

BAB I`

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini penerapan teknologi informasi dan sistem informasi telah menyebar hampir pada semua bidang kehidupan, keberadaan sistem informasi dalam suatu institusi sudah menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan untuk menunjang berbagai aktivitas dan pengambilan keputusan. Perancangan sistem ini sebagai tema penelitian ini dipilih karena salah satu hal yang penting dalam menginformasikan melalui website. Maka sistem informasi ini dapat menjadi suatu sarana untuk membantu perancangan Website Resmi untuk Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Lampung yang berada di PKOR Way Halim Bandar Lampung.

Ekonomi Kreatif sebagai sistem pemerintahan menuntut adanya pembaharuan guna mendukung pembangunan pasar ekonomi kreatif yang lebih baik, kegiatan yang berkaitan dengan Proses dan hasil kerajinan, serta penjualan hasil kerajinan terkait dengan kegiatan yang dilakukan pasar ekonomi kreatif. Harus sesuai dengan apa yang sudah direncanakan dalam proses perencanaan dan masyarakat berhak mengetahui Informasi apa saja yang ada di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif).

Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Lampung adalah sebuah wadah untuk para seniman yang menghasilkan sebuah kreasi yang sesuai dengan bidang seni mereka. Seperti Seni Rupa, Seni Musik, dan Seni Tari. Salah satu contohnya adalah seniman lukis. Hasil lukisan yang mereka buat akan di perjualkan di dalam Website Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Lampung.

Seiring kemajuannya zaman, masyarakat saat ini membeli barang dengan kategori era modern dan beberapa masyarakat hampir melupakan hasil kerajinan buatan lokal. Alhasil produk kerajinan yang dibuat oleh para tangan kreatif dan para seniman mengalami penurunan omset termasuk di lingkungan Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif). Maka dari itu, penulis tertarik membantu mereka untuk membuatkan website resmi yang nantinya hasil produk kerajinan mereka bisa dipasarkan didalam website Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif).

Saat ini Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) yang terletak di PKOR Way Halim Bandar Lampung belum memiliki website resmi. Maka dari itu, dibuatnya website resmi sebagai media transaksi dan promosi untuk memberitahu kepada masyarakat informasi apa saja yang ada di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat sistem informasi dengan judul .

”Rancang Bangun Sistem Informasi Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) PKOR Way Halim Bandar Lampung berbasis Web Sebagai Media Promosi dan Transaksi”. Pada penelitian yang penulis lakukan kali ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis Media Informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana memberikan informasi kepada Masyarakat dalam rancang bangun sistem informasi melalui media informasi yaitu Website Resmi Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

Sistem ini hanya menampilkan tentang update berita informasi yang ada di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif), sejarah Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung, Produk dan penjualan hasil mahakarya dari para Seniman yang berada di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung, pengenalan setiap Pondok yang berada di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung, Pimpinan Terstruktur Pasar EKRAF, Pendaftaran Event atau Panggung di Pasar Ekraf, Pendaftaran Belajar Seni Tari.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan laporan skripsi:

Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) PKOR Way Halim Bandar Lampung terdiri dari 12 pondok yang diisi beberapa bidang pengrajin kesenian yang penyewaan baju Adat. Yang pertama ada Seni Lukis yang berada di Pondok 3, 4, & 5.. Ada beberapa

macam jenis seni Lukis disini. Jenis lukis Relaisme, jenis lukis Naturaliseme, jenis lukis Ekspresionisme, dan jenis lukis Abstrak

Yang kedua ada Seni Kerajinan Kulit yang berada di Pondok 2. Kerajinan kulit disini menggunakan bahan sintetis dan bertemakan tentang Amerika Klasik yang menghasilkan kerajinan seperti dompet, sarung busur panah, rompi, sarung pistol, sarung korek, gesper/ikat pinggang, sarung pisau, topi, gelang dan masih banyak lainnya.

Yang Ketiga ada Seni Musik yang berada di Pondok 11. Seni Musik disini tidak bergantung pada satu Genre, Semua Genre bisa masuk Seperti, jazz, klasik, blues, country, techno, reggae, RnB, rap, death metal, & pop. Dan Seni Musik yang berada Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) PKOR Way Halim Bandar Lampung menyediakan jasa Servis alat music.

Yang Keempat ada penyewaan Pakaian Adat Lampung yang berada di Pondok 7, 8, & 9. Untuk Pondok 7 & 8 Pakaian Adat Lampung bertemakan modern dan biasa dipakai untuk Muli Mekhanai Lampung. Untuk Pondok 9 Pakaian Adat Lampung bertemakan klasik Adat Lampung dan bisa digunakan oleh Anak-anak juga.

Yang Kelima ada tempat pendaftaran Event Acara yang berada di Pondok 10. Di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) PKOR Way Halim Bandar Lampung menyediakan tempat atau wadah untuk menyelenggarakan Event Acara, baik itu acara music, acara seni tari, acara muli mekhanai, acara seni lukis, acara fotografer, dan masih banyak yang lainnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Perancangan Sistem Informasi berbasis web untuk Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung.
2. Untuk memenuhi Pemakai Sistem dalam kebutuhan Media informasi berbasis Web untuk Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Masyarakat dapat mengetahui informasi apa saja yang berada di Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung.
- 2) Mempermudah admin Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung dalam proses penginputan data khususnya Kegiatan yang dilakukan.
- 3) Memperbanyak jaringan untuk masyarakat

1.7 Sistematika Penulisan

Uraian singkat tentang sistematika penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah sistem informasi Pasar EKRAF (Ekonomi Kreatif) Bandar Lampung berbasis web, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan kerangka pikir yaitu bagaimana penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai pustaka yang relevan, serta program yang mendukung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang mengenai hasil rancangan sistem yang di implementasikan dalam sebuah website.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dan saran yang diperoleh, serta saran penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN