

ABSTRACT

Kampung Batik Jetis is one of the tourist village located in Sidoarjo regency. However, tourists who visit the Sidoarjo regency is less knowing of the existence of the village. Therefore, there are emerging needs of the village of batik, which currently do not have a profile web-based information portal with the purpose of showing all information for the public. Website development is done by using Rational Unified Process method. This method allows to systematically control the changes that occur in the software during the development process. Website development use object-oriented analysis and design approach where each requirement is grouped in several objects. Diagrams used include use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and class diagrams. The test was performed using black box testing method and white box testing method. The solution for the lack of media introduction Kampung Batik Jetis one of which is the development of a website profile. Black box testing results using the use case testing techniques of 18 features tested entirely valid. While testing with white box testing method with basis path testing techniques resulting in three valid test results. The expected results with the website profile, residents, especially craftsmen Kampung Batik Jetis can promote the village to the maximum.

keyword: *website profile, kampung, Rational Unified Process, object-oriented analysis and design, use case testing.*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan masalah	4
1.6 Sistematika Pembahasan	4
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Profil Kampung Batik Jetis	7
2.3 Pengembangan Sistem Informasi	9
2.3.1 Rational Unified Process (RUP)	9
2.3.2 Analisis Kebutuhan.....	12
2.4 <i>Website</i>	13
2.4.1 <i>Website Profile</i>	14
2.5 Pemrograman Berorientasi Objek (OOP)	14
2.6 PHP	14
2.7 CodeIgniter (CI).....	14
2.8 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	14
2.8.1 Diagram Kelas.....	15
2.8.2 Diagram <i>Sequence</i>	16
2.8.3 <i>Black Box Testing</i>	19
2.8.4 <i>White Box Testing (Basis Path Testing)</i>	20

BAB 3 METODOLOGI	22
3.1 Observasi.....	22
3.2 Analisis Kebutuhan	23
3.3 Perancangan Sistem.....	23
3.4 Implementasi Sistem	24
3.5 Pengujian Sistem.....	25
BAB 4 ANALISIS DAN PEMODELAN	26
4.1 Rencana Proyek	26
4.2 Analisis Kebutuhan	27
4.2.1 Analisis Proses Bisnis.....	27
4.2.2 Visi Produk.....	30
4.2.3 Analisis Pemangku Kepentingan dan Pengguna	31
4.2.4 Kebutuhan Pemangku Kepentingan	31
4.2.5 Identifikasi Kebutuhan Fitur Berdasarkan Perbandingan dengan <i>Website</i> Lain	32
4.2.6 Persyaratan Fungsional dan Non-Fungsional.....	35
4.3 Pemodelan Kebutuhan	39
4.3.1 Pemodelan Aktor	39
4.3.2 <i>Use case</i> Diagram	39
4.3.3 Spesifikasi Use-Case	41
4.3.4 Pemodelan Aktivitas	54
BAB 5 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	71
5.1 Rancangan Arsitektur Global	71
5.2 Kelas Analisis.....	71
5.2.1 Kelas Analisis dari <i>Use case</i>	71
5.2.2 Unifikasi Kelas Analisis	76
5.3 Elemen Desain	76
5.3.1 Package	77
5.4 Pemodelan Interaksi	78
5.4.1 <i>Sequence diagram</i>	78
5.4.2 <i>Class Diagram</i>	93
5.5 Pemodelan Data.....	95
5.5.1 Tabel <i>User</i>	96

