**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Dalam kondisi seperti pada saat ini banyak sekali yang kesulitan dalam mencari pekerjaan, sehingga mereka mulai melirik atau mendirikan usaha sendiri salah satunya adalah usaha kecil menengah. Usaha kecil menengah merupakan kegiatan usaha yang mampu memperluas lapangan kerja dan memberikan pelayanan ekonomi secara luas terhadap masyarakat,berperan dalam proses peningkatan pendapatan masyarakat dan mendorong pertumbuhan ekonomi (UU,2008). Pada penelitian ini telah mengambil suatu objek yaitu designer dan pelaku bisnis yang bergerak di bidang fashion.

Adapun beberapa usaha kecil menengah dibidang fashion meliputi usaha kaos, pakaian muslim, pakaian pria dan wanita, sepatu dan *accessories*. Dalam memulai suatu usaha dibidang fashion tidak lepas kaitannya dengan desain, untuk membuat sebuah desain memerlukan suatu ide atau inspirasi untuk menghasilkan produk yang sesuai harapan. Permasalahan yang terjadi pada usaha ini seringkali merasa kesulitan untuk memulai usaha terutama untuk para pemula. Kesulitan mencari inspirasi, menentukan konsep dan filosofi desain. Pebisnis ini seringkali merasa kebingungan bagaimana harus mendesain supaya produk tersebut laris di pasarandan juga memiliki keunikan tersendiri. Berbagai kendala lain diantaranya kurangnya peralatan yang menyebabkan tidak memiliki waktu lebih untuk merealisasikan ide nya , kurangnya relasi untuk mereka berbagi informasi dan juga sebagai media promosi untuk seorang pemula.

Dampak dari permasalahan tersebut yaitu pelaku usaha mengalami kesulitan dalam menentukan konsep dan nantinya akan menghambat proses usaha yang akan dijalankan. Kendala dalam hal kekurangan peralatan menyebabkan desainnya kurang berkembang dikarenakan tidak memiliki alat yang memadahi untuk merealisasikan idenya tersebut. Kekurangan relasi dikarenakan ada salah satu pebisnis yang bukan merupakan anak komunitas sedangkan dalam melakukan usaha tersebut harus memiliki banyak relasi untuk langkah pertama pemasaran. Kendala tersebut menyebabkan produknya tidak menyebar dengan luas dan juga tidak bisa bertukar pendapat dengan banyak orang.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan dibuat sebuah sistem yang bisa membantu permasalahan dari pelaku usaha tersebut. Sistem tersebut dibuat dengan tujuan untuk mempertemukan antara pelaku bisnis dan desainer. Sistem tersebut menyediakan berbagai macam pilihan design supaya bisa menjadi sumber referensi untuk pengguna. Bagi yang memiliki kendala kekuarangan peralatan pengguna juga bisa mengirimkan sebuah permintaan desain kepada desainer .Berisi tentang berita dan desain trending masa kini sebagai informasi agar pengguna bia mengikuti berita yang sedang ramai di perbincangkan dalam lingkup fashion yang nantinya akan di share oleh admin dan juga oleh user . Pada halaman berita nantinya juga bisa digunakan sebagai bahan diskusi dan promosi bagi sesama pelaku bisnis dengan tujuan untuk menambah relasi.

* 1. **Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat sistem yang bisa menyajikan pilihan desain dan relasi desainer bagi pelaku usaha kecil menengah yang bergerak di bidang fashion ?

* 1. **Tujuan Penelitian**

Menurut latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian adalah memberikan kemudahan untuk pelaku bisnis terutama pelaku bisnis pemula supaya bisa mendapatkan berbagai macam pilihan desain dan juga menambah relasi .

* 1. **Batasan Masalah**

1. Terdapat 3 user yang meliputi admin *website*, pengguna dan *designer*.
2. Target aplikasi ini hanya *designer* dan para pelaku usaha yang bergerak di bidang fashion.
3. Aplikasi ini hanya bisa diakses secara online.
4. Aplikasi menggunakan database MySQL.
5. *Website* dibuat menggunakan *framework Codeigniter*.
6. Desain *fashion* meliputi baju, tas dan sepatu.
7. Website memiliki proses request dimana user bisa mengirimkan permintaan melalui *form*.
8. Website memiliki forum diskusi yang bisa dilakukan dengan menambahkan komentar .
9. Website memiliki fitur pembayaran yang nantinya digunakan untuk mengisi data pembayaran dan bukti bayar.
   1. **Manfaat Penelitian**

**Bagi Penulis**

Dari hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberikan wawasan baru tentang permasalahan yang di teliti, sehingga mampu menjelaskan gambaran baik secara umum maupun secara terperinci mengenai pembuatan Sistem Penyedia Desain yang berguna untuk menunjang kebutuhan bisnis serta dapat memahami perancangan sistem yang ada didalamnya .

