

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang eksplisit yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama-sama masyarakat dan lingkungannya dalam sistem lokal yang sudah dialami bersama-sama. Cakupan kearifan lokal cukup banyak dan beragam sehingga sulit dibatasi oleh ruang. Kearifan tradisional dan kearifan kini berbeda dengan kearifan lokal. Kearifan lokal lebih menekankan pada tempat dan lokalitas dari kearifan tersebut sehingga tidak harus merupakan sebuah kearifan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal bisa merupakan kearifan yang belum lama muncul dalam suatu komunitas sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan alam dan interaksinya dengan masyarakat serta budaya lain. Produk dari kearifan lokal itu sendiri seperti tenun tradisional, kerajinan, anyaman, kulit, batik, tapis, dan perhiasan yang memanfaatkan bahan baku dari alam Indonesia. Salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan ragam budaya yang memiliki produk kearifan lokal yaitu Provinsi Lampung tepatnya di Pulau Sumatera dibagian Selatan.(Njatrijani, 2018).

Provinsi Lampung berdiri sejak tanggal 13 Februari 1964 berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 1954 dengan ibu kota Bandar Lampung. Lampung merupakan salah satu Provinsi yang memiliki kearifan lokal yang beragam, baik kearifan lokal yang telah lama ada yang diwariskan dari generasi ke generasi, maupun kearifan lokal baru atau belum lama muncul sebagai hasil interaksi dengan masyarakat dan budaya lain. Lampung merupakan suatu Provinsi yang dikenal akan berbagai ragam budaya seperti upacara adat, rumah adat, tarian adat, pakaian adat, bahasa dan kerajinan tradisional. Salah satu ciri khas dari Provinsi Lampung

terlihat dari kerajinan tradisionalnya. Kerajinan tradisional yang ada di masyarakat Lampung salah satunya adalah kain tapis Lampung (Dewi *et al.*, 2019).

Kain tapis Lampung merupakan kain tradisional yang berasal dari Provinsi Lampung. Kain Tapis saat ini diproduksi oleh pengrajin dengan ragam hias yang bermacam-macam sebagai barang komoditi yang memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi. Tapis Lampung ini berbentuk kain sarung terbuat dari tenun benang kapas bermotif tenun garis polos yang membentuk bidang-bidang warna dan diberi motif atau hiasan benang perak. masehi. Motif kain ini ialah kait dan kunci (*key and rhomboid shape*), pohon hayat, dan bangunan yang berisikan roh manusia yang telah meninggal. Juga terdapat motif binatang, matahari, bulan, serta bunga melati. Dikenal juga tenun kain tapis yang bertingkat, disulam dengan benang sutra putih disebut kain tapis inuh. (Mukaromah and Amelia, 2018).

Seiring berkembangnya teknologi maka penjualan kain tapis Lampung perlu dikembangkan dengan teknologi internet. Salah satu dampak yang dapat dirasakan dari perkembangan teknologi adalah di bidang bisnis. Teknologi yang dimaksud yaitu penjualan secara elektronik atau sering disebut dengan *e-commerce*. *E-Commerce* atau penjualan elektronik adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis (Ahmadi, Prasetyo and Ilyas, 2018). *E-Commerce* mengandung pengertian sebagai penyebaran, pemasaran jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. *E-Commerce* dapat melibatkan transfer dan elektronik, sistem manajemen inventory otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. Kegiatan penjualan ini dapat digunakan untuk semua penjualan salah satunya penjualan kain tapis Lampung (Armanda and Putra, 2020).

Berdasarkan hasil observasi Toko Tapis Singgah Pay pemasaran toko masih dilakukan menggunakan *banner* sehingga banyak pelanggan yang mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi produk kain tapis dikarenakan pemasangan *banner* hanya menampilkan nama toko dan lokasi toko, tidak adanya informasi mengenai produk yang dijual.

