

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkat kemajuan teknologi komputer dan jaringan komunikasi data, sekarang internet dan email dengan mudah dapat diakses dan dimanfaatkan sebagian besar masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Internet sudah banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan antara lain hiburan, pendidikan, perdagangan dan lain-lain.

Pesatnya perkembangan dari internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas, menjadikan internet sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah e-commerce baik business to customer maupun business to business. Dengan membawa keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam e-commerce.

Istilah e-commerce dapat saja diartikan berbeda-beda oleh setiap orang, yang penting untuk dimengerti adalah persamaan-persamaannya : e-commerce melibatkan lebih dari satu perusahaan, dan dapat diaplikasikan hampir di setiap jenis hubungan bisnis.

Sampai saat ini, website hanya terbatas pada informasi yang diberikan untuk konsumen mengenai perusahaan dan apa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Para pengunjung di website dapat melakukan lebih daripada hanya melihat informasi ini, mereka bisa mengirimkan e-mail atau mengisi sebuah formulir, dan membuat perjanjian yang lebih dari sekedar arti perjanjian secara tradisional. E-commerce mengizinkan anda untuk menjual produk-produk dan jasa secara online. Calon pelanggan atau konsumen dapat menemukan website anda, membaca dan melihat produk-produk, memesan dan membayar produk-produk tersebut secara online.

Batik Tulis Madura adalah salah satu bentuk seni budaya, batik tulis Madura banyak diminati dan populer dengan konsumen lokal dan internasional. Dengan bentuk khas dan motif batik tulis Madura memiliki keunikan sendiri untuk konsumen. Gaya dan berbagai unik dan bebas, sifat pribadi produksinya dilakukan di unit, mereka masih



mempertahankan produksi tradisional, yang ditulis dan diolah dengan cara tradisional.

Kebanyakan orang mengenal batik tulis Madura dengan karakter yang kuat, yang dicirikan oleh bebas, dengan warna yang berani (merah, kuning, hijau muda). Tapi jarang yang mengetahui bahwa batik Madura mungkin telah lebih dari seribu motif dan paling terkemuka di pasar batik di Indonesia maupun mancanegara. Sejarah mencatat produsen batik Madura yang cukup terkenal. Apa yang membuatnya menjadi seperti itu, mungkin karena kedua komoditas tersebut merupakan bagian integral dari tradisi masyarakat mereka sendiri.

Pusat Kerajinan Batik Terbesar di Madura antara lain adalah Sentra Batik Tulis Tanjung Bumi di Bangkalan, Sentra Batik Tulis Banyumas Klampar, Pamekasan, Sentra Batik Tulis Pekandangan Sumenep, dan Sentra Batik Tulis Kabupaten Sampang. Sifat pribadi produksinya dilakukan di unit. Kebanyakan sentral batik Madura merupakan usaha kecil menengah yang dikerjakan di rumah-rumah. Kegiatan membatik merupakan kegiatan mengisi waktu luang bagi ibu-ibu di sana. Pengusaha batik Madura masih mempertahankan produksi tradisional, yang ditulis dan diolah dengan cara tradisional.

Di Pulau Madura sendiri sudah sejak lama dikenal sejumlah sentra kerajinan batik. Misalnya di Kabupaten Pamekasan, sejak jaman dulu banyak perajin dan pengusaha batik bermukim dan mengembangkan usaha batiknya di wilayah tersebut. Sampai saat ini Kabupaten Pamekasan dikenal sebagai salah satu sentral industri kerajinan Batik di Pulau Madura. Karena, dibandingkan dengan kabupaten-kabupaten lain di Pulau Madura, Kabupaten Pamekasan inilah yang paling banyak dihuni para perajin dan pengusaha batik.

Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan sistem yang meliputi website dan sistem informasi e-commerce batik tulis asli Madura dengan business to business dan business to customer. Sistem ini sangat dapat membantu dalam memperoleh informasi tentang model barang/kain dan memudahkan konsumen untuk memilih model-model / jenis-jenis apa saja yang sedang tren saat ini tanpa langsung datang ke toko dan tidak perlu membawa uang cash demi keamanan bersama.

