

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu UMKM yang berlokasi di RW 03 Kelurahan Sukun Kota Malang, yakni Omah Batik Sukun. Memulai kegiatan pemberdayaan pada tahun 2015 melalui kelompok sadar wisata bernama POKDARWIS pada tahun 2018. Memiliki segudang keahlian dan minat pada pembuatan batik. Motif batik yang khas dan unik seperti pohon, dahan, dan bagian lain yang berkaitan dengan tanaman sukun dituangkan dalam bentuk barang tekstil. Terlepas dari alasan dijadikannya sukun, sukun mempunyai arti penting sebagai tanaman kehidupan karena memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan makhluk hidup tidak hanya manusia. Belum ada kemajuan berarti sejak berdirinya Omah Batik Sukun. Salah satu penyebabnya adalah belum adanya media atau tempat untuk meluncurkan dan menjual produk ini, apalagi memperkenalkan apa itu Omah Batik Sukun itu sendiri (Indana et al., 2024).

Sedangkan zaman sekarang, majunya teknologi informasi membuat akses kepada data dan berita menjadi lebih efektif, efisien, cepat dan akurat (MRizky, 2020).

Salah satu contoh teknologi dan informasi yang masif digunakan di dunia adalah *website*. Situs *web* ini memungkinkan pengguna mengakses miliaran informasi di ujung jari mereka. *Website* ini digunakan di masyarakat sebagai media penyebaran informasi mengenai perusahaan dan berkomunikasi dengan pengguna jasa. Dengan pesatnya perkembangan sektor teknologi, UMKM yang merupakan salah satu pendukung perekonomian di Indonesia terpacu dengan penggunaan teknologi yang maju. Untuk menang dalam persaingan yang semakin ketat. Sebab itu, *web* memiliki peran besar dalam usaha memasuki *market* di internet dengan hemat biaya dan pastinya mudah.

Selain itu, dengan penggunaan media promosi yang tepat sasaran, keinginan konsumen untuk membeli dapat meningkat sehingga dapat berkembang dengan baik. Salah satu media promosi online yang banyak

digunakan para pelaku bisnis saat ini adalah penggunaan website. Oleh karena itu pemilik usaha ingin membuat website sebagai media promosi untuk menampilkan produk-produk yang telah dikembangkan

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan latar belakang diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pada UMKM Omah Batik Sukun perlu dikembangkan suatu sistem informasi yang dapat mengelola dan mengatur mulai dari informasi dari UMKM Omah Batik Sukun itu sendiri, produk yang dipasarkan, dan bisa juga dengan penambahan konten lain seperti berbagai macam kegiatan yang sudah dan sedang dilakukan, diharapkan dapat memberikan kemudahan dan perkembangan pada proses pemasaran dan penjualan baik bagi pelanggan maupun UMKM Omah Batik Sukun.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan sistem yang dapat memudahkan dalam penyampaian informasi dan pemasaran produk dari UMKM Omah Batik Sukun?
2. Bagaimana menggunakan metode *waterfall* terhadap pengembangan *website* Omah Batik Sukun?

1.3 Tujuan

Tujuan terlaksananya penelitian ini sebagaimana dibawah:

1. Diharapkan dapat memperluas jangkauan informasi bagi masyarakat baik yang belm ataupun sudah tau tentang UMKM Omah Batik Sukun, dan diharapkan dapat lebih meningkatkan proses pemasaran dan penjualan produk dari UMKM Omah Batik Sukun itu sendiri.
2. Diharapkan setelah menggunakan metode *waterfall* pada pengembangan *website* Omah Batik Sukun dapat menjadikan *website* ini lebih optimal mulai dari kemudahan dalam menggunakan fitur ataupun tampilan *website* itu sendiri sesuai rancangan sehingga dapat mempermudah baik itu untuk customer atau penglola *website* itu sendiri.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi Universitas:

1. Luaran penelitian ini akan menjadi sebuah sumber baru bagi Universitas Merdeka Malang untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai pengembangan sistem informasi dan layanan pemesanan.

Manfaat bagi UMKM Omah Batik Sukun:

1. Luaran penelitian dapat berkontribusi untuk peningkatan dalam hal penyebaran informasi dan penjualan pada UMKM Omah Batik Sukun.

Manfaat bagi Mahasiswa:

1. Sebagai syarat dalam menyelesaikan *studi* tingkat akhir Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Bertambahnya *experience* dan pengetahuan dalam bidang teknologi terutama *programming* dan berhubungan dengan penulisan akhir.
3. Membuat sistem informasi layanan pemesanan yang dapat memudahkan bagi pelaku usaha dalam berpromosi produk di dunia maya.