

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang terus mengalami peningkatan membuat masyarakat luas dapat menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan. Salah satu kemudahan yang dapat dirasakan ialah teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam suatu pekerjaan. Terbukti dalam beberapa situasi dan kondisi masyarakat pada saat ini, teknologi informasi menjadi salah satu hasil dari perkembangan teknologi dalam upaya membantu suatu organisasi atau perusahaan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Masalah-masalah tersebut mulai dari pengolahan data hingga penyajian informasi yang berkualitas guna memberikan hasil yang maksimal.

Teknologi informasi yang berkembang membuat kebutuhan pengembangan sebuah situs pada suatu organisasi atau perusahaan merupakan hal yang umum dilakukan. Hal tersebut berkaitan dengan persaingan dalam dunia bisnis yang semakin kompetitif sehingga menuntut suatu persebaran informasi dapat disebarakan secara luas, tepat, cepat, dan akurat. Sarana informasi yang tepat dapat memberikan efek yang besar terhadap bisnis yang berjalan. Kemudahan mendapat informasi dan melakukan kegiatan dengan informasi yang berkaitan juga menjadi salah satu daya tarik masyarakat atau calon konsumen. Tidak hanya untuk menarik konsumen, pengelolaan dan visualisasi data yang tepat juga dapat membantu proses bisnis berjalan dengan maksimal.

Electronic Commerce yang merupakan kepanjangan dari *e-commerce* mengacu pada segala aktivitas perdagangan secara elektronik. *E-commerce* merupakan suatu konsep baru dimana masyarakat dapat melakukan bisnis secara *online* baik dalam bentuk barang maupun jasa (Firmansyah & Herman, 2021). Menurut survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (2020) usaha yang menggunakan internet untuk menerima pesanan, atau melakukan penjualan barang dan/atau jasa pada tahun 2020, pendidikan tertinggi mayoritas pemilik usaha *e-commerce* adalah SMA atau sederajat yaitu sebesar 62,69 %. Hal tersebut membuktikan bahwa *e-commerce* merupakan salah satu tren dalam dunia bisnis dan dapat dilakukan oleh siapa pun dengan tidak memerlukan pendidikan yang tinggi

untuk dapat memulainya. Salah satu faktor penting dalam sistem *e-commerce* adalah *e-payment* yang merupakan pertukaran nilai antar pihak dalam transaksi bisnis melalui jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-payment*, selain mempermudah manusia dalam bertransaksi, juga turut dalam mengurangi pemanasan global karena tidak membutuhkan kertas dan hal yang dibutuhkan dalam transaksi secara tradisional (Rabiah, Fahlevi, Juhandi, & Winarto, 2020). Midtrans sebagai *provider* dari *payment gateway* hadir dengan banyaknya opsi pilihan metode pembayaran di Indonesia, juga dengan keamanan data yang baik dapat digunakan sebagai media pembayaran atau *e-payment* pada sistem *e-commerce* yang memiliki fungsi untuk mendeskripsikan dan memverifikasi pada sebuah transaksi yang dilakukan secara *online*.

Teaching Factory merupakan model pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan konsep seperti pekerjaan yang ada di industri, karena berorientasi pada tindakan (*oriented – action*) dalam lingkungan belajar di sekolah, proses pembelajarannya dilaksanakan terpadu. Produk dari pembelajaran *Teaching Factory* adalah penguasaan kompetensi bagi peserta didik yang meliputi *attitude* (sikap), *knowledge* (pengetahuan) dan *skill* (keterampilan) untuk menghasilkan produk barang atau jasa yang dibutuhkan masyarakat (*marketable*). *Teaching Factory* adalah kegiatan pembelajaran dimana peserta didik secara langsung melakukan kegiatan produksi baik berupa barang atau jasa. Barang atau jasa yang dihasilkan memiliki kualitas sehingga layak jual dan diterima oleh masyarakat atau konsumen. Kegiatan pembelajaran praktik *Teaching Factory* dapat dilaksanakan di bengkel sekolah, bengkel unit produksi, atau di industri tempat siswa praktik kerja lapangan sesuai jadwal pelajaran.

Teaching Factory di SMK 1 Perguruan “Cikini” diadakan sebagai wadah metode pembelajaran bagi siswa untuk dapat memproduksi suatu barang yang akan diperjualbelikan. Kegiatan yang dilaksanakan pada *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini” saat ini adalah siswa dan siswi SMK 1 Perguruan “Cikini” membuat langsung suatu produk, kemudian pihak industri dapat memesan produk yang telah dihasilkan tersebut. Salah satu contoh hasil produk dari *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini” yaitu meja dan bangku sekolah, serta alat makan plastik berupa sendok dan garpu yang dibuat langsung oleh siswa jurusan

Teknik Permesinan (TP). Selain itu, terdapat beberapa produk lainnya yang merupakan hasil karya siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yaitu, *ID Card*, poster, gantungan kunci, dan mug.

