

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pemanfaatan internet dan teknologi informasi oleh masyarakat telah signifikan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di berbagai wilayah. Banyak individu yang dapat melakukan transaksi jual-beli produk industri kreatif secara online, yang menuntut para pelaku usaha untuk memiliki sarana promosi dan pemasaran yang efektif bagi produk-produk mereka.

Penggunaan internet melalui media website sebagai sarana promosi yang efektif dan efisien sangat bermanfaat bagi para pelaku industri kreatif. Menurut Jurnal: Analisis Efektivitas Website sebagai Media Promosi Produk UMKM di Era Digital Volume 24, Nomor 2, Tahun 2022. Website merupakan media promosi yang efektif untuk meningkatkan awareness dan penjualan produk UMKM di era digital. UMKM perlu meningkatkan kualitas website mereka agar dapat lebih efektif dalam menarik konsumen dan meningkatkan penjualan. Hal ini karena akan lebih mudah dalam menyampaikan informasi terkait produk yang ditawarkan dan tidak hanya pada lingkup tertentu melainkan menjangkau pasar secara luas. Namun pemanfaatan website dalam bidang industri kreatif belum secara merata dapat dirasakan oleh para pelaku industri kreatif.

Industri kreatif telah tumbuh menjadi salah satu sektor ekonomi yang sangat penting di berbagai negara, termasuk Indonesia. Pemerintah Indonesia telah menetapkan 14 subsektor industri kreatif yaitu periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, menciptakan nilai ekonomi yang signifikan dan memberdayakan banyak individu dan komunitas lokal. Di Indonesia, Kabupaten Pesawaran memiliki potensi besar dalam industri kreatif.

Penelitian ini akan membahas pengembangan Sistem Informasi dan Monitoring Industri Kreatif (SIMOKRAF) yang akan dirancang khusus untuk Kabupaten Pesawaran. Dengan SIMOKRAF, diharapkan dapat memudahkan para pelaku industri kreatif dalam mengakses informasi pasar, mengelola produksi dan stok, serta memahami tren konsumen. Selain itu, SIMOKRAF juga diharapkan dapat membantu pemerintah daerah dalam mengidentifikasi peluang investasi, memberikan dukungan kebijakan yang efektif untuk industri kreatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti tertarik untuk meneliti dan membuat skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI DAN MONITORING INDUSTRI KREATIF (SIMOKRAF) PADA KABUPATEN PESAWARAN”**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah membangun website sebagai media informasi dan promosi serta memonitoring Industri Kreatif pada Kabupaten Pesawaran .

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak terjadi penyimpangan masalah dalam penelitian ini dan terlalu luasnya pembahasan serta mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, maka penulis membatasi masalah yang akan teliti yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Pesawaran.
2. Penelitian ini berfokus pada pembuatan website.
3. Data yang di ambil hanya dari Dinas Pariwisata Kabupaten Pesawaran.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk dapat memudahkan para pelaku industri kreatif dalam mengakses informasi pasar, mengelola produksi, stok dan media promosi,

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian bagi pengguna yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Mempermudah mencari informasi terkait industri kreatif di Kabupaten Pesawaran.
2. Pengusaha dan seniman dalam industri kreatif dapat memanfaatkan website ini untuk mempromosikan produk, karya seni, atau layanan mereka kepada pengguna yang lebih luas.
3. Bagi Dinas Pariwisata dapat memonitoring perkembangan industri kreatif di Kabupaten Pesawaran.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II Landasan**

Teori Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

#### **BAB III Metodologi**

Penelitian Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

#### **BAB IV Hasil**

Penelitian dan Pembahasan Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan juga memberikan gambaran tentang desain animasi.

## **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi suatu rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk perkembangan aplikasi kedepannya bagi penelitian berikutnya.