5.5.2 Tabel Post	98
5.5.3 Tabel Pesan	99
5.5.4 Tabel Daftar Harga	100
5.6 Perancangan Antar Muka Pengguna	101
5.7 Implementasi	116
5.7.1 Kode Program Implementasi	116
5.7.2 <i>Screenshot</i> Program	124
BAB 6 PENGUJIAN	131
6.1 Pengujian Sistem.....	131
6.1.1 <i>Use case Testing</i>	131
6.1.2 Pengujian White Box Testing (Basis Path Testing).....	139
BAB 7 PENUTUP	147
7.1 Kesimpulan.....	147
7.2 Saran	147
DAFTAR PUSTAKA.....	148
LAMPIRAN A Hasil Wawancara	151
LAMPIRAN B Hasil Wawancara	153
LAMPIRAN C Hasil Wawancara	155
LAMPIRAN D Contoh Manual Penggunaan	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Hasil Pencarian terhadap Kampung Batik Jetis	1
Gambar 2.1 Susunan Organisasi Asosiasi Batik Sidoarjo	8
Gambar 2.2 Gambar Fase RUP	9
Gambar 3.1 Flowchart Metodologi Pengembangan	22
Gambar 3.2 Flowchart Perancangan Sistem	24
Gambar 4.1 Gambar Rencana Proyek	26
Gambar 4.2 Tabel Kesesuaian BPMN dan UML	27
Gambar 4.3 Gambaran Proses Bisnis Lama	28
Gambar 4.4 Gambar Perencanaan Proses Bisnis Baru (Pemesanan Pelatihan) ...	29
Gambar 4.5 Gambar Perencanaan Proses Bisnis Baru (Pengrajin Memberi Informasi)	30
Gambar 4.6 Tampilan <i>Website</i> Kampung Coklat Blitar	32
Gambar 4.7 Tampilan <i>Website</i> Kampung Cempluk Malang	32
Gambar 4.8 Tampilan <i>Website</i> Desa Wisata Bejiharjo	33
Gambar 4.9 <i>Use case</i> Diagram	40
Gambar 4.10 Gambar <i>Activity diagram</i> Tambah Post Admin	55
Gambar 4.11 Gambar <i>Activity diagram</i> Edit Post Admin	56
Gambar 4.12 Gambar <i>Activity diagram</i> Hapus Post Admin	57
Gambar 4.13 Gambar <i>Activity diagram</i> Tambah Pengrajin Admin	58
Gambar 4.14 Gambar <i>Activity</i> Edit Pengrajin Admin	59
Gambar 4.15 Gambar <i>Activity</i> Hapus Pengrajin Admin	60
Gambar 4.16 Gambar <i>Activity diagram</i> Tambah Post Pengrajin	61
Gambar 4.17 Gambar <i>Activity diagram</i> Edit Post Pengrajin	62
Gambar 4.18 Gambar <i>Activity diagram</i> Hapus Post Pengrajin	63
Gambar 4.19 Gambar <i>Activity diagram</i> Pesan Jadwal Pelatihan Pengguna	64
Gambar 4.20 Gambar <i>Activity diagram</i> Rekap Post Admin	65
Gambar 4.21 Gambar <i>Activity diagram</i> Admin Melihat Pemesanan Pelatihan ...	65
Gambar 4.22 Gambar <i>Activity diagram</i> Melihat Detail Post	66
Gambar 4.23 Gambar <i>Activity diagram</i> Menampilkan Detail Pengrajin	67
Gambar 4.24 Gambar <i>Activity diagram</i> Menampilkan Detail Harga	67
Gambar 4.25 Gambar <i>Activity diagram</i> Tambah Harga Pengrajin	68
Gambar 4.26 Gambar <i>Activity diagram</i> Edit Harga Pengrajin	69

Gambar 4.27 Gambar <i>Activity diagram</i> Hapus Harga Pengrajin	70
Gambar 5.1 Gambar Rancangan Arsitektur Global <i>Website</i> Kampung Batik Jetis	71
Gambar 5.2 Gambar Kelas Analisis Menambah Post (Admin).....	71
Gambar 5.3 Gambar Kelas Analisis Mengedit Post (Admin).....	71
Gambar 5.4 Gambar Kelas Analisis Menghapus Post (Admin)	72
Gambar 5.5 Gambar Kelas Analisis Menambah Post (Pengrajin).....	72
Gambar 5.6 Gambar Kelas Analisis Mengedit Post (Pengrajin).....	72
Gambar 5.7 Gambar Kelas Analisis Menghapus Post (Pengrajin).....	72
Gambar 5.8 Gambar Kelas Analisis Menambah <i>User</i>	72
Gambar 5.9 Gambar Kelas Analisis Mengedit <i>User</i>	73
Gambar 5.10 Gambar Kelas Analisis Menghapus <i>User</i>	73
Gambar 5.11 Gambar Kelas Analisis Merekap Data Post	73
Gambar 5.12 Gambar Kelas Analisis Melihat Pemesanan Pelatihan.....	73
Gambar 5.13 Gambar Kelas Analisis Memesan Jadwal Pelatihan	73
Gambar 5.14 Gambar Kelas Analisis Menambah Harga	74
Gambar 5.15 Gambar Kelas Analisis Merubah Harga	74
Gambar 5.16 Gambar Kelas Analisis Menghapus Harga.....	74
Gambar 5.17 Gambar Kelas Analisis Melihat Detail Post	74
Gambar 5.18 Gambar Kelas Analisis Melihat Detail Pengrajin	74
Gambar 5.19 Gambar Kelas Analisis Melihat Detail Harga	75
Gambar 5.20 Gambar Kelas Analisis Melihat Detail Pengrajin	75
Gambar 5.21 Gambar Kelas Analisis Melihat Detail Post	75
Gambar 5.22 Gambar Unifikasi Kelas Analisis	76
Gambar 5.23 Gambar <i>Sequence diagram</i> Admin Tambah Post	78
Gambar 5.24 <i>Sequence diagram</i> Admin Edit Post	79
Gambar 5.25 <i>Sequence diagram</i> Admin Menghapus Post	80
Gambar 5.26 <i>Sequence diagram</i> Admin Menambah <i>User</i>	81
Gambar 5.27 <i>Sequence diagram</i> Admin Mengedit <i>User</i>	82
Gambar 5.28 <i>Sequence diagram</i> Admin Menghapus <i>User</i>	83
Gambar 5.29 <i>Sequence diagram</i> Pengrajin Menambah Post	84
Gambar 5.30 <i>Sequence diagram</i> Pengrajin Mengedit Post.....	85
Gambar 5.31 <i>Sequence diagram</i> Pengrajin Menghapus Post.....	86

Gambar 5.32 <i>Sequence diagram</i> Pengunjung Pesan Pelatihan	87
Gambar 5.33 <i>Sequence diagram</i> Rekap Postingan Web	87
Gambar 5.34 <i>Sequence diagram</i> Melihat Detail Pengrajin.....	88
Gambar 5.35 <i>Sequence diagram</i> Melihat Detail Post.....	89
Gambar 5.36 <i>Sequence diagram</i> Menambah Harga.....	90
Gambar 5.37 <i>Sequence diagram</i> Mengedit Harga.....	91
Gambar 5.38 <i>Sequence diagram</i> Menghapus Harga	92
Gambar 5.39 <i>Class Diagram</i> Model	93
Gambar 5.40 <i>Class Diagram</i> Controller.....	94
Gambar 5.41 <i>Class Diagram</i> Hubungan Antar Kelas.....	95
Gambar 5.42 Gambar Pemodelan Basis Data <i>Website</i> Kampung Batik Jetis	96
Gambar 5.43 Gambar Struktur Tabel <i>User</i>	96
Gambar 5.44 Gambar Struktur Tabel Post.....	98
Gambar 5.45 Gambar Struktur Tabel Pesan	99
Gambar 5.46 Gambar Struktur Tabel Daftar Harga	100
Gambar 5.47 Mockup Halaman Depan.....	101
Gambar 5.48 Gambar Mockup Halaman Daftar Pengrajin	102
5.49 Gambar Mockup Detail Pengrajin	103
Gambar 5.50 Gambar Mockup Detail Post	104
Gambar 5.51 Gambar Mockup Detail Harga.....	105
Gambar 5.52 Gambar Mockup Halaman Daftar Post	106
Gambar 5.53 Gambar Mockup Admin Tambah <i>User</i>	107
Gambar 5.54 Gambar Mockup Admin Edit <i>User</i>	108
Gambar 5.55 Gambar Mockup Admin Tabel <i>User</i>	109
Gambar 5.56 Gambar Mockup Admin Edit Post.....	109
Gambar 5.57 Gambar Mockup Admin Tabel Post	110
Gambar 5.58 Gambar Mockup Admin Tambah Post	111
Gambar 5.59 Gambar Daftar Post Pengrajin	111
Gambar 5.60 Gambar Mockup Pengrajin Tambah Post	112
Gambar 5.61 Gambar Mockup Pengrajin Edit Post	113
Gambar 5.62 Gambar Mockup Pengrajin Tambah Harga	113
Gambar 5.63 Gambar Mockup Pengrajin Edit Harga.....	114