**Bagi Pengguna Sistem**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah bisa memberikan suatu hal baru terutama bagi seorang bisnis pemula dan juga mereka bisa bersosialisasi melalui komunitas dan forum yang telah dibuat untuk saling berbagi pendapat dan ide.

**Bagi STIKI Malang**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi baru bagi yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama.

* 1. **Metodologi Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga ada responden yang merupakan pemberi respons atau suatu perlakuan yang telah diberikan kepadanya.Dalam penelitian ini telah dipilih suatu subyek yaitu seorang pelaku usaha di bidang fashion dan designer yang berada di Kota Malang.

* + 1. **Tempat Dan Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari tahun ajaran 2020/2021 sampai selesai dan penelitian ini dilaksanakan di Kota Malang.

* + 1. **Bahan Dan Alat Penelitian**

**Bahan**

Dalam melakukan penyusunan laporan telah menggunakan bahan pendukung antara lain yaitu berupa data wawancara yang telah dilakukan kepada pelaku bisnis dan juga data observasi.

Alat

Dalam melakukan penelitian ini alat yang berfungsi sebagai media pendukung antara lain :

1. Perangkat keras berupa laptop dengan spesifikasi 64 *bit architecture* *processor* minimal 8GB *Random Acces Memory* (RAM).
2. Perangkat keras *mouse standard*.
3. Koneksi internet.
4. Perangkat Lunak.
5. XAMPP *Control Panel* dengan menggunakan *web server* apache.
6. Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
7. Menggunakan *database* MYSQL.
8. Menggunakan *text editor Sublime Text.*
9. Menggunakan *framework* Codeigniter.
10. Menggunakan *Google Chrome* sebagai *web browser*.
    * 1. **Pengumpulan Data**
11. **Metode Wawancara**

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih untuk melakukan pertukaran informasi dan ide melalui tanya jawab. Wawancara ini dilakukan kepada pelaku usaha yang bergerakdi bidang fashion dan desain , wawancara bertujuan sebagai suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna menemukan sebuah permasalahan yang harus diteliti.

1. **Metode Observasi**

Metode Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan disertai dengan pencatatan-pencatatan tentang objek sasaran. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung dari lapangan yang mana dilakukan kepada pelaku usaha.

1. **Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan tekhnik pengumpulan data dengan melakukan tinjauan pustaka yang berupa pengumpulan referensi-referensi atau buku-buku dan juga melakukan pencarian bersumber dari internet yang berhubungan dengan sistem terkait, hal tersebut yang menjadi media pendukung dalam melakukan penelitian ini.

* 1. **Prosedur Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode pengembangan waterfall yang meliputi mendefinisikan masalah, analisis kebutuhan dan pengujian. Berikut adalah penjelasan tentang analisis, desain, pengkodean dan tahap pendukung.



Pengumpulan

Analisis

Desain

Pembuatan Kode

Pengujian

**Gambar 1.1** Metode Pengembangan

* 1. **Sistematika Penulisan**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,, analisis, batasan ,masalah, metode penelitian,pengumpulan data dan prosedur penelitian.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

Bagian ini berisi tentang kajian yang serupa dari peneliti yang sebelumnya beserta aturan yang berlaku serta teori dasar yang saudara gunakan sebagai landasan pengerjaan.

**BAB III**

**ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bagian ini berisi tentang mengidentifikasi masalah, pemecahan masalah dan perancangan berorientasi obyek yang meliputi use case, activity diagram dan perancangan database.

**BAB IV**

**IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini berisi tentang penjelasan dan pembahasan tentang alur program dan segmen program dalam pembuatan aplikasi.

**BAB V**

**PENUTUP**

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari pembuatan T.A dan beberapa saran yang bertujuan untuk pengembangan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi tentang berbagai refrensi yang digunakan penulis dalam menyusun laporan.