Toko Tapis Singgah Pay melakukan pemasaran menggunakan *WhatsApp* dengan pemasaran tersebut telah cukup baik tetapi masih terdapat kendala yaitu pelanggan masih kesulitan dalam pencarian informasi dikarenakan pemasaran menggunakan *WhatsApp* hanya menampilkan gambar produk yang dijual dan *testimoni* dari pelanggan. Masalah lain yaitu pelanggan cukup membuang waktu dan biaya transport untuk mengetahui informasi barang, stok barang, dan proses pembelian barang dikarenakan pelanggan harus datang langsung ke toko dan melakukan pembayaran secara tunai hal ini tentu menyulitkan pelanggan dikarenakan harus datang ke lokasi.

Masalah lain yaitu pada informasi produk pada Toko Tapis Singgah Pay belum bisa terupdate secara *real time* sehingga terjadi keterlambatan dalam penghitungan stok barang. Pelanggan juga sering mengantri pada saat pembelian barang dikarenakan banyaknya pelanggan yang datang ke toko dan pelanggan terkadang mengalami kekecewaan dikarenakan telah habisnya persediaan barang yang diinginkan pelanggan, tidak ada penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah toko dalam memperluas wilayah penjualan.

Begitupun pada proses pencatatan data penjualan masih dicatat menggunakan nota dan direkap ke dalam buku penjualan, berdasarkan proses tersebut terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan data penjualan, lama dalam proses perekapan

dikarenakan harus melihat satu persatu nota penjualan, pembukuan hasil penjualan yang belum tertata dengan baik. Sering terjadi kehilangan atau kerusakanan buku dan nota pemesanan, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan maupun perhitungan biaya dan tidak adanya laporan secara periode untuk pelaporan kepada pemilik dikarenakan masih menggunakan buku penjualan.

Solusi dari masalah Di atas maka akan dirancang dan dibuat sistem informasi penjualan kain tapis Lampung berbasis *mobile* dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). Penggunaan teknologi AR pada proses menggunakan gambar ke dalam bentuk animasi 3D yang menarik untuk membantu menampilkan produk kain tapis sebagai salah satu kebudayaan Lampung. Sistem yang dibangun ini juga nantinya akan mempermudah proses transaksi penjualan yang nantinya dapat mengurangi tingkat persaingan dengan pasar luar. Sistem ini menampilkan informasi seputar penjualan produk kain tapis, dan dapat melakukan proses transaksi penjualan sehingga pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk mendapatkan informasi dan melakukan pembelian tapis. Serta sistem mengelola data penjualan secara cepat dan menghasilkan laporan secara periode yang sesuai kebutuhan toko.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai produk kain tapis Lampung?

2. Bagaimana membangun dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan kain tapis khas Lampung untuk meningkatkan produk kearifan lokal berbasis *mobile* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran. Tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi kain tapis Lampung secara lengkap, cepat tanpa harus membuang waktu.
2. Membangun dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan kain tapis khas Lampung untuk meningkatkan produk kearifan lokal berbasis *mobile*.

1.4. Batasan Masalah

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu memiliki batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Produk yang akan ditambihkan didalam sistem adalah gantungan kunci, hiasan dinding, baju, peci, tas, kain dan produk kerajinan lainnya yang dibuat dengan bahan tapis yang akan ditampilkan pada toko Toko Tapis Singgah Pay.
2. Sistem yang dibangun dapat digunakan oleh Toko Tapis Singgah Pay untuk proses penjualan.
3. Sistem yang dibangun akan menampilkan tombol untuk gambar produk dengan tampilan 3D.
4. Sistem yang dibangun dapat melakukan rating produk
5. Transaksi pembayaran dilakukan secara transfer.

6. Upload bukti transaksi menggunakan format jpg.
7. Pengembangan sistem menggunakan *extreme programming* dan perancangan sistem menggunakan UML.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi penjualan.
2. Memberikan informasi lengkap kepada pelanggan mengenai produk yang dijual.
3. Mempercepat dan menghemat waktu masyarakat dalam pencarian informasi kain tapis.
4. Dapat menambah pelanggan baru dan meningkatkan penjualan.
5. Membantu toko dalam mengelola data penjualan dan mendapatkan laba.
6. Menghasilkan laporan penjualan secara periode.