya. Rumah Limas merupakan sebuah tempat pengrajin yang bergerak di bidang penjualan kain-kain khas Palembang seperti kain songket, jumputan, blongsong, dan lain-lain. Saat ini Rumah Limas menjual kain songket menggunakan 8 jenis benang mas yang terdiri dari benang mas kristal no. 1, benang mas kristal no. 2, benang mas tembaga, benang mas

silver no. 1, benang mas silver no. 2, benang mas sutera, benang mas jantung , benang mas j2. Selain kain songket ada juga kain blongsong yang dijual yaitu kain blongsong bahan sutra dan bahan katun serta kain jumputan bahan katun, bahan sutera taisilk dan bahan ATBM. Proses penjualan pada Pengrajin songket Palembang Rumah Limas masih konvensional, di mana *customer* datang langsung ke tempat dan memilih kain yang ingin dibeli sesuai dengan keinginan *customer* tersebut[Error! Reference source not found.]. Selain itu juga, *customer* harus memiliki waktu khusus untuk datang ke Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas agar bisa berbelanja. Sampai saat ini kemajuan perkembangan teknologi informasi yang canggih Rumah Limas belum mempunyai sebuah sistem penjualan secara *online*.

Dengan kondisi persaingan dunia bisnis yang sangat ketat dan jumlah pembeli semakin banyak menjadikan salah satu kendala untuk meningkatkan peluang bisnis, oleh karena itu penulis ingin membuat **“RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN KAIN SONGKET KHAS PALEMBANG PADA RUMAH LIMAS BERBASIS WEBSITE”**.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini, berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya yaitu “bagaimana cara merancang dan membangun sistem penjualan kain songket khas Palembang pada Rumah Limas berbasis *website*?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dari yang telah direncanakan dan tidak menyimpang dari pembahasan, maka dalam penulisan laporan ini perlu dibatasi ruang lingkup dari permasalahan yaitu :

- a. Sistem penjualan kain songket khas Palembang pada Rumah Limas yang dirancang bangun hanya dapat digunakan untuk melakukan pemesanan dan pembelian secara *online*.

- b. Proses transaksi dengan melakukan deposit ke nomor rekening Rumah Limas, gopay dan COD (*Cash On Delivery*).
- c. Data yang dikelola untuk sistem penjualan kain songket khas Palembang pada Rumah Limas terdiri dari data *user*, data produk, data transaksi, data pengiriman produk, data tanggapan komentar dari *customer* dan data admin.
- d. Merancang dan membangun sistem penjualan kain songket khas Palembang menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *database* MySQL dan metode *prototype* untuk pengembangan aplikasi.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem penjualan *online*, untuk meningkatkan penjualan dalam melakukan strategi pemasaran.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dengan strategi pemasaran dapat meningkatkan proses peluang bisnis semakin luas dan memberikan kemudahan dalam melakukan promosi.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian yang dilaksanakan oleh penulis pada Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas, yaitu :

a. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2018 sampai dengan bulan Maret 2019 sedangkan pengambilan data penulis

melakukan pengamatan langsung ke Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas.

b. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengambilan data dilakukan pada Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas yang beralamat di Jalan Diponegoro No. 14 Talang Semut, Bukit Kecil, Palembang, Sumatera Selatan 30135.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan beberapa cara agar memperoleh data yang dibutuhkan :

a. Wawancara (*Interview*)

Pada tahapan ini untuk mendapatkan informasi berkaitan penelitian yang dilakukan, penulis mengajukan pertanyaan dengan cara bertatap muka secara langsung kepada pihak Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas.

b. Pengamatan (*Observation*)

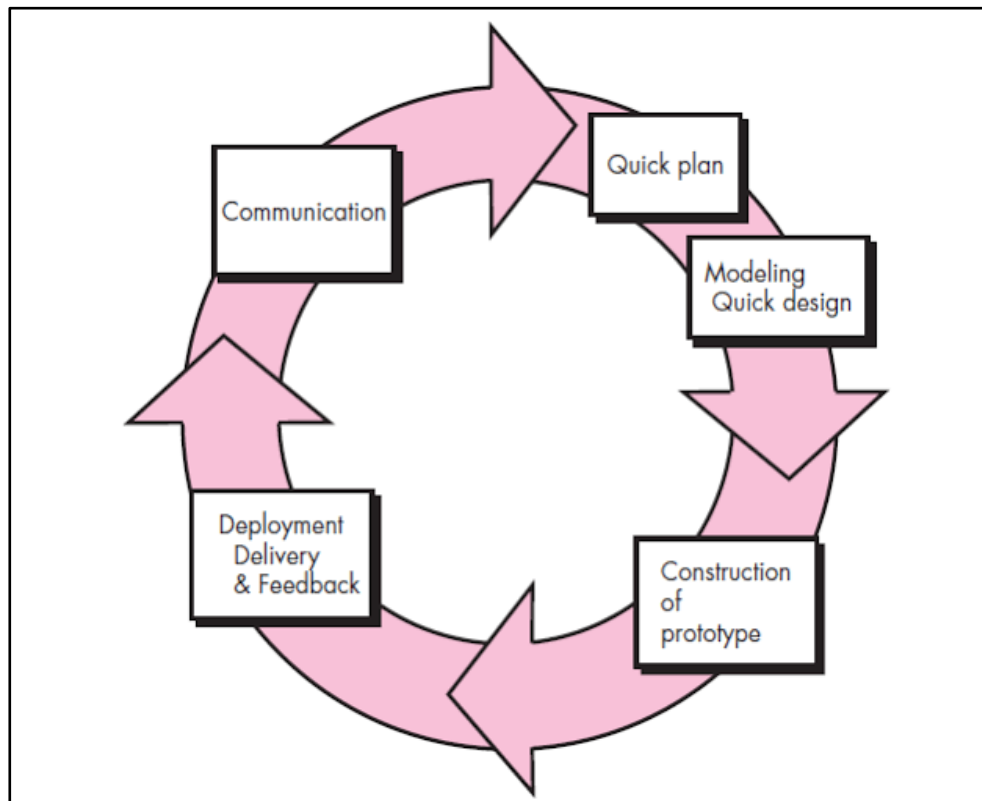
Tahapan pengumpulan data dengan cara mengadakan peninjauan langsung ke Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

c. Studi Pustaka

Tahapan ini dilakukan dengan cara mencari sumber informasi yang berkaitan dengan penelitian melalui internet, jurnal dan buku-buku referensi lainnya.

1.5.3. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *prototype*. Metode *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembangan perangkat lunak. Metode *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan, program *prototype* biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Metode *prototype* dievaluasi dengan keinginan pelanggan atau *user*. Proses pengembangan untuk memodelkan sebuah *software* dibutuhkan beberapa tahapan di dalamnya, tahapan inilah yang akan mencapai tujuan dalam merancang dan membangun sebuah *software* agar metode yang digunakan pada hasil akhirnya dapat diterima oleh penggunanya[**Error! Reference source not found.**]. Tahapan-tahapan metode *prototype* adalah sebagai berikut[**Error! Reference source not found.**] :



Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2018. "Rekayasa Perangkat Lunak". Bandung : Informatika.

Gambar 1.1. Tahapan-Tahapan Metode *Prototype*

a. *Communication* (Komunikasi)

Tahapan ini membahas tujuan pembuatan *software* dan mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang diinginkan oleh seorang *customer* tentang *software* yang akan dibuat.

b. *Quick Plan* (Perencanaan)

Tahapan perencanaan menjelaskan secara detail gambaran tentang hasil diskusi dengan *customer* setelah melakukan komunikasi.

c. *Modeling Quick Design* (Desain Pemodelan)

Tahapan ini diutamakan untuk membuat *customer* menjadi lebih nyaman berbelanja dengan kemudahan membuat tampilan

interface sebuah *software*. Desain pemodelan (*modeling quick design*) dibuat agar semua rancangan tampilan desain sistem dapat terlihat oleh para *user*, yaitu rancangan antar muka pengguna (*user interface*) atau format tampilan yang lainnya.

d. *Construction of Prototype (Implementasi Dalam Bentuk Prototype)*

Tahapan mengimplementasikan dengan cara kerja metode *prototype* dalam membuat *software* sesuai dengan kebutuhan untuk membentuk sebuah fitur-fitur baru.

e. *Development Delivery and Feedback (Pengujian, Penyerahan Kepada Pelanggan dan Umpan Balik)*

Tahapan yang terakhir ini dilakukan untuk menguji *software* yang telah dibuat, apakah ada yang kurang atau sudah berjalan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan *user* dengan tujuan menghasilkan pembahasan dari hasil pengujian sistem. Setelah tahapan pengujian, *software* diserahkan dengan *customer* untuk memberikan *feedback* berupa komentar mengenai keluhan *software* yang telah dibuat. Seiring dengan proses *feedback* dilakukan, tahapan proses komunikasi akan terulang lagi hingga mencapai kepuasan kebutuhan yang diinginkan oleh seorang *user*.

1.5.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini adalah metode *development research* (penelitian pengembangan) untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan melalui suatu penelitian dengan teknik tertentu . Metode *development research* (penelitian pengembangan) merupakan suatu penelitian untuk mengembangkan sebuah pengetahuan yang sudah ada

dengan tujuan untuk memperoleh jawaban yang seimbang dalam menyelesaikan masalah manusia dan lingkungan alam disekitarnya yang semakin hari selalu berkembang[Error! Reference source not found.].

1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan dikelompokkan ke dalam lima bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tinjauan umum tentang sejarah, visi dan misi dari objek penelitian yakni Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas, landasan teori penjelasan mengenai teori yang digunakan, dan penelitian sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas menganalisis sistem yang sedang berjalan pada Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk desain sistem. Kemudian analisis dengan menggunakan metode pengembangan sistem yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan *software*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil laporan penelitian dari sistem penjualan kain songket khas Palembang pada Rumah Limas yang telah dibuat dengan menggunakan metode *prototype*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas garis besar kesimpulan dari hasil penelitian dan memberi saran kepada pihak Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas terhadap hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian.