

# Bab I   Pendahuluan

## I.1   Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang membentang dari Sabang sampai Merauke yang memiliki kekayaan seni dan budaya yang luar biasa. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai seni dan budaya yang unik tersendiri, berbagai karya seni rupa, seni tari, seni musik, dan teater tradisional masih terpelihara sampai sekarang (Sulastianto, 2006). Seni adalah representasi perasaan manusia karena karya seni adalah ungkapan emosi penciptanya (Rondi, 2017). Menurut Ki Hajar Dewantara seni adalah segala perbuatan manusia yang berasal dari segenap perasaannya dan bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa perasaan manusia. Dari kata seni inilah terbentuk kata kesenian, yang dalam bahasa Belanda disebut *Schone Kunsten*, atau *Art* dalam bahasa Inggris, semua kata tersebut memiliki pengertian yang sama dengan kata kesenian, yaitu keterampilan indah (Nurhadidat, 2004). Kesenian merupakan bagian yang sangat penting dari nilai kebudayaan. Kesenian adalah suatu ekspresi manusia akan keindahan dengan latar belakang tradisi atau sistem budaya masyarakat pemilik karya seni tersebut. Dalam karya seni tersirat pesan dari masyarakatnya yang berupa pengetahuan, gagasan, kepercayaan, nilai, dan norma (Sutardi, 2006).

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu, maka dunia usaha pun mengalami perkembangan yang pesat. Hal tersebut didukung dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju dan memadai. Dengan berkembangnya teknologi saat ini masyarakat dituntut untuk semakin kreatif untuk meningkatkan ~~putra~~ daya beli masyarakat atau konsumen. Tetapi pada sisi lain perkembangan itu menyebabkan timbulnya persaingan yang ketat pada dunia usaha saat ini. Usaha yang pada mulanya memiliki pangsa pasar yang besar, serta daerah pemasaran yang luas, kini dituntut untuk bekerja lebih efisien dan efektif serta tanggap mengantisipasi pasar yang akan mereka masuki baik pada saat ini maupun pada saat yang akan datang. Hal tersebut disebabkan perubahan perilaku dalam hal pola belanja yang dilakukan konsumen, dimana saat ini masyarakat menyukai hidup praktis. Maka dari itu solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada menggunakan portal online. Salah satu portal online yang sedang berkembang dan diminati adalah *marketplace*.

Salah satu *marketplace* adalah ArtCart, yang dibuat untuk membantu para pengrajin seni untuk mempermudah mereka dalam menjual produk kesenian mereka secara langsung. ArtCart *marketplace* untuk seni yang menyediakan berbagai macam hasil karya dan kerajinan seni. ArtCart bertujuan untuk memfasilitasi seniman yang memiliki hasil karya yang menjual tetapi kesulitan untuk memasarkan hasil karyanya. Dengan adanya ArtCart diharapkan dapat menjadi *marketplace* para pelaku seni dan pengerajin seni di Indonesia, sehingga hasil karya seni mereka dapat dikenal dan dihargai khalayak ramai serta dapat meningkatkan kesadaran akan suatu kesenian.

Pada saat ini ArtCart belum memiliki tampilan visual untuk melakukan pengelolaan informasi terhadap kinerja bisnis ArtCart. ArtCart membutuhkan suatu tampilan visual untuk melihat manajerial data yang cepat, tepat dan terorganisir. Oleh karena itu diperlukan media untuk menyajikan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh ArtCart untuk membantu mengelola bisnis ArtCart. Salah satu bentuk visualisasi data adalah menggunakan *dashboard*.

*Dashboard* adalah penentu sistem pendukung keputusan dan dapat didefinisikan sebagai alat manajemen kinerja visual dan interaktif yang menampilkan pada layar tunggal informasi paling penting yang diperlukan untuk mencapai satu atau beberapa individu dan atau organisasi tujuan, memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan mengkomunikasikan bidang masalah yang membutuhkan tindakan korektif (Yigitbasioglu & Velcu, 2011). *Dashboard* dirancang untuk memvisualisasikan data sebanyak mungkin. Menurut Stephen Few *dashboard* memberikan solusi yang unik dan efektif untuk masalah bisnis yang umum. Apabila dirancang secara efektif dashboard dapat membantu dalam menangani saat terdapat masalah kelebihan informasi (Few, 2006).

Dalam *dashboard* admin ini tidak hanya menampilkan tampilan informasi yang disajikan pada halaman utama *dashboard* saja. Namun ArtCart juga membutuhkan sebuah tampilan detail dari setiap informasi yang ditampilkan pada *dashboard*. Detail dari informasi ini merupakan *report* dari setiap informasi pada *dashboard* yang nantinya diharapkan dapat digunakan oleh ArtCart untuk pengambilan keputusan bisnis.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembangunan *dashboard* admin ArtCart?
2. Apa saja informasi yang dapat ditampilkan untuk melakukan *monitoring* dan *reporting* pada *dashboard* admin artcart yang dapat membantu mengelola bisnis ArtCart.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun *dashboard* admin ArtCart.
2. Menampilkan olahan data sebagai informasi yang memudahkan pengambilan keputusan berdasarkan data yang ditampilkan.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi tim ArtCart:
  - a) Fitur yang dibuat diharapkan dapat membantu untuk mengelola proses bisnis, serta pemberian informasi yang dibutuhkan.
  - b) Memudahkan *admin* dalam melihat data transaksi.
  - c) Memudahkan admin dalam melihat pendapatan yang didapatkan.
  - d) Membantu ArtCart untuk melakukan pengambilan keputusan dari informasi yang ditampilkan pada *dashboard*.
2. Bagi pembeli dan penjual:
  - a) Memudahkan penjual dan pembeli dalam bertransaksi.
  - b) Memiliki rasa kepercayaan dalam bertransaksi *online*.
  - c) Memudahkan penjual untuk berjualan secara *online*.

## **I.5 Batasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembangunan *dashboard* yang ditujukan untuk admin ArtCart.
2. Pembangunan *dashboard* admin pada aplikasi ArtCart menggunakan *framework laravel*

3. Menampilkan informasi pada *dashboard* berdasarkan *key performance indicator* yang didapatkan dari hasil analisis *balanced scorecard*
4. Pembangunan dashboard admin ArtCart yang berfokus pada *monitoring* dan *reporting*.

## **I.6 Sistematika Laporan**

Penelitian ini diraikan dengan sistematika penelitian sebagai berikut:

- a. Bab I. Pendahuluan, pada bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika laporan.
- b. Bab II. Tinjauan Pustaka, pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti dan membahas hasil-hasil dari penelitian terdahulu
- c. Bab III. Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan model konseptual dan sistematika penelitian yang digunakan pada penelitian ini secara terperinci meliputi: 1. Model konseptual berisi model yang mengidentifikasi data-data dalam proses penelitian yang digunakan untuk menggambarkan permasalahan. 2. Sistematika penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk mengilustrasikan sebuah alur dari suatu model penelitian beserta penjelasannya.
- d. Bab IV. Analisis dan Perancangan, melakukan analisis dan perancangan untuk pengembangan aplikasi assessment tool pada modul kompetensi.
- e. Bab V. Pengujian dan Analisa Penelitian, melakukan pengujian pada hasil pengembangan aplikasi assessment tool pada modul kompetensi dan analisa hasil penelitian yang dilakukan.
- f. Bab VI. Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan dari keseluruhan pengerjaan tugas akhir disertai dengan saran untuk pengembangan pada penelitian selanjutnya.