

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasongan merupakan salah satu tujuan wisata yang berada di Yogyakarta. Kasongan identik sebagai objek wisata khusus bagi para pemburu kerajinan tangan dari tanah liat seperti keramik atau gerabah yang sudah sejak dahulu terkenal akan kerajinan gerabahnya. Para penduduk di daerah tersebut kebanyakan sudah memiliki keterampilan membuat berbagai macam kerajinan dari tanah liat secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Meskipun merupakan objek wisata yang cukup terkenal di Yogyakarta. Namun penjualan hasil kerajinan gerabah tersebut masih terbatas hanya di area Yogyakarta dan sekitarnya saja. Padahal potensi yang dimiliki para pengrajin disana sangat bagus dan dapat menembus pasar nasional. Salah satu kendala yang dihadapi dalam penjualan produk kerajinan tersebut adalah minimnya akses terhadap pasar yang lebih luas.

Untuk memperluas pemasaran kerajinan gerabah para pengrajin atau penjual kerajinan yang ada di Kasongan Bantul. Salah satunya adalah dengan menggunakan multi *e-commerce*. *e-commerce* merupakan kegiatan jual beli secara elektronik yang dilakukan pada jaringan internet yang biasanya dilakukan oleh pemilik usaha dalam menyajikan penjualan secara online. Sedangkan yang dimaksud multi *e-commerce* disini adalah penyedia sistem atau aplikasi memberikan layanan untuk lebih dari satu penjual dalam menyajikan penjualan secara *online* pada jaringan

internet dalam satu situs *e-commerce*. Dengan adanya aplikasi multi *e-commerce* para pengrajin atau penjual kerajinan gerabah yang ada dikasongan bantul dapat meningkatkan penjualan kerajinan gerabah mereka.

Pada penelitian ini diteliti multi *e-commerce* yang dibangun menggunakan *framework codeigniter* dan diimplementasikan pada studi kasus pusat kerajinan gerabah kasongan bantul.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdefinisi berdasarkan latar belakang diatas adalah perlu dibangun aplikasi multi *e-commerce* agar dapat digunakan oleh banyak pengrajin atau penjual dalam menyajikan layanan penjualan secara online untuk memperluas pemasaran kerajinan gerabah para pengrajin atau penjual kerajinan gerabah yang ada di kasongan bantul.

1.3 Ruang Lingkup

Agar tidak melebar maka ruang lingkup penulisan adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi menyediakan dan melayani penjualan kerajinan gerabah yang ada di kasongan bantul secara online.
- 2) Pengguna aplikasi adalah admin, penjual, pembeli dan pengunjung.
- 3) Admin menjadi perantara transaksi antara penjual dan pembeli.
- 4) Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh user yang terdaftar sebagai pembeli dan telah login kedalam sistem.

- 5) Pembeli hanya dapat memesan produk pada satu toko atau penjual dalam sekali transaksi.
- 6) Pembayaran tidak dapat dilakukan secara kredit atau cicilan melainkan secara tunai dengan mentransfer secara manual melalui ATM ke rekening admin yang dipilih pada metode pembayaran.
- 7) Sistem tidak menangani masalah pengembalian barang.
- 8) Sistem tidak menyediakan fasilitas cek resi pengiriman, komunikasi antar user dan *feedback* dari pembeli.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi multi *e-commerce* agar dapat membantu para pengrajin gerabah yang ada di kasongan bantul dalam menyajikan layanan penjualan secara online dalam satu situs *e-commerce*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperluas pemasaran kerajinan gerabah para pengrajin atau penjual kerajinan gerabah di kasongan bantul menggunakan aplikasi multi *e-commerce* dan mempermudah para pemburu kerajinan gerabah dalam membeli kerajinan gerabah tanpa harus jauh-jauh datang ke pusat kerajinan gerabah di kasongan bantul.