# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kios “Kembang Gapura” adalah kios yang menjual beraneka ragam bunga hias dan tanaman, serta menerima pembuatan taman skala proyek. Kios “Kembang Gapura” beralamat di Desa Karangtengah, Mandala, Baturraden tepatnya di selatan gapura masuk lokawisata Mandala Baturraden. Pandemi Covid-19 berdampak pada segala aspek kehidupan termasuk pada sector perdagangan dan pariwisata yang menyebabkan perekoniman menurun. Baturraden adalah termasuk satu daerah yang terdampak adanya pandemi ini adalah Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Pendapatan yang didapat dari penjualan selama pandemi ini mengalami penurunan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pemilik kios di dapatkan permasalah yaitu pada kios “Kembang Gapura” dalam pemasaran masih dilakukan secara manual, seperti berkeliling menjual bunga menggunakan mobil serta melakukan promosi hanya melalui status whattsapp. Kemudian bagi sisi pelanggan masih kesulitan dalam mencari informasi penjualan tanaman hias. Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka penulis memberikan solusi untuk membuat sebuah wadah yang dapat memasarkan serta memberikan informasi mengenai bunga dan tanaman dari kios “Kembang Gapura” pada suatu sistem informasi berbasis *website E-Catalogue*.

*E-Catalogue* adalah dokumen elektronik yang membawa spesifikasi produk, daftar dan informasi secara detail. *E-Catalogue* dapat diakses kepada para pelanggan dan mitra melalui internet [1]. Pembangunan E-Catalogue berbasis *website* ini akan dibangun dengan menggunakan metode *scrum*. Terdapat beberapa metode pengembangan perangkat lunak, diantaranya adalah RAD (*Rapid Application Development*) Model, *Scrum Development, Waterfall Model, Prototyping Model, Spiral Model*, dan masih terdapat beberapa metode lainnya [2]. Namun berdasarkan latarbelakang permasalahan yang telah diuraikan, penulis menggunakan metode *scrum* dalam pembangunan sistemnya. Metode ini merupakan tata cara dalam mengembangan proyek yang menggunakan langkah-

langkah pengembangan yang cukup ringkas atau dapat disebut dengan *sprint* yang berfokus pada pengembangan atau eskalasi yang berkesinambungan dalam upaya mengembangkan produk atau layanan. Kelebihan dalam penerapan metode *scrum* yaitu dapat menaikan kualitas layanan dari perangkat lunak, menambah kepuasan dari *customer*, minimalisir tingginya biaya, pembangunan sistem dibuat lebih efektif, perubahan yang ada dapat diselesaikan dengan cepat, serta mendapat kerugian yang relatif kecil jika terjadi kegagalan dalam pembuatan sistem.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, penulis mengambil judul Tugas Akhir 1 yaitu "Perancangan *Electronic Catalogue* Sebagai Media Promosi Menggunakan Metode *Scrum* (Studi Kasus : Kios Kembang Gapura)".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Saat ini penjualan yang dilakukan oleh kios kembang gapura masih dilakukan secara manual atau dengan cara berkeliling menggunakan mobil.
2. Pelanggan masih kesulitan dalam mencari informasi penjualan tanaman hias, karena saat ini promosi hanya dilakukan melalui status whattsaps.

## 1.3. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini dapat terfokus dan menghindari semakin lebarnya masalah, maka dilakukan pembatasan masalah. Beberapa batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitan dikhususkan pada objek Kios "Kembang Gapura".
2. Pembangunan *website* menggunakan metode *Scrum*.
3. Data bunga dan tanaman didapatkan dari objek, yaitu Kios "Kembang Gapura".

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, peneliti memiliki tujuan penelitian yaitu :

1. Membangun website e-catalogue kios Kembang Gapura dengan menggunakan metode scrum.
2. Membangun sistem tersebut untuk membantu proses pemasaran kios Kembang Gapura dengan media promosi *e-catalogue* sehingga proses pemasaran tidak hanya dilakukan dengan berkeliling menggunakan mobil, tetapi juga mengikuti perkembangan jaman saat ini.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan didapat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu yang telah didapatkan selama proses belajar di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, serta menjadi salah satu syarat kelulusan tingkat sarjana.
2. Bagi Institut Teknologi Telkom Purwokerto, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan acuan dalam proses penelitian serupa selanjutnya.
3. Bagi Pemilik Kios “Kembang Gapura” :
    a. Diharapkan dapat membantu proses pemasaran bunga dan tanaman serta informasi terkait sehingga dapat meningkatkan penghasilan seperti sebelum pandemi atau bahkan lebih baik dari sebelumnya.
    b. Membantu proses pemasaran karena *web E-Catalogue* ini dapat diakses oleh seluruh masyarakat dimana saja dan kapan saja.
4. Bagi pelanggan Kios “Kembang Gapura”, diharapkan dapat membantu mempermudah dalam proses pencarian informasi mengenai bunga atau tanaman apa yang akan dibeli, sehingga mempermudah komsumen dalam mendapat informasi mengenai tanaman hias.