Gambar 5.64 Gambar Mockup Daftar Harga Pengrajin.....	115
Gambar 5.65 <i>Screenshot</i> Admin Menambah Post	124
Gambar 5.66 <i>Screenshot</i> Daftar Post Admin	124
Gambar 5.67 <i>Screenshot</i> Daftar Post	125
Gambar 5.68 Gambar Halaman Depan	125
Gambar 5.69 Gambar Halaman Daftar Pengrajin	126
Gambar 5.70 Gambar Halaman Detail Pengrajin.....	126
Gambar 5.71 Gambar Halaman Detail Post	127
Gambar 5.72 Gambar Halaman Pemesanan Pelatihan	127
Gambar 5.73 Gambar Halaman Registrasi Pengrajin.....	128
Gambar 5.74 Halaman Daftar Pengrajin	128
Gambar 5.75 Halaman Daftar Pemesan Pelatihan	129
Gambar 5.76 Halaman Daftar Harga.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Penulis dengan Radenal Andika.....	5
Tabel 2.2 Tabel Perbandingan Penelitian Penulis dengan Sumazly Sulaiman, Abdul Aziz K.Abdul Hamida, Nurul Ain Najihah Yusria	6
Tabel 2.3 Tabel Notasi Diagram Kelas.....	15
Tabel 2.4 Tabel Notasi <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2.5 Tabel Notasi <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2.6 Contoh Tabel <i>Use Case Testing</i>	20
Tabel 4.1 Tabel Permasalahan Masalah.....	30
Tabel 4.2 Lanjutan Tabel Permasalahan Masalah.....	31
Tabel 4.3 Tabel Tipe Pemangku Kepentingan	31
Tabel 4.4 Tabel Kebutuhan Pemangku Kepentingan	31
Tabel 4.5 Tabel Perbandingan Fitur <i>Website</i> Kampung Wisata dengan Rancangan <i>Website</i> K ampung Batik Jetis	34
Tabel 4.6 Tabel Perbandingan Fitur <i>Website</i> Kampung Wisata dengan Rancangan <i>Website</i> K ampung Batik Jetis	35
Tabel 4.7 Tabel Persyaratan Fungsional <i>Website</i> Kampung Batik Jetis.....	35
Tabel 4.8 Lanjutan Tabel Persyaratan Fungsional <i>Website</i> Kampung Batik Jetis .	36
Tabel 4.9 Lanjutan Tabel Persyaratan Fungsional <i>Website</i> Kampung Batik Jetis .	37
Tabel 4.10 Lanjutan Tabel Persyaratan Fungsional <i>Website</i> Kampung Batik Jetis	38
Tabel 4.13 Tabel Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional.....	38
Tabel 4.14 Tabel Pemodelan Aktor	39
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Menambah Post	41
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Mengubah Post	42
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Menghapus Post.....	43
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Menambah Pengrajin	43
Tabel 4.19 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Menambah Pengrajin	44
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Mengubah Pengrajin	44
Tabel 4.21 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Mengubah Pengrajin	45
Tabel 4.22 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Menghapus Pengrajin	45

Tabel 4.23 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Admin Menghapus Pengrajin	46
Tabel 4.24 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Menambah Post.....	46
Tabel 4.25 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Menambah Post.....	47
Tabel 4.26 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Mengubah Post.....	47
Tabel 4.27 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Mengubah Post.....	48
Tabel 4.28 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Menghapus Post	48
Tabel 4.29 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Menghapus Post.....	49
Tabel 4.30 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Memesan Jadwal Pelatihan	49
Tabel 4.31 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Memesan Jadwal Pelatihan	50
Tabel 4.32 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Merekap Post.....	50
Tabel 4.33 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Merekap Post.....	51
Tabel 4.34 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Melihat Detail Post	51
Tabel 4.35 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Melihat Detail Pengrajin	51
Tabel 4.36 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Melihat Detail Pengrajin	52
Tabel 4.37 Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Menambah Harga	52
Tabel 4.38 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Mengubah Harga	53
Tabel 4.39 Lanjutan Tabel Spesifikasi <i>Use case</i> Pengrajin Menghapus Harga.....	54
Tabel 5.1 Tabel Kelas Analisis dari <i>Use case</i>	71
Tabel 5.2 Tabel Kelas Analisis dari <i>Use case</i>	72
Tabel 5.3 Tabel Kelas Analisis dari <i>Use case</i>	73
Tabel 5.4 Tabel Kelas Analisis dari <i>Use case</i>	74
Tabel 5.5 Tabel Kelas Analisis dari <i>Use case</i>	75
Tabel 5.6 Tabel Elemen Desain	77
Tabel 5.7 Tabel Package	77
Tabel 5.8 Tabel Package	78
Tabel 5.9 Tabel Penjelasan Tabel <i>User</i>	97
Tabel 5.10 Tabel Penjelasan Tabel Post.....	98
Tabel 5.11 Tabel Penjelasan Tabel Pesan	99
Tabel 5.12 Tabel Penjelasan Tabel Pesan	100
Tabel 5.13 Tabel <i>Source Code</i> Pengrajin Insert Data Post	116
Tabel 5.14 Tabel Lanjutan <i>Source Code</i> Pengrajin Insert Data Post	117
Tabel 5.15 Tabel Lanjutan <i>Source Code</i> Pengrajin Insert Data Post	118

Tabel 5.16 Tabel Lanjutan <i>Source Code</i> Pengrajin Insert Data Post	119
Tabel 5.17 Tabel Lanjutan <i>Source Code Controller User</i>	119
Tabel 5.18 Tabel Lanjutan <i>Source Code Controller User</i>	120
Tabel 5.19 Lanjutan Tabel <i>Source Code Controller User</i>	121
Tabel 5.20 Tabel <i>Source Code Model_Web</i>	121
Tabel 5.21 Lanjutan Tabel <i>Source Code Model_Web</i>	122
Tabel 5.22 Lanjutan Tabel <i>Source Code Model_Web</i>	123
Tabel 6.1 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Menambah Post	131
Tabel 6.2 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Mengedit Post	131
Tabel 6.3 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Mengedit Post	132
Tabel 6.4 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Menghapus Post.....	132
Tabel 6.5 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Menambah <i>User</i>	132
Tabel 6.6 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Mengedit <i>User</i>	133
Tabel 6.7 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Menghapus <i>User</i>	133
Tabel 6.8 <i>Use case Testing</i> Admin Melihat Pemesanan Pelatihan	133
Tabel 6.9 Tabel <i>Use case Testing</i> Admin Merekap Post	134
Tabel 6.10 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Menambah Post	134
Tabel 6.11 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Mengedit Post	134
Tabel 6.12 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Mengedit Post	135
Tabel 6.13 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Menghapus Post.....	135
Tabel 6.14 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Menambah Harga.....	135
Tabel 6.15 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Mengedit Harga	136
Tabel 6.16 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengrajin Menghapus Harga.....	136
Tabel 6.17 Tabel <i>Use case Testing</i> Pengunjung Menambah Pelatihan	137
Tabel 6.18 Tabel <i>Use case Testing</i> Aktor Melihat Detail Post.....	137
Tabel 6.19 Tabel <i>Use case Testing</i> Aktor Melihat Detail Pengrajin	137
Tabel 6.20 Tabel <i>Use case Testing</i> Aktor Melihat Detail Harga	138
Tabel 6.21 Tabel Hasil Validasi Pengujian <i>Use case Test Website</i> Kampung Batik Jetis.....	138
Tabel 6. 22. Tabel pseudocode insert_post() pengrajin	139
Tabel 6. 23. Tabel pseudocode tambah_harga() pengrajin	141
Tabel 6.24 Tabel pseudocode delete_pengrajin() admin	143
Tabel 6.25 . Tabel pengujian unit method insert_post() pengrajin	145

Tabel 6.26 . Tabel pengujian unit method tambah_harga() pengrajin.....	145
Tabel 6.27 . Tabel pengujian unit method delete_pengrajin() admin.....	146

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Wawancara	151
LAMPIRAN B Hasil Wawancara	153
LAMPIRAN C Hasil Wawancara	155
LAMPIRAN D Contoh Manual Penggunaan.....	156

