

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Kudus adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah yang terletak didaerah pantura yang berbatasan dengan Kabupaten Demak, Kabupaten Pati dan Kabupaten Jepara, Kabupaten Kudus dikenal sebagai kota Kretek (*rokok*), jenang kudus, menara kudus dan muria.

Usaha mikro kecil menengah (UMKM) sangat mempengaruhi perekonomian suatu daerah. Begitu halnya dengan kabupaten kudus memiliki banyak potensi usaha kecil menengah yang bisa dikembangkan. Selain dikenal sebagai kota kretek, kabupaten kudus juga memiliki desain atau motif batik yang belum dikenal oleh banyak orang terutama oleh penduduk kudus pada khususnya dan wisatawan pada umumnya.

Batik kudus berada di sentra Desa Kecamatan Gebog (Karmalang, Gribig) Kecamatan Dawe (Colo) dan Kecamatan Kota (Kerjasan, Langgar Dhalem) terdapat sejumlah pengrajin didaerah tersebut. Menurut observasi awal yang dilakukan oleh peneliti. Batik kudus mempunyai cirri khas antara lain: menggunakan pewarna alami sogan warna coklat, kayu tingi warna kuning dan tom atau indigo vera warna biru sedangkan desain atau motif yang digunakan terinspirasi dari kebudayaan kuliner dan tanaman yang ada di kabupaten kudus seperti motif tari kretek, motif menara, motif tempat lentog daun dan buah pariyothon. Menurut pengrajin untuk media promosi masih menggunakan manual atau diambil oleh *reseller* sehingga omset yang dihasilkan sedikit dan kurang dikenal oleh wisatawan.

Perkembangan teknologi dalam mencakup bidang sangat mempengaruhi perkembangan industri kecil menengah. Begitu halnya dengan perkembangan *e-commerce*, *e-commerce* merupakan suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan media komputer sebagai perantara transaksi bisnis. Dengan *e-commerce* akan mempermudah proses transaksi jual-beli tanpa harus ke lokasi. Sehingga hemat biaya, dan waktu. Seiring berkembangnya *e-commerce* sekarang muncul aplikasi *marketplace* yaitu Marketplace adalah suatu bentuk pasar elektronik

(virtual market) dimana pembeli dan penjual bertemu dan dihubungkan melalui suatu transaksi elektronik (online) yang dapat diakses secara cepat, aman dan dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja (terbebas dari jam kerja suatu tempat) Banyak keuntungan yang didapat dari market place diantaranya, dalam menghadapi bisnis di era globalisasi, marketplace memberikan peluang besar bagi pemilik usaha bisnis di bidang apapun dalam menyampaikan informasi produk yang dihasilkan baik berupa barang atau jasa dengan menggunakan teknologi internet. [1]

Menurut Marco Robert dan Ningrum Puspa Tyas Bernadheta dalam jurnal Ilmiah DASI yang berjudul “Analisis sistem informasi E-Marketplace pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Kerajinan Bambu Dusun Brajan” penelitian tentang Kerajinan Bambu yang ada di desa Brajan , industri kreatif di Yogyakarta yang menghasilkan kerajinan bambu yang unik dan beragam. Masalah yang dihadapi dari penjualan masih ada beberapa isu dalam mempromosikan dan menjual produk, sehingga konsumen kurang mengetahui barang apa saja yang diproduksi. Solusi yang digunakan oleh penelitian menggunakan e-marketplace, Marketplace menggunakan kemudahan dalam mengatasi promosi penjualan barang kerajinan. Dengan media internet, penjual akan memiliki kemudahan dalam menjual dan mempromosikan produk di pasar yang lebih luas. Oleh sebab itu, peneliti ingin menerapkan marketplace pada sentra industri Batik Kudus dengan tujuan sebagai media promosi batik kudus agar bisa dikenal khalayak umum, dan untuk mendukung kegiatan operasional home industri tersebut [2]

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Belum terdapat suatu tempat pengelompokkan promosi/penjualan batik
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi marketplace industri batik di kabupaten kudus?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan – batasan masalah dalam system ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang batik Kudus.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk system ini adalah dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP.
4. Pengolahan data pada aplikasi ini menggunakan database MySQL.
5. Perancangan system menggunakan alat pemodelan yaitu UML ( Unified Modelling Language )
6. Aplikasi ini dibangun sistem berbasis web.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam peneliti ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah pengembangan aplikasi marketplace industri batik kudas.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti
  - a. Memperdalam pengetahuan peneliti tentang aplikasi marketplace dalam pengembangan industri batik kudas.
  - b. Memperdalam pengetahuan peneliti tentang framework codeigniter yang digunakan dalam pengembangan aplikasi marketplace.
  - c. Membantu para perusahaan kecil maupun besar untuk promosi penjualan melalui website.
2. Bagi Masyarakat
  - a. Mempermudah masyarakat dalam menemukan aplikasi marketplace industri batik kudas secara khusus.
  - b. Masyarakat lebih mengenal produk – produk industri batik kudas lebih luas.
3. Bagi Pengembangan UMKM

Dengan adanya Pengembangan Aplikasi Marketplace Industri Batik ini, diharapkan dapat mengangkat Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) diKudas dan bisa dikenal masyarakat luas.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi

2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :

(a) Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

(b) Bab II Landasan Teori

Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan juga diuraikan sekilas tentang beberapa pengertian yang terkandung dalam penelitian ini serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.

(c) Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode perancangan pengembangan aplikasi.

(d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini sudah termasuk pada bab implementasi pembuatan aplikasi.

(e) Bab V Penutup

Di bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis peroleh.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar pustaka dan Lampir