

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persaingan dalam dunia bisnis sekarang ini sangat ketat. Untuk memperlancar serta bertahan suatu unit usaha harus mempunyai kualitas kerja yang baik dan terstruktur. Ditambah lagi, perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Informasi sangat penting bagi setiap unit usaha, sebab informasi mengarahkan dan memperlancar dalam kegiatan sehari-hari. Saat ini kita sering kali mendengar mengenai teknologi *internet* yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Dan sekarang ini lebih banyak berkembang kearah *user friendly*, yang artinya semakin mempermudah pemakainya dalam memahami serta menjalankan fungsi teknologi *internet* tersebut. Dalam bidang usaha yang bersifat global, suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh, hal ini dimungkinkan dengan menggunakan teknologi yang sedang populer saat ini yaitu *internet*, salah satunya adalah *World Wide Web (WWW)* yang dikenal juga sebagai *web*.

Web dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakupan luas, karena informasinya tersebar secara global melalui *website*. Masing-masing *website* tersebut menyediakan informasinya sendiri. Dalam dunia bisnis *website* merupakan media promosi yang sangat efektif dalam melakukan promosi usaha dan sangat diperlukan. Salah satu

kegunaannya adalah sebagai suatu sarana untuk memperluas pemasaran dan jaringan penjualan perusahaan, sehingga jangkauan pemasaran dan penjualan dapat semakin luas dan tidak terbatas hanya pada satu wilayah tertentu.

Wardoyo Patung Loroblonyo Antik adalah salah satu unit usaha di Indonesia tepatnya Wonogiri yang bergerak dibidang kerajinan seni patung loroblonyo. Selain menjual Patung Loroblonyo, Wardoyo Patung Loroblonyo Antik juga menjual produk kerajinan lainnya antara lain Patung Punokawan, Patung Prajurit, Ukiran Wayang, Dakon Ukir, dan jenis patung lainnya yang memakai bahan dasar kayu.

Sistem promosi dan pemasaran dari Wardoyo Patung Loroblonyo Antik masih bersifat konvensional yaitu dengan mengikuti pameran-pameran seni yang ada di beberapa kota besar. Pameran seni yang diikuti masih terbatas hanya pada beberapa kota di pulau Jawa meliputi Jogjakarta, Solo, dan Jakarta. Dalam pameran tersebut selain promosi, Wardoyo Patung Loroblonyo Antik juga menjual produknya dan menyebarkan kartu nama untuk memudahkan konsumen dalam memesan produk jika ingin membeli di kemudian hari. Konsumen sering memesan produk melalui telepon, setelah menentukan produk yang dipesan dan mentransfer uang muka pembayaran maka Wardoyo Patung Loroblonyo Antik akan mengirim produk ke konsumen setelah itu konsumen melunasi pembayarannya melalui transfer bank.

Sistem promosi seperti ini mempunyai kelemahan yaitu sulitnya untuk mencari konsumen baru dari kota lain yang tidak mengadakan pameran seni. Dan juga para konsumen yang ingin melihat produk yang dijual terbatas oleh

tempat dan waktu. Selain itu para konsumen harus mengunjungi pameran atau tempat penjualan jika ingin melihat produk dari Wardoyo Patung Loroblonyo Antik. Sehingga dalam memperluas wilayah pemasaran dan penjualan produk khususnya untuk luar pulau jawa Wardoyo Patung Loroblonyo Antik masih mengalami kesulitan.

Jika Wardoyo Patung Loroblonyo Antik memiliki *website*, maka Wardoyo Patung Loroblonyo Antik dapat memasarkan produk dan mempromosikan produknya secara *online* melalui *internet* sehingga pemasaran produk dapat diperluas lagi sampai di luar Pulau Jawa. Dan dengan adanya *website* ini dapat digunakan sebagai sarana bagi konsumen untuk memperoleh informasi yang cepat, lengkap, dan akurat mengenai produk yang ada di Wardoyo Patung Loroblonyo Antik tanpa dibatasi lagi oleh tempat dan waktu.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam skripsi ini dengan mengambil judul **“Perancangan *Website* untuk Media Promosi dan Informasi Produk Kerajinan Patung pada “Wardoyo Patung Lorobloyo Antik” Wonogiri”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *website* untuk media promosi dan informasi produk kerajinan patung pada “Wardoyo Patung Lorobloyo Antik” Wonogiri?

2. Bagaimana mengimplementasikan *website* untuk media promosi dan informasi produk kerajinan patung pada “Wardoyo Patung Lorobloyo Antik” Wonogiri?

C. Tujuan

Adapun tujuan yang dilakukan dalam penyusunan skripsi adalah :

1. Merancang *website* untuk media promosi dan informasi produk kerajinan patung pada “Wardoyo Patung Lorobloyo Antik” Wonogiri.
2. Mengimplementasikan *website* untuk media promosi dan informasi produk kerajinan patung pada “Wardoyo Patung Lorobloyo Antik” Wonogiri.

D. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya skripsi ini penulis membatasi permasalahan dalam perancangan, antara lain :

1. *Website* ini memuat profil dari unit usaha, informasi produk, dan informasi produk model baru.
2. *Website* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database server*nya.

E. Manfaat

Manfaat perancangan ini adalah memudahkan dalam melakukan promosi dan informasi produk kerajinan patung secara cepat dan rinci kepada calon pembeli sehingga calon pembeli dapat dengan mudah memperoleh informasi produk yang tepat waktu, jelas, dan akurat. Dan juga dapat memperkenalkan Wardoyo Patung Lorobloyo Antik kepada masyarakat luar sehingga dapat memperluas jangkauan pemasarannya dan meningkatkan penjualan.

F. Metodologi

Metodologi yang penulis gunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Melakukan tanya jawab pada pihak yang berkepentingan serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sering terjadi. Penyusun melakukan tanya jawab kepada pemilik dari unit usaha Wardoyo Patung Lorobloyo Antik.

2. Observasi

Observasi dilakukan pada unit usaha Wardoyo Patung Lorobloyo Antik untuk memperoleh data yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari referensi-referensi serta literatur untuk membantu dalam mengumpulkan informasi serta dapat menjadi bahan acuan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Perancangan dan Desain

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan *Flowchart*, *Data Flow Diagram*, Tabel relasi, dan perancangan antarmuka sesuai dengan hasil dari analisis sistem.

5. Implementasi Program

Pada tahap ini, rancangan yang akan dibuat dan diimplementasikan ke dalam bentuk kode program *PHP*.

6. Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah

program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Skripsi ini, pembahasan yang penulis sajikan terdiri dari lima bab dengan pokok-pokok bahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan pembahasan teori yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan *flowchart*, perancangan *data flow diagram*, perancangan *entity relationship diagram*, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi mengamati jalannya perancangan, jalannya pengujian sistem, dan waktu penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan perancangan lebih lanjut.