BAB 1 PENDAHULUAN

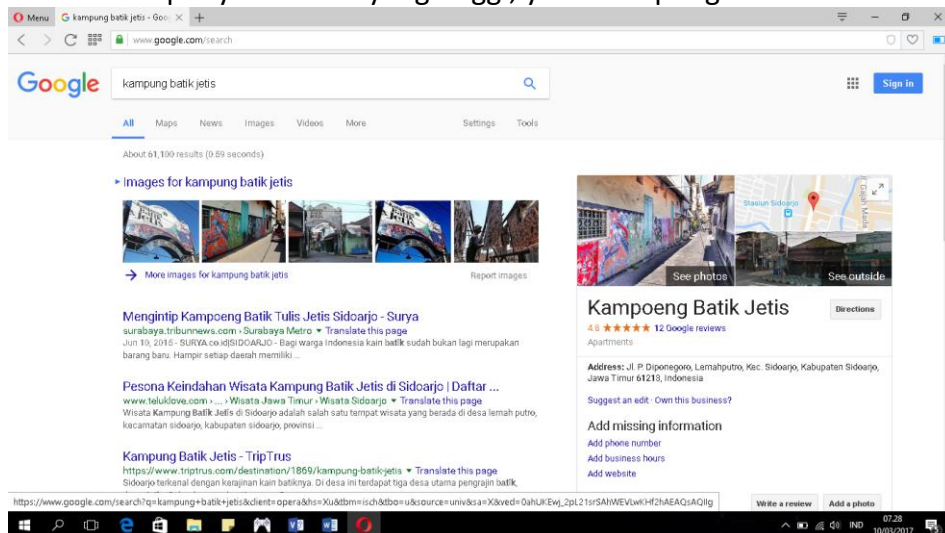
1.1 Latar belakang

Indonesia adalah suatu negara yang memiliki beragam budaya. Dari berbagai budaya yang ada di Indonesia, tercipta suatu hasil karya budaya, yaitu kerajinan. Ada banyak sekali kerajinan-kerajinan yang ada di negara ini, seperti gerabah, alat musik, dan pakaian. Dalam pembuatan pakaian pun ada beragam macam kain yang digunakan, ada ulos, songket dan Batik.

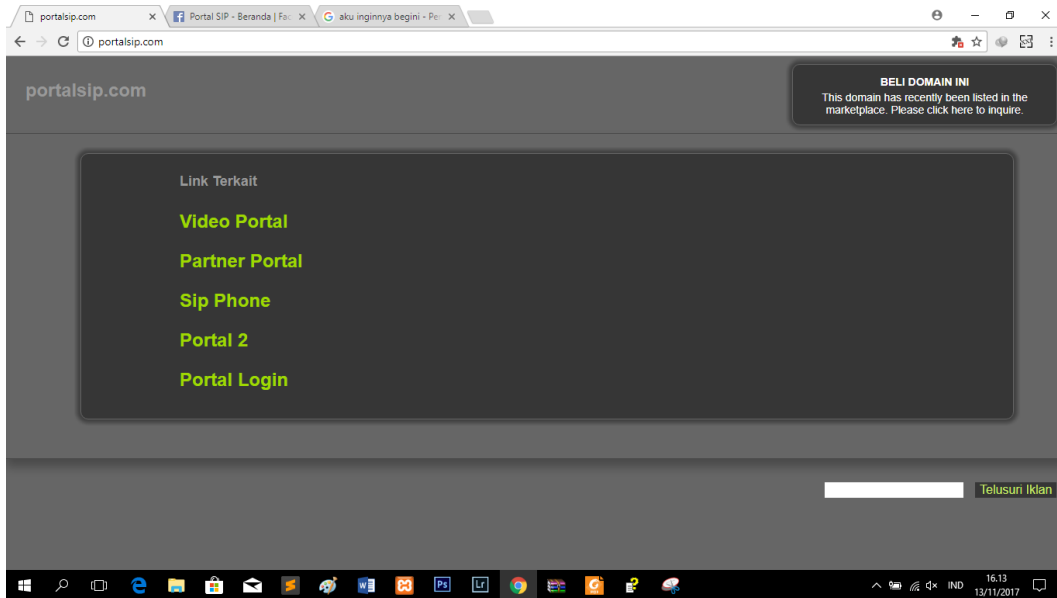
Batik Jetis telah ada sejak tahun 1675, setahun semenjak Masjid Al-Abrod didirikan di sebuah Kampung bernama Kampung Jetis (Purwanto,2015). Orang yang pertama kali berjualan Batik ini bernama Mbah Mulyadi, yang kemudian orang-orang sekitar mulai mengikuti jejak Mbah Mulyadi sebagai pembatik.