Pemasaran produk *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini” masih belum tersebar secara luas karena belum adanya media digital. Berdasarkan hasil observasi di SMK 1 Perguruan “Cikini”, penyebaran informasi produk masih menggunakan katalog produk dalam bentuk cetak yang berisi informasi mengenai, nama, harga, keunggulan, kegunaan, dan manfaat produk. Penggunaan media tersebut menyebabkan jangkauan informasi produk menjadi terbatas sehingga proses penjualan produk *Teaching Factory* juga masih dijalankan secara manual yang mengharuskan pihak industri datang langsung ke sekolah untuk melakukan pemesanan produk. Menurut penulis, penjualan secara *online* dinilai dapat membantu memperluas jangkauan penjualan serta mempermudah pihak industri dalam memperoleh informasi mengenai produk *Teaching Factory*.

Penjualan produk secara manual memiliki kekurangan, yaitu banyaknya waktu dan tenaga yang terbuang karena mengharuskan pihak industri untuk datang langsung ke SMK 1 Perguruan “Cikini” ketika ingin memesan produk *Teaching Factory*. Kekurangan tersebut menjadi suatu permasalahan yang terjadi di SMK 1 Perguruan “Cikini”. Menurut penulis, untuk menghadapi permasalahan ini diperlukan media digital yang dapat mendukung proses penjualan produk *Teaching Factory*. Salah satu contoh media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *website*. Peran *website* pada *Teaching Factory* ialah sebagai wadah penjualan suatu produk yang telah dihasilkan siswa serta sebagai wadah bagi pihak industri untuk melihat produk yang akan diperjualkan. *Website* untuk *Teaching Factory* sendiri merupakan *website e-commerce* yang menyediakan informasi dari produk serta mendukung proses pemesanan dan pembayaran produk *Teaching Factory*. Hal ini diharapkan dapat mempermudah pihak industri dalam melakukan proses pembelian produk di *website e-commerce Teaching Factory* SMK 1 Perguruan “Cikini” dan dapat menjadi jembatan antara pihak sekolah dengan pihak industri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana Prasarana didapatkan informasi bahwa *Teaching Factory* ini membutuhkan suatu wadah digital berbentuk *website e-commerce*. *Website e-*

commerce tersebut nantinya akan dirancang untuk memiliki fitur informasi produk, pemesanan produk, serta pembayaran untuk mendukung proses penjualan produk *Teaching Factory*. Pembuatan *website e-commerce Teaching Factory* ini akan memanfaatkan CMS (*Content Management System*) WordPress. Hasil observasi menunjukkan bahwa SMK 1 Perguruan “Cikini” juga telah menggunakan CMS WordPress pada *website* sekolah sehingga penggunaan CMS tersebut diharapkan dapat mempermudah pihak sekolah dalam pengelolaan *website e-commerce*.

Melalui pembahasan tersebut, maka penulis ingin merancang *website e-commerce* untuk dapat membantu kegiatan penjualan produk *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini”. Perancangan *website e-commerce Teaching Factory* ini juga merupakan suatu ide yang dibantu oleh pihak sekolah berdasarkan fenomena yang ada, yaitu belum tersedianya media digital yang dapat membantu proses penjualan produk. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian pada Implementasi *E-commerce Teaching Factory* SMK 1 Perguruan “Cikini” Berbasis Web dengan Metode *Waterfall* agar dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya serta menjadi tahap awal pembuatan bagi pengembang.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyebaran informasi produk *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini” masih dilakukan secara manual, yaitu melalui katalog produk dalam bentuk cetak.
2. Proses penjualan produk *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini” masih kurang efisien karena menyebabkan banyak waktu dan tenaga yang terbuang.
3. Belum adanya *website e-commerce* yang dapat digunakan untuk penjualan produk *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini”

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini merancang sebuah *website e-commerce* sebagai media penjualan produk *Teaching Factory* di SMK 1 Perguruan “Cikini”

2. *Website e-commerce* dibuat dengan menggunakan *Content Management System* (CMS) WordPress
3. *Website e-commerce* yang dirancang memiliki fitur informasi produk, pemesanan produk, serta pembayaran untuk mendukung proses penjualan produk *Teaching Factory*.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan proses latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: ‘Bagaimana mengimplementasikan *E-commerce Teaching Factory* SMK 1 Perguruan “Cikini” Berbasis Web dengan Metode *Waterfall* ?’

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan *website E-commerce Teaching Factory* SMK 1 Perguruan “Cikini” sebagai media penjualan produk hasil karya siswa
2. Menerapkan metode *Waterfall* yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian.
3. Membangun *website E-commerce Teaching Factory* SMK 1 Perguruan “Cikini” dengan memanfaatkan *Content Management System* (CMS) Wordpress yang terintegrasi dengan plugin WooCommerce
4. Melakukan pengujian dengan menggunakan metode BlackBox Testing dan Think Aloud

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik bagi mahasiswa dan warga sekolah SMK 1 Perguruan “Cikini” adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi arsip dokumen akademik yang dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktik

Hasil penelitian dapat digunakan pihak Sekolah SMK 1 Perguruan “Cikini” dalam membantu seluruh kegiatan *Teaching Factory*.