Proses pembangunan situs e-commerce ini menggunakan teknik analisis data menggunakan metode pembangunan perangkat lunak secara waterfall. Metodologi Waterfall [1] merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya.

1.2. Permasalahan

Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan kita memiliki akses yang cepat terhadap informasi yang kita butuhkan. Dengan adanya program website. Berdasarkan penjelasan diatas ada beberapa masalah yang dapat dikemukakan yang berkaitan dengan sistem tersebut, diantaranya :

1. Bagaimana menyampaikan informasi mengenai Batik Tulis Asli Madura secara global dan mendapat timbal balik dari user.
2. Bagaimana membangun aplikasi e-commerce batik tulis asli Madura untuk memasarkan hasil karya orang Madura secara online.?
3. Bagaimana menerapkan e-Commerce pada batik tulis asli Madura.?

1.3. Batasan Masalah

Dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, akses informasi secara cepat sangat dibutuhkan dengan website yang mudah didapatkan dan dipublikasikan. Dalam e-commerce ini dibutuhkan sistem informasi yang efisien. Namun, ada beberapa kesulitan yang penulis temukan, sehingga penulis membatasi sistem ini dalam hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini akan dibuat secara online untuk memasarkan batik tulis yang mempermudah konsumen memilih batik tulis yang disukainya serta dapat dengan mudah memilih batik tulis yang disediakan dalam keranjang belanja.
2. Proses transaksi yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu business to business dan business to customer yang dapat dipercayai dalam transaksi antar pebisnis.

1.4 Tujuan

Berdasarkan batasan masalah diatas maka tujuan dari sistem aplikasi e-commerce, yaitu diantaranya :

1. Memberi kemudahan kepada pihak pengelola Batik Tulis Madura untuk mempublikasikan dan mempromosikan produk yang di jual.
2. Mempermudah proses pemesanan dan pembayaran bagi customer serta memberi keamanan Karena tidak perlu membawa uang cash dalam jumlah besar.



1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini memiliki manfaat, yaitu diantaranya :

1. Dapat meningkatkan pengembangan publikasi dan media informasi dari Batik Tulis Madura.
2. Dapat dengan mudah menyampaikan informasi kepada user.
3. Sarana publikasi untuk memperkenalkan produk yang di jualnya kepada konsumen serta Memberikan informasi yang lebih baik bagi konsumen serta mempermudah memilih produk yang akan di beli.
4. Meyakinkan Customer dalam proses transaksi yang akan dilakukan tanpa ragu-ragu untuk melakukan transaksi.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

Metode dalam pengembangan sistem ini menggunakan metodologi Waterfall yang merupakan suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan.

Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metodologi Waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan antar muka (interface) yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak di dokumentasikan dan dilihat dengan pelanggan.

2. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langka yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, asitektur perangkat lunak, representasi interface dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat di perkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain

didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

3. Generasi Kode

Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa di baca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

4. Pengujian

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

1.7 Sistematika penulisan

Adapun sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini sebagai berikut :

Bab 1 pendahuluan

Dalam bab ini dimulai dari latar belakang, kemudian diformulasikan menjadi tujuan, rumusan masalah, metodologi dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam mengerjakan tugas akhir serta teori-teori yang implementasikan dalam mengerjakan tugas akhir.



Bab III Perancangan Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang rancangan sistem, yaitu mengenai alur kerja sistem, layanan-layanan yang disediakan sistem, serta perancangan database yang digunakan dalam perancangan sistem.

Bab IV Implementasi

Pada bab ini berisikan gambar-gambar dan penjelasan dari aplikasi yang telah dikerjakan dalam tugas akhir.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah dan hasil analisis dari deksripsi yang telah diuraikan serta diakhiri dengan saran-saran penulis.