Aktivitas yang dilakukan di Kampung Batik Jetis, antara lain membatik, mengadakan pelatihan membatik, melakukan perdagangan, dan mengadakan promosi-promosi yang berkaitan dengan Kampung Batik Jetis.

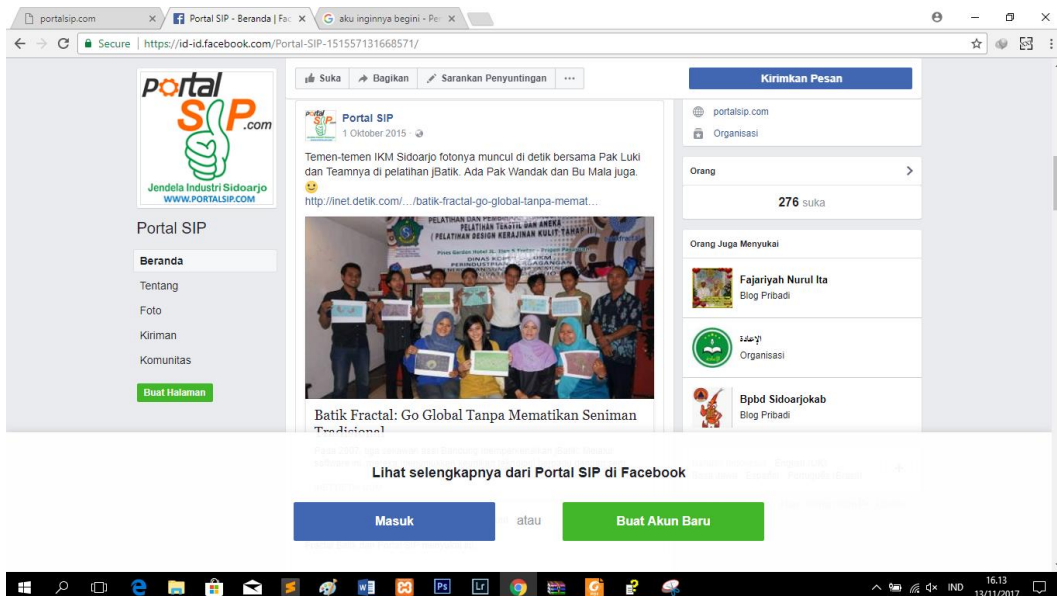
Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Andik sebagai wakil ketua Asosiasi Batik Sidoarjo, saat ini, Kampung Batik Jetis telah melakukan promosi, seperti mengikuti pameran. Namun pada kenyataannya, untuk pengenalan media *online* masih belum maksimal. Sehingga seringkali wisatawan yang berkunjung ke Sidoarjo tidak menyadari bahwa terdapat sebuah tempat wisata yang cukup menarik dan mempunyai edukasi yang tinggi, yaitu Kampung Batik itu sendiri.



Gambar 1.1 Gambar Hasil Pencarian terhadap Kampung Batik Jetis



Gambar 1.2 Gambar PortalSIP.com



Gambar 1.3 Gambar Halaman Facebook PortalSIP.com

Sebelumnya, pemerintah Kabupaten Sidoarjo telah membuat suatu portal bernama PortalSIP.com, namun, portal tersebut tidak dapat diakses lagi seperti pada gambar 1.2.

Ada berbagai macam jenis *website* yang tersedia di internet, salah satunya adalah *website* profile. *Website* ini berisi tentang profil, baik profil pribadi, organisasi, maupun pemerintah.

Menurut (Solution, 2010), *website* profile adalah *website* yang berisi rangkuman atau penjelasan singkat mengenai suatu perusahaan, sejarah berdirinya perusahaan tersebut, tujuan dan pencapaian yang diinginkan dalam masa depan, visi dan misi, produk yang ditawarkan, klien-klien yang telah menjalankan kerja sama, serta berbagai informasi lainnya terkait dengan perusahaan itu sendiri.

Kelebihan *website* salah satunya adalah dapat diakses darimana dan kapan saja dengan menggunakan jaringan internet menurut (Sibero, 2011) salah satunya adalah dapat diakses darimana dan kapan saja dengan menggunakan jaringan internet.

RUP, singkatan dari *Rational Unified Process*, adalah suatu kerangka kerja proses pengembangan perangkat lunak iteratif yang dibuat oleh Rational Software, suatu divisi dari IBM sejak 2003. RUP adalah model bertahap yang mengidentifikasi empat fase dalam proses perangkat lunak. Salah satu keuntungan penggunaan metode ini adalah umpan balik yang teratur kepada para pemangku kepentingan sehingga perubahan sistem dapat dilakukan dengan mudah. Keuntungan tersebut dapat membantu pemangku kepentingan yang masih belum bisa mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak.

Gambar 1.1 adalah gambar mengenai pencarian terhadap Kampung Batik Jetis. Terlihat bahwa alamat web yang ditemukan kebanyakan menjelaskan mengenai informasi-informasi yang umum didapatkan dari narasumber yang kurang kredibel.

Berdasarkan kebutuhan Kampung Batik Jetis terhadap informasi yang selalu diperbarui terkait dengan adanya Kampung Batik Jetis secara resmi dari pengelola, maka dibutuhkan sistem informasi berbasis web. Harapan dari pengelola dengan adanya sistem informasi Kampung Batik Jetis, masyarakat yang mengakses sistem informasi akan terdorong untuk mengunjungi Kampung Batik Jetis, dan membantu meningkatkan popularitas Kampung Batik Jetis yang juga dapat meningkatkan perekonomian warga Kampung Batik Jetis.

Alasan mengangkat tema ini adalah sebagai bentuk pengabdian masyarakat kepada lingkungan sekitar saya tinggal, dalam hal ini Kampung Batik Jetis.

1.2 Rumusan masalah

1. Apa kebutuhan yang muncul dari permasalahan terhadap minimnya media pengenalan Kampung Batik Jetis ?
2. Bagaimana pengujian dari hasil pengembangan media pengenalan Kampung Batik Jetis?

1.3 Tujuan

1. Membuat *website* Kampung Batik Jetis sebagai solusi minimnya media pengenalan Kampung Batik Jetis.
2. Mengetahui hasil pengujian pengembangan media pengenalan Kampung Batik Jetis.

1.4 Manfaat

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat meningkatkan kepekaan dalam melihat *problem* di masyarakat.
 - b. Sebagai sarana dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat.
2. Bagi *Stakeholder*
 - a. Dapat membantu mempromosikan Kampung Batik Jetis sebagai objek wisata Kabupaten Sidoarjo.

- b. Dapat meningkatkan perekonomian warga di Kampung Batik Jetis Sidoarjo.

1.5 Batasan masalah

- a. *Website* Kampung Batik Jetis hanya menampilkan informasi Kampung Batik Jetis seperti *post*, profil pengrajin, dan detail harga.
- b. Analisis kebutuhan hanya berdasarkan wawancara dan perbandingan *website* dengan kampung wisata lain.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari tujuh bab, sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka

Memberikan penjabaran tentang teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak yang dapat mendukung penelitian ini.

BAB III Metodologi Penelitian

Berisi tentang pemaparan metode dan langkah-langkah yang akan digunakan dalam penyusunan penelitian ini.

BAB IV Spesifikasi Kebutuhan

Pada bab ini akan membahas tentang spesifikasi kebutuhan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan sistem.

BAB V Perancangan

Memberikan uraian tentang perancangan perangkat lunak yang sesuai dengan poin-poin yang telah ditentukan dalam spesifikasi kebutuhan

BAB VI Implementasi dan Pengujian

Memberikan pemaparan tentang hasil implementasi dan pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing*.

BAB VII Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian ini.