

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang terus berupaya meningkatkan pembangunan ekonomi untuk mewujudkan masyarakat demokratis yang berkeadilan dan sejahtera. Secara keseluruhan pembangunan perekonomian akan memperbaiki kesejahteraan dari kehidupan masyarakat. Tingkat kemakmuran sangat berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi, dan salah satu sektor yang sangat berpengaruh adalah perdagangan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), neraca perdagangan Indonesia pada Juni 2022 kembali mencatat surplus, yakni 5,09 miliar, meningkat dibandingkan dari surplus bulan sebelumnya. Kinerja positif tersebut meningkat dari surplus neraca perdagangan Indonesia sejak bulan Mei 2020. Bank Indonesia memandang bahwa surplus neraca perdagangan tersebut telah berkontribusi positif dalam menjaga ketahanan eksternal dan internal perekonomian Indonesia.

Dalam agama Islam, pekerjaan sebagai pedagang merupakan salah satu pekerjaan yang mulia. Bahkan dengan berdagang akan lebih memudahkan datangnya rezeki Allah subhanahu wata'ala. Bahkan Rasulullah sendiri pada zaman dahulu beliau merupakan seorang pedagang bersama dengan istrinya yaitu Siti Khadijah.(Surat Al-Baqarah ayat 198)

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ ۚ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ فَاذْكُرُوا اللَّهَ عِندَ
الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ ۖ وَادْكُرُوهُ كَمَا هَدَيْتُكُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الضَّالِّينَ

Artinya:“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam. Dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu”.

Berdagang menjadi salah satu mata pencarian masyarakat Indonesia, tidak terkecuali di kampung Tanggulangin yang mana bahkan

untuk memajukan peningkatan pemasukan warganya difasilitasi oleh pemerintah dengan dibangunkannya Badan Usaha Milik Kampung (BUMKam). BUMKam sebagai suatu perusahaan milik kampung yang bertujuan meningkatkan perekonomian masyarakat kampung perlu adanya perencanaan yang matang tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembentukan BUMKam. Maka dengan itu, perlu adanya strategi dalam pengembangan BUMKam sehingga tidak adanya program yang tidak relevan dengan kebutuhan masyarakat kampung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada salah satu program usaha BUMKam Maju Bersama adalah Taman Wisata Kuliner. Taman Wisata Kuliner adalah salah satu program usaha BUMKam Maju Bersama Kampung Tanggulangin Kecamatan Punggur yang berdiri pada tanggal 15 Juni 2018 dengan luas $\pm 756m^2$ dengan banyak pedagang sebanyak 20 pedagang dengan aneka macam pilihan kuliner siap saji. Taman Wisata Kuliner menggunakan *Facebook* sebagai media promosinya, yang mana alur promosi yang dilakukan adalah dengan pedagang mengupload produk makanan atau minumannya lalu dengan menge tag akun *facebook* Taman Wisata Kuliner. Dalam melakukan pemesanan melalui *inbox* dengan menggunakan *system* pembayaran *cash delivery* (COD), *Facebook* hanya sebagai media promosi online, sehingga para pedagang tetap berjualan secara langsung di tenant.

Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Supijan selaku pengelola Taman Wisata Kuliner, Informasi yang didapatkan tentang proses alur pendaftaran penyewaan tenant adalah calon penyewa akan mendaftar kepada pihak pengelola dengan membawa KTP sebagai syarat pendaftaran, lalu pihak pengelola akan menulis data-data diri penyewa didalam kertas formulir pendaftaran penyewaan tenant, setelah selesai mengisi data-data diri calon penyewa, maka calon penyewa dapat menyerahkan uang sebesar Rp 4.000.000.00, kepada pengelola sebagai biaya sewa tenant selama 4 tahun, setelah itu calon penyewa akan diminta untuk menandatangani kertas formulir pendaftaran penyewaan tenant yang telah terisi sebagai tanda setuju akan kebenaran data diri dan sebagai kontrak penyewaan tenant, setelah itu pihak pengelola akan memberikan kwitansi sebagai tanda bukti pembayaran.

