

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jejara merupakan kota yang berada di pantai utara Jawa Tengah. Kota ini dikenal sebagai “Kota Ukir”.^[1] Sebutan itu bukan hal baru bagi kota tempat kelahiran R.A. Kartini ini, karena sudah sejak zaman kerajaan Kalinyamat seni ukir dibawa oleh sultan Hadlirin dari negeri Cina kemudian diajarkan kepada warga-warganya di kota Jejara, dan dijadikan mata pencaharian oleh sebagian besar masyarakat Jejara hingga saat ini. Budaya mengukir kayu yang dilestarikan secara turun-temurun tersebut menjadi cikal bakal berkembangnya industri mebel kayu di kota ini.^[2]

Industri mebel kayu di Jejara menjadi lokomotif perekonomian daerah yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat Jejara. Terlebih lagi ditunjang oleh ketersediaan bahan baku utama industri yang hampir semua dicukupi oleh Perhutani. Namun, krisis moneter tahun 1997-1998 menjadi awal pengurusan bahan baku kayu di Jejara. Keadaan ini dimanfaatkan oleh oknum-oknum secara individu maupun kelompok untuk memabat hutan jati Perhutani secara beramai-ramai. Kayu hasil jarahan kemudian dijual murah ke pengrajin maupun pengusaha mebel. Kondisi ini berdampak buruk bagi perkembangan industri kerajinan kayu maupun perekonomian secara umum di Jejara saat ini.^[3]

Harga kayu jati menjadi sangat mahal karena persediaan kayu terbatas, sehingga banyak industri mebel yang gulung tikar. Akibatnya, banyak pengukir kayu di Jejara yang beralih profesi demi mencukupi kebutuhannya. Selain itu, sejak dekade tahun 2010-an, tradisi seni ukir mengalami periode kemunduran. Saat ini kebanyakan pengukir kayu di Jejara didominasi oleh generasi tua. Sedangkan minat generasi muda untuk menekuni seni ukir mengalami penurunan.^[4] Turunnya minat menjadi profesi pengukir kayu disebabkan mahalnya harga produksi, proses pemasaran yang susah, upah yang rendah dan adanya kompetitor ukiran dari Tiongkok dan daerah lain di Indonesia yang membuka sentra ukir dan pasar seni.^[5]

Keadaan ini membuat semakin sulitnya menemukan pengukir kayu yang profesional di era modern saat ini. Terkadang orang dari daerah lain ataupun dari kota lain di luar Jepara membutuhkan jasa ukir kayu, namun bingung mau mencarinya kemana. Datang dan mencarinya sendiri secara langsung ke Jepara pun belum tentu menemukan jasa ukir kayu yang di cari, karena belum adanya sarana yang memudahkan orang dalam mencari jasa ukir kayu tersebut selain cara konvensional yang dilakukan selama ini, yaitu dengan bertanya langsung kepada masyarakat.[6]

Pada era globalisasi dewasa ini, internet menjadi salah satu media yang lebih banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat, dari mulai anak-anak hingga orang dewasa, karena perkembangan internet sangat pesat dan lebih banyak menyediakan informasi yang beraneka ragam termasuk informasi penyediaan jasa. Kemajuan teknologi dan informasi yang pesat ini, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dalam mempermudah segala urusan, termasuk dalam hal penyediaan jasa ukir kayu. Realitanya, belum ditemukan penyedia jasa ukir kayu. Selama ini para pencari jasa masih mengandalkan cara konvensional dengan bertanya secara langsung kepada masyarakat setempat.

Melihat fenomena yang ada di lapangan, peneliti bermaksud membuat aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah oleh calon pengguna jasa untuk mencari orang yang mempunyai keahlian di bidang ukir kayu. Pengguna dapat mendownload aplikasi dari internet untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat dan efisien. Pembuatan aplikasi android penyedia jasa ukir kayu Jepara menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Metode ini dipilih karena dapat mempersingkat waktu pengembangan. Selain itu, dengan metode RAD penulis juga dapat melakukan perancangan dan implementasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi.

Penelitian mengenai pembuatan aplikasi android telah ditemukan pada penelitian sebelumnya, salah satunya penelitian yang dilakukan Rahardjo, Hidayat dan Yudiantoro.[7] Aplikasi yang dibuat ialah aplikasi layanan jasa tukang bangunan berbasis android yang diberi nama Fast Kul. Aplikasi ini menggunakan Adobe Illustrator, AirDroid, Android Studio dan Sublime Text. Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Wijaya, Handoko dan Sulistiyo.[8] Aplikasi yang

dibuat berupa aplikasi pemandu wisata yang menggunakan teknologi augmented reality pada wisata Kota Jepara yang memiliki fitur pencarian lokasi dengan memadukan fungsi kamera dan GPS based tracking dan geo tagging yang ada pada smartphone android. Aplikasi ini diberi nama Vijato. Beberapa penelitian tersebut belum ditemukan aplikasi android penyedia jasa ukir kayu Jepara. Dengan demikian, maka penelitian ini layak untuk dilaksanakan.

1.2 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya membahas seputar penyediaan jasa ukir kayu Jepara.
2. Terdapat 2 macam fitur yang akan dibuat, yaitu Admin dan User.
3. Informasi yang akan ditampilkan meliputi beranda, daftar pengrajin, pengrajin saya, dan tentang aplikasi.
4. Pembuatan aplikasinya menggunakan Android Studio versi 7.0.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi, yaitu:

1. Pencari jasa masih kesulitan dalam mencari pengukir kayu Jepara yang profesional.
2. Belum adanya penyedia jasa ukir kayu Jepara berbasis android yang dapat memberikan informasi terkait pengukir kayu Jepara yang profesional.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Mempermudah pencari jasa dalam mencari pengukir kayu Jepara yang profesional.
2. Membuat aplikasi android penyedia jasa ukir kayu Jepara yang dapat memberikan informasi terkait pengukir kayu Jepara yang profesional.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terutama bagi:

1. Pencari jasa
 - a. Dapat dengan mudah mencari jasa ukir kayu Jepara yang profesional.
 - b. Dapat menghemat waktu dalam melakukan pencarian jasa ukir kayu Jepara.
2. Pengukir kayu
 - a. Dapat membantu menawarkan dan mempublikasikan jasanya
 - b. Dapat memperoleh peluang kerja lebih besar dan cepat.
3. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas keilmuan peneliti.

4. Civitas Akademika

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan khususnya yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi berbasis android, serta sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Agar penulisan laporan skripsi sesuai dengan tujuan penelitian, maka disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan secara garis besar mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan studi dan tinjauan Pustaka yang berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, bahan dan alat penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan sistem, metode penelitian, metode pengujian, evaluasi dan validasi hasil.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai perancangan aplikasi, pengujian metode, evaluasi dan hasil validasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari apa yang dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, serta saran terkait permasalahan yang telah dibahas.

