

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Batik adalah salah satu budaya khas Indonesia. Pembuatan batik secara khusus dengan cara menuliskan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan tersendiri. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of The Oral and Intangible Heritage of Humanity*) (Kompas, 2009)

Salah satunya adalah batik dari daerah Mojokerto. Batik khas dari Kota Mojokerto memiliki keunikan yaitu memiliki motif yang digali dari tradisi kebudayaan kerajaan Majapahit, mengadaptasi elemen-elemen yang ada dalam Kerajaan Majapahit. Ciri khas Batik Mojokerto menurut Ibu Mamik, salah satu pengerajin batik Mojokerto, motif batik Mojokerto mengambil corak atau motif dari alam sekitar kehidupan manusia yang mampu memberikan gambaran mengenai ciri khas daerah Mojokerto. Beberapa corak atau motif yang digunakan antara lain motif berbentuk bunga teratai yang merupakan lambang Kerajaan Majapahit, motif berbentuk Surya Majapahit yang merupakan logo atau lambang dari Kerajaan Majapahit, motif berbentuk buah maja yang merupakan buah khas Majapahit yang menjadi asal kata Majapahit sendiri, tempat duduk sembilan dewa pada saat bersemedi, tempat duduk dewa-dewi saat turun ke bumi.

Batik Mojokerto konon telah ada pada sejak zaman Kerajaan Majapahit, namun seiring runtuhnya kerajaan ini, keberadaan batik Mojokerto mulai tersingkir keberadaannya. Belakangan seni membatik muncul dan berkembang lagi di Mojokerto yang diawali oleh generasi baru yang mewarisi tradisi turun

temurun dari generasi sebelumnya. Motif batik Mojokerto yang diberi nama Surya Majapahit karena motif utama berupa surya majapahit yang merupakan lambang dari Kerajaan Majapahit yang sering dijumpai pada candi-candi peninggalan Kerajaan Majapahit. Pada saat ini pengrajin batik masih menggunakan pemasaran dari mulut ke mulut, mengikuti pameran budaya atau sekadar bekerja sama dengan toko-toko pakaian untuk menjual produk produk batik mereka. Pelanggan mereka juga biasanya hanya pada ruang lingkup kecil, seperti orang di sekitar mereka, pengunjung pameran budaya atau pelanggan yang berasal dari daerah lain yang pernah bertemu dengan mereka pada pameran sebelumnya. Pada saat ini belum adanya media khusus yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan mereka, khususnya untuk UMKM batik Mojokerto. Jika hal ini terus berlanjut maka akan membuat produksi dan penjualan batik merosot dan semakin merugikan para pengrajin batik di Mojokerto.

Salah satu solusi yang bisa ditawarkan dari permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pemasaran produk batik asli Mojokerto melalui media *online* yang berupa *marketplace*. *Marketplace* adalah suatu bentuk pasar elektronik (*virtual market*) dimana pembeli dan penjual dapat bertemu dan dihubungkan melalui suatu transaksi elektronik (*online*) yang dapat diakses secara cepat, aman dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. *Marketplace* sebagai media *online* dapat membantu pengrajin batik untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan batik mereka yang sebelumnya hanya sebatas di sekitar tempat mereka berjualan menjadi skala nasional. *Marketplace* juga dapat menampung banyak penjual sekaligus, sehingga sangat cocok jika digunakan oleh banyak penjual (UMKM) dan batik khas Mojokerto Surya Majapahit ini jauh lebih dikenal oleh masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang website marketplace UMKM batik di Mojokerto.
2. Bagaimana merancang website yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara baik serta transaksi penjualan secara *online*.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan pada sistem yang akan dibangun adalah:

1. Untuk pengolahan data penulis menggunakan MySQL.
2. Untuk jasa pengiriman hanya bekerjasama dengan JNE dan POS.
3. Untuk melacak pesanan hanya menggunakan nomor faktur.
4. Untuk pembayaran hanya berbentuk COD dan Transfer.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai suatu alternatif media penyedia informasi yang efisien bagi pembeli agar mendapat informasi produk-produk pakaian batik dari pengrajin atau UMKM yang ada di Mojokerto
2. Sebagai pemasaran produk khas batik dari Mojokerto sehingga masyarakat nasional tahu tentang batik apa saja yang ada di Mojokerto.
3. Sebagai sarana memperluas pangsa pasar baru.

