

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Lesmono, 2011), perkembangan dunia maya di Indonesia ini memang cukup membanggakan, dengan adanya dukungan pemerintah yang sangat kooperatif, pemerintah melakukan langkah nyata dalam mengembangkan internet di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya desa-desa yang sudah terjangkau internet untuk saat ini, memang tidak semua desa terjangkau internet semua, internet memberi manfaat yang positif bagi Indonesia dikarenakan sebagian besar program pemerintah saat ini memanfaatkan teknologi internet dalam pengoperasiannya. Indonesia merupakan negara dengan pertumbuhan [*e-commerce*](#) tertinggi di dunia. Beberapa tahun terakhir, makin banyak pelaku usaha, baik perusahaan besar maupun ritel, beralih atau mengembangkan usaha ke arah digital, hal ini diperkuat dengan sejumlah survei lembaga riset teknologi informasi komunikasi dalam dan luar negeri. Data sensus ekonomi 2016 dari Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan, industri *e-commerce* Indonesia dalam sepuluh tahun terakhir tumbuh sekitar 17% dengan total jumlah usaha [*e-commerce*](#) mencapai 26,2 juta unit (Liputan6, 2017).

Menurut (DepdagRI, 2014), industri kreatif merupakan salah satu faktor yang menjadi penggerak ekonomian nasional, industri kreatif dibagi menjadi 15 sub sektor yakni mode, kerajinan, kuliner, music, radio dan televisi, teknologi informasi, seni

pertunjukan, seni rupa, riset dan pengembangan, arsitektur, desain, penerbit dan percetakan, periklanan, dan permainan interaktif. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, industri kuliner dan fashion memiliki kontribusi besar pada Produk Domestik Bruto (PDB) nasional Indonesia.

Menurut (Kadinlampung, 2017), para pelaku industri kreatif yang ada di provinsi Lampung mencapai angka 3000 UMKM, Kamar Dagang dan Industri (Kadin) Provinsi Lampung menanggapi hal ini dengan membuat suatu program pembinaan bagi UMKM untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi di provinsi Lampung. Adapun program tersebut yakni fokus kepada lima produk unggulan pembinaan UMKM yaitu yakni *fashion*, kuliner, *handycraft* (kerajinan tangan), kakao, dan kopi. Melakukan sertifikasi produk bekerjasama dgn lembaga terkait. Dalam program pembinaan yang dibuat Kamar Dagang dan Industri (Kadin) Provinsi Lampung mempunyai satu kekurangan yang harus dilengkapi yaitu memberikan suatu wadah informasi bagi UMKM, khususnya dibidang *fashion* untuk dapat memasarkan produk – produknya agar dapat diketahui oleh masyarakat luas.

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut (Santosa, 2009) meneliti tentang Pemanfaatan *Content Management System* (CMS) SIG Untuk Penyajian Data Hasil Pemilu, kesimpulan yang didapat yaitu adanya *Content Management System* (CMS) pada SIG dapat memberikan nilai tambah bagi insitusi dan perusahaan untuk memanipulasi dan mempresentasikan data yang direlasikan dengan lokasi – lokasi geografi di permukaan bumi secara cepat. (Nugrahani, 2011) yang meneliti tentang *E-Commerce* Untuk Pemasaran Produk Usaha Kecil dan Menengah, kesimpulan yang

didapatkan yaitu pemasaran produk usaha kecil dan menengah melalui *e-commerce* dapat menguntungkan konsumen dengan memperoleh produk yang lebih murah karena melalui *e-commerce* usaha kecil dan menengah dapat memangkas saluran distribusi yang berdampak pada pengurangan harga. (Sutanto, Supriyanto dan Purwatiningsih, 2015) meneliti tentang Penerapan *E-Commerce* Berbasis CMS dan SEO Untuk Toko Online UMKM, kesimpulan yang didapat yaitu terbentuknya wirausaha baru bidang TI khususnya *e-commerce* bagi UMKM yang terlatih, terampil, dan profesional dalam menjalankan usahanya. (Siambaton dan Fakhri, 2016) meneliti tentang Aplikasi *Content Management System* (CMS) Pada Joomla Untuk Membuat *Web Service*, kesimpulan yang didapat yaitu aplikasi yang dibangun dapat memenuhi seluruh spesifikasi kebutuhan sebelumnya, aplikasi Joomla bersifat dinamis sehingga mudah untuk mengubah *content website* yang dibangun dan mudah mengelola informasi didalamnya oleh admin. (Bakti dan Yulianti, 2017) meneliti tentang *E-Commerce* Produk Tegal, kesimpulan yang didapat yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan ekonomi pada IKM Tegal dalam membantu pemasaran produk secara lebih luas dan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luar kota Tegal.

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah diuraikan, UMKM bidang *fashion* di kota Bandar Lampung berpotensi untuk dipromosikan lebih luas dengan beberapa cara, salah satunya yakni dengan menggunakan promosi melalui *website* berbasis *content management system* (CMS). Dengan adanya *website* untuk UMKM *fashion* di Bandar Lampung, UMKM *fashion* dapat memasarkan produk yang

dijual bukan hanya di dalam kota Bandarlampung tetapi dapat dikenal juga oleh masyarakat diluar kota, serta dapat meningkatkan pemasaran bagi UMKM melalui pemanfaatan *trend* teknologi *e-commercedan* menggunakan bauran pemasaran 4P agar pemasaran produk lebih efektif dan tepat sasaran. Maka penulis mengusulkan judul “***E-Commerce Berbasis Content Management System (CMS) Pada UMKM Fashion Di Kota Bandarlampung***”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun sistem informasi *e-commerce* berbasis *content management system (CMS)* pada *UMKM fashion* di kota Bandarlampung ?
2. Bagaimana memberikan sarana informasi tentang *UMKM fashion* di Bandarlampung dengan bauran pemasaran 4P ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun sistem informasi *e-commerce* berbasis *content management system (CMS)* pada *UMKM fashion* di kota Bandarlampung.

2. Untuk memberikan sarana informasi tentang UMKM *fashion* di Bandarlampung dengan bauran pemasaran 4P ?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan berpikir ilmiah dan kemampuan dalam menganalisis suatu masalah dalam membangun sistem informasi *e-commerce* berbasis *content management system* (CMS) pada UMKM *fashion* di kota Bandarlampung.
2. Bagi UMKM *fashion* penelitian ini diharapkan menjadi sebuah wadah untuk memasarkan serta memperkenalkan produk – produk yang dijual kepada masyarakat di Bandarlampung maupun diluar Bandarlampung, agar mampu bersaing dengan UMKM yang ada di Indonesia.
3. Bagi Universitas penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan dapat menjadi bahan referensi dalam bidang pendidikan khususnya bidang studi sistem informasi dan bermanfaat dalam menambah terapan ilmu di perpustakaan Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dibahas, batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun memberikan informasi tentang *UMKMfashion* dari kota Bandarlampung berdasarkan bauran pemasaran 4P.
2. Sistem yang dibuat menggunakan *content management system* (CMS) drupal dan menggunakan database *MySql*.