Calon penyewa perlu mendatangi pihak pengelola untuk melakukan proses pendaftaran penyewaan tenant. Penyebaran informasi promosi hanya berupa menggunakan *facebook*, yang mana kelemahan dari sosial media

facebook ini adalah tidak adanya fitur pencarian konten sehingga untuk menemukan suatu produk yang dikehendaki akan sulit ditemukan sehingga pembeli sulit untuk memesan produk yang diinginkan dan kegiatan promosi yang dilakukan pedagang hanya dengan menge *tag* akun *facebook* Taman Wisata Kuliner saja. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya *system website* yang terintegrasi antara satu dengan yang lainnya sehingga lebih efisien karena promosi, pemesanan, dan pendaftaran penyewaan tenant langsung melalui *website*. Maka perlu dibuatkan suatu rancangan sistem *website* yang dapat membantu meningkatkan kinerja operasional promosi.

Website sebagai sarana pengembangan promosi dapat dijadikan solusi dalam permasalahan diatas, seperti yang pernah di teliti oleh Andi Setiawan, dkk, 2017 dengan judul “Rancang Bangun *Website* sebagai Media Promosi Brand Rolarala” yang mana hasil penelitiannya menghasilkan rancangan media promosi *online* berupa media *website* yang dapat meningkatkan kegiatan promosi dan penjualan produk Rolarala serta meningkatkan *brand awareness* dari Rolarala. Sehingga solusi tersebut dapat diadopsi untuk menyelesaikan permasalahan pada Taman Wisata Kuliner.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka penulis tertarik untuk mengangkat masalah ini pada proposal skripsi dengan judul “**RANCANG BANGUN WEBSITE TAMAN WISATA KULINER SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PROMOSI BADAN USAHA MILIK KAMPUNG TANGGULANGIN?**”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *website* taman wisata kuliner sebagai sarana pengembangan promosi BUMKam Tanggulangin”.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam ruang lingkup sistem yang di buat ini adalah *system website* sebagai sarana promosi, informasi pendaftaran penyewaan tenant, dan pemesanan. Dengan *user*nya adalah pengelola Taman Wisata Kuliner sebagai admin, penyewa tenant sebagai pedagang, dan pembeli. Proses *input* yang dilakukan oleh pengelola adalah pengolahan pendaftaran penyewaan tenant dengan *output* yang dihasilkan adalah laporan penyewa tenant. *User*

penyewa tenant sebagai pedagang dapat melakukan pendaftaran tenant, menginput data produk, serta menerima pemesanan dengan *output* yang dihasilkan berupa laporan penjualan. *User* pembeli hanya sebagai penerima informasi produk, dengan *input* melakukan pemesanan produk dan *output* berupa data pembelian produk.

2. *Software* yang digunakan pada perancangan pembuatan *website* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *Framework CodeIgniter* 3.1.9, dengan basis data yang di gunakan adalah *MySQL*, *Xampp* sebagai *software web server*, pengolahan *database* menggunakan *PhpMyadmin*, untuk mengelola teks editor program menggunakan *Visual Studio Code* dan *web browser* digunakan sebagai menampilkan hasil dari pemrograman.
3. Metode pendekatan pemrograman yang digunakan didalam penelitian adalah pendekatan Terstruktur, sementara untuk metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *SDLC (Software Development Life Cycle)* serta pengujian yang dilakukan menggunakan dua cara yaitu *Black Box Testing* dan *Beta Testing*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari proposal skripsi ini adalah untuk membangun “Merancang bangun *Website* taman wisata kuliner sebagai sarana pengembangan promosi BUMKam Tanggulangin”.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk

1. Bagi Taman Wisata Kuliner

Dengan adanya fitur pengelola ini dapat membantu pihak pengelola dalam menyampaikan informasi pendaftaran penyewa tenant secara mudah. Bagi pedagang dapat mempermudah melakukan promosi serta meningkatkan pemasaran melalui media promosi yang lebih efektif dan efisien

2. Bagi Prodi Ilmu Komputer

Penelitian diharapkan dapat menambah jumlah referensi penelitian mengenai pemrograman web pada program studi, sehingga semakin banyak referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis.

3. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan di bidang pemograman web dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP* (*Hypertext preprocessor*).

F. Metode penelitian

Dalam memperoleh data untuk menyusun proposal ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif. Metode kualitatif adalah sebuah metode yang berfokus pada pengamatan yang mendalam.

Menurut Moleong (2017:6) menyimpulkan:

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. data yang dikumpulkan dengan cara wawancara, observasi, analisis dokumen, dan pemotretan gambar.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif yang di gunakan adalah studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan di lakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun data yang di peroleh sebagai berikut :

a. Studi Lapangan

Adapun beberapa jenis studi lapangan yang di lakukan oleh penulis sabagai berikut :

1. Pengamatan (*Observasi*)

Menurut Sugiyono (2017:310) menyimpulkan bahwa:

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi”.

Dengan melakukan pengamatan secara langsung pada Taman Wisata Kuliner, maka penulis dapat mengetahui tentang alur sistem yang sedang berjalan pada saat ini.

2. Wawancara (*Interview*)

Menurut Sugiono (2017:317) menyimpulkan bahwa:

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu". Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian ini mendapatkan beberapa data yang termuat dalam file cheklis dokumentasi yang dibutuhkan.

Teknik ini dilakukan oleh peneliti dengan cara tanya jawab secara langsung yang berkaitan dengan judul dan diajukan kepada Bapak Supijan sebagai narasumber untuk mendapatkan informasi yang diperlukan seperti media promosi yang saat ini berjalan, fasilitas yang tersedia, dan sejarah berdirinya Taman Wisata Kuliner.

3. Dokumentasi (*Documentation*)

Menurut Sugiono (2017:240) "Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang".

Adapun data yang diperoleh dengan teknik dokumentasi adalah data penyewaan tenant, form pendaftaran sewa tenant, foto pedagang, visi, misi, struktur organisasi, dan foto lokasi Taman Wisata Kuliner.

b. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2018:4), menarik kesimpulan sebagai berikut :

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian.

Data yang diperoleh dengan teknik ini adalah teori-teori mengenai definisi dari *website*, definisi bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)* serta menggunakan *framework codeigniter 3.1.9*, *Web Browser*, pengertian *MySQL*, definisi *PhpMyAdmin*, definisi aplikasi *Visual Studio Code*, Pengertian pemrograman terstruktur, definisi metode pengembangan *SDLC (Software Development Life Cycle)*, dan definisi pengujian *Black Box Testing* dan *Beta Testing*.

G. Sistematika Penulisan

Tugas penelitian ini ditulis menjadi bagian bab penulisan, dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang bertujuan agar tidak meleset dari apa yang sudah di tetapkan, yaitu diantaranya adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, studi lapangan, studi pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi tentang teori yang mendukung atau melandasi penelitian tentang teori-teori yang ditulis secara teliti mengenai masalah yang telah diambil oleh penulis dan juga didapatkan dari beberapa sumber referensi seperti jurnal atau buku. Teori yang dijelaskan seperti definisi rancang bangun, definisi dari *website*, definisi *system*, bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *framework codeigniter 3.1.9*, *Google Chrome*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *Visual Studio Code*, metode pendekatan Terstruktur, metode *SDLC (Software Development Life Cycle)*, dan metode pengujian *Black Box Testing* dan *Beta Testing*

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Bab ini menguraikan gambaran umum dari Taman Wisata Kuliner, sejarah berdirinya Taman Wisata Kuliner, lokasi, visi dan misi, struktur organisasi, *flowchart*, dan analisis sistem yang berjalan, dan kebutuhan system.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini tentang menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah di lakukan oleh penulis menjelaskan tentang analisis kebutuhan sistem yang akan diusulkan yaitu *Flowchart Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram* dan pembahasan program yang dibuat serta cara pengimplementasiannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari pembahasan yang telah dilaksanakn pada bab ini sebelumnya dan juga memberikan saran untuk pengembangan sistem lebih baik kedepannya.

DAFTAR LITERATUR

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP