

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri sangkar burung dari Jawa Tengah memiliki potensi pengembangan yang besar, bahkan telah dikenal di Kabupaten Tangerang. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, terdapat 41.023 unit perusahaan mikro atau kecil di Jawa Barat yang bergerak dalam bidang kerajinan berbahan kayu atau bambu, termasuk 34 unit perusahaan yang memproduksi kerajinan tersebut, namun tidak termasuk dalam kategori furnitur. (Badan Pusat Statistik (BPS), 2018).

Masih diperlukan waktu dan perjalanan yang cukup jauh untuk mencari pelanggan yang berminat membeli sangkar burung. Proses ini dapat memakan banyak waktu dan biaya, baik untuk mencari pelanggan yang tepat maupun melakukan perjalanan ke berbagai daerah. Sebab, para penjual harus berkeliling dan mencari pelanggan yang ingin membeli sangkar burung, yang memerlukan tenaga dan bensin yang cukup besar. (Siswantoro, Y., & Hasti, 2013).

Dalam sebuah jurnal penelitian lain, disebutkan bahwa Presiden Joko Widodo pernah mengatakan bahwa hobi memelihara burung di Indonesia berhasil membangkitkan perekonomian rakyat, melalui penangkaran, pakan, sangkar, dan obat-obatan. Jurnal tersebut berjudul "PENGEMBANGAN KERAJINAN SANGKAR BURUNG KELURAHAN KADIPIRO, SURAKARTA, JAWA TENGAH". (Budi Setiastuti, 2011).

Dari kasus di atas dapat diinterpretasikan sebagai data yang dapat dikelola, seperti proses transaksi, pemesanan, dan penjualan produk. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa hal tersebut termasuk dalam kategori Sistem Informasi. Sistem Informasi merupakan kombinasi antara manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang bertujuan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses atau transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pengguna internal dan eksternal, serta menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat. (John F. Nash, n.d.).

Dari masalah dan penjelasan di atas, solusi untuk masalah tersebut adalah dengan membuat aplikasi berbasis Android yang dapat membantu dalam proses pemesanan. Aplikasi ini merupakan aplikasi pemesanan sangkar burung yang memungkinkan pengguna untuk memesan sangkar burung sesuai dengan preferensinya. Melalui aplikasi ini, pelanggan dapat memesan sangkar burung secara langsung dari pembuat sangkar burung, yang kemudian akan dikirimkan langsung ke pintu pelanggan berdasarkan pesanan yang dipesan oleh pelanggan. Selain itu, pembuat sangkar burung dapat menambahkan menu dengan menentukan kategori sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat sebuah purwarupa aplikasi pemesanan sangkar burung?
- b. Bagaimana aplikasi tersebut dapat memberikan informasi pemesanan sangkar burung melalui aplikasi *Android*?

1.3. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

- a. Memanfaatkan aplikasi mobile sebagai salah satu solusi dalam menyelesaikan masalah penjualan sangkar burung untuk meningkatkan kebutuhan ekonomi.
- b. Berbagi pengetahuan dan pengalaman mengenai penelitian di bidang kerajinan sangkar burung dengan pemanfaatan teknologi saat ini.

1.4. Tujuan Penelitian

Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan membuat sebuah purwarupa aplikasi yang dapat menjual sangkar burung berbasis *Android*.
- b. Merancang dan membuat sebuah aplikasi *Android* sebagai media sistem informasi bagi pengrajin sangkar burung.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diharapkan oleh penulis yakni dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan bagi pengrajin sangkar burung dalam menjual hasil produksi jumlah sangkar burung.
- b. Mengasah ilmu pengetahuan tentang teknologi dan aplikasi *Android*.

1.6. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah fokus terhadap pokok permasalahan dan tidak keluar dari ruang lingkup pembahasan, maka pada skripsi yang dibuat penulis membatasi permasalahan tersebut sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan dengan membuat sebuah purwarupa aplikasi yang akan digunakan untuk menjual hasil produksi sangkar burung.
- b. Purwarupa aplikasi ini menggunakan sebuah smartphone sebagai penghubung antara penjual dan pembeli.

1.7. Metodologi Pengerjaan

Metodologi pengerjaan skripsi yang digunakan meliputi beberapa langkah sebagai berikut :

- a. Wawancara
Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan dengan penjual sangkar burung yang produknya dijual oleh orang tua saya.
- b. Pengamatan
Pengamatan dilakukan untuk melihat langsung kegiatan yang terjadi, khususnya pada proses transaksi penjualan sangkar burung atau kandang burung.
- c. Studi pustaka
Dalam konteks ini, data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dikumpulkan dengan merujuk pada literatur yang relevan sebagai sumber referensi.

1.7.1 Mengumpulkan Data yang diperlukan

Metode yang dilakukan supaya penyusunan skripsi ini dapat dilakukan dengan benar sesuai dengan prosedur dalam penulisan skripsi, diantaranya berupa pengumpulan data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu :

a. Data Primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari percobaan pembuatan purwarupa aplikasi penjualan hasil produksi sangkar burung yang terpasang pada smartphone.

b. Data Sekunder

Data Sekunder dalam penelitian ini merujuk pada data yang berasal dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, referensi buku, hasil wawancara dengan narasumber yang ahli di bidang kerajinan sangkar burung, dan juga data yang diperoleh melalui observasi atau uji coba sistem yang mendukung dalam penelitian. Data ini akan digunakan untuk membantu penulisan skripsi serta pengambilan data terkait objek penelitian.

1.7.2 Memilih Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak Model Prototype yang termasuk dalam SDLC/ Metode Waterfall. Metode ini memungkinkan pengembang untuk mengevaluasi kinerja sistem yang dibangun dengan lebih cepat dan menemukan kelemahan atau kekuatan yang ada secara berulang-ulang, sehingga sistem dapat terus ditingkatkan. Selain itu, penggunaan model Prototype dipilih sebagai alternatif karena waktu yang diperlukan untuk pengembangan sistem ini cukup singkat.

1.8. Tabel Perencanaan Penelitian

Tabel 1. 1 Tabel Perencanaan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Jadwal Kegiatan																							
		3/2023				4/2023				5/2023				6/2023				7/2023				8/2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Judul dan Topik	■	■	■																					
2	Studi Kajian Literasi			■	■	■	■																		
3	BAB I					■	■	■	■																
4	BAB II									■	■	■	■	■											
5	BAB III														■	■	■	■							
6	BAB IV																		■	■	■	■			
7	BAB V																				■	■	■		
8	Daftar Pustaka																					■	■		
9	Sidang Tugas Akhir																							■	
KETERANGAN		Sedang dikerjakan/Akan dilakukan																							