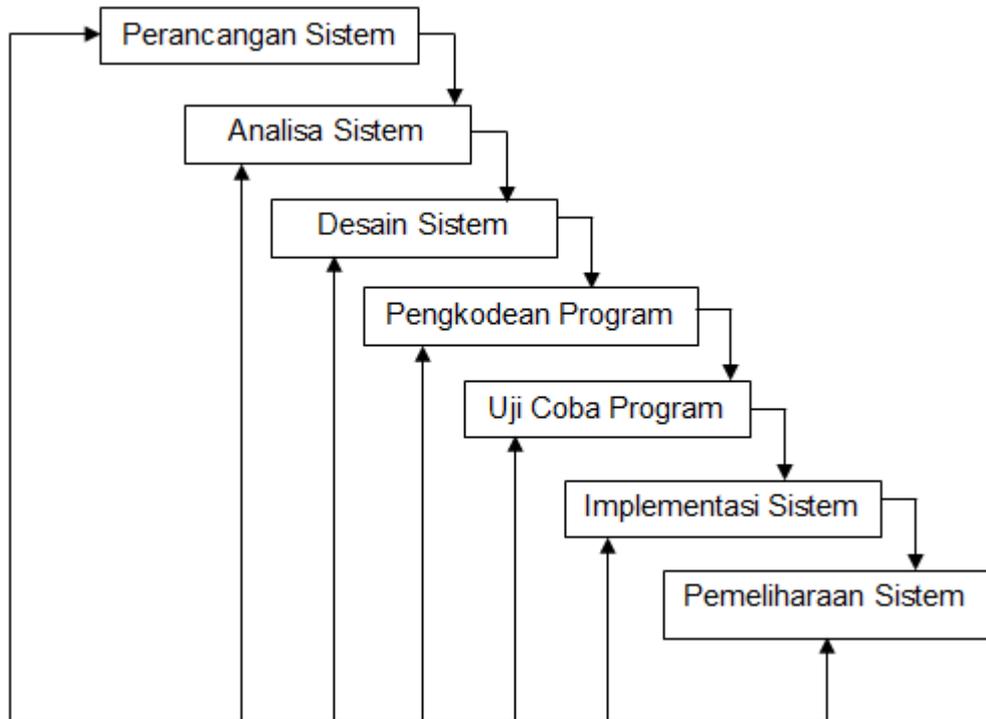
## 1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi *E-Marketplace* ini diharapkan mampu memberi manfaat:

1. Sebagai pemanfaatan jual beli melalui media transaksi online.
2. Sebagai sarana penjualan hasil produk dari UMKM dan produksi batik yang ada di Mojokerto.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan laporan ini peneliti menggunakan metode waterfall dengan susunan sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Metode *Waterfall* (Roger, 2012)

Berikut keterangan dari gambar diatas:

### 1. Analisa Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam kegiatan-kegiatan komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisa sistem yaitu identifikasi masalah dan analisa kelayakan teknis. Identifikasi masalah dilakukan dengan pendekatan pendekatan dan mengkaji subjek masalah yang ada. Kemudian melakukan analisis kelayakan teknis dengan menganalisa kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya manusia (pengguna).

## 2. Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahap persiapan rancang bangun implementasi serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan interface dan flowcart, diagram konteks, dan dfd.

## 3. Pengkodean Program

Menerjemahkan hasil dari proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer menggunakan bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer.

## 4. Uji Coba Program (*Testing*)

Uji coba program merupakan kegiatan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Uji coba mempresentasikan ketidak normalan yang terjadi pada pengembangan *software*. Selama definisi awal dan fase pembangunan, pengembangan berusaha untuk membangun *software* dari konsep yang abstrak sampai dengan implementasi yang memungkinkan.

## 5. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahapan penerapan sebuah program dalam pembangunan sistem. Implementasi dibuat berdasarkan hasil identifikasi masalah serta perancangan yang terperinci terhadap suatu sistem yang sedang berjalan. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam website dengan Breckets.

## 6. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem yang diperlukan untuk memperbaiki kesalahan atau kelemahan sistem yang terdeteksi maupun yang tidak terdeteksi pada saat pengujian membuat *up to date* dan meningkatkan kemampuan sistem.

### 1.7 Sistematika Penulisan

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang pembangunan aplikasi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metodologi penelitian.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penelitian terdahulu dan penjelasan teoretis sebagai dasar dan komparasi analisis dalam melakukan penelitian.

## BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, perancangan model dalam bentuk *flowcart*, perancangan struktur menu dan perancangan interface.

## BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang penerapan dari perancangan yang telah dibuat dan pembahasannya. Bab ini juga mencakup gambar tampilan (interface) dari aplikasi serta penjelasan tentang uji coba aplikasi.

## BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran dari hasil penelitian. Simpulan berisi tentang hasil dari penelitian dengan pembuktian yang ada dalam hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan manifestasi dari peneliti untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan.