

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bogor secara geografis terletak pada koordinat 106°48' BT dan 6°26' LS. Letaknya yang berada di Tengah wilayah Kabupaten Bogor dan berdekatan dengan Provinsi Jakarta menjadikannya lokasi strategis untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan ekonomi [1]. Ekonomi kreatif (ekraf) menjadi salah satu sektor penting dalam Pembangunan Kota Bogor, dicantumkan di Peraturan Daerah Kota Bogor No 5 Tahun 2022 tentang perubahan atas Peraturan Daerah No 14 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Mengengah Daerah (RPJMD) Kota Bogor Tahun 2019-2024, pembangunan ekraf menjadi salah satu fokus utama [2]. Hal tersebut sejalan dengan misi Pemerintahan Kota Bogor untuk “Mewujudkan Kota Sejahtera,” sebagaimana yang dikatakan Presiden Republik Indonesia ke-7, Joko Widodo, era ekonomi kreatif harus menjadi pilar utama dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia. Upaya untuk menguatkan ekraf sebagai pilar utama yaitu dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 24 tahun 2019 tentang ekraf yang diikuti dengan penerbitan Peraturan Pemerintah Nomor 24 tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekraf [3].

Ekraf berkembang melalui pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan talenta masing-masing individu. Indonesia memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang beragam dari berbagai suku bangsa. Kekayaan tersebut menjadi bahan baku utama ekraf yang berpeluang besar untuk dikembangkan di Indonesia. Oleh karena itu, kelembagaan memiliki peran penting untuk mendukung kolaborasi dan pengembangan kreativitas dalam menciptakan ekosistem ekraf. Pengembangan tersebut meliputi pemberdayaan berbagai aspek, seperti memberdayakan sumber daya manusia yang kreatif, menciptakan karya kreatif

dengan memanfaatkan warisan budaya, dan mengembangkan serta memanfaatkan media sebagai sarana publikasi dan apresiasi oleh masyarakat terhadap pelaku Ekraf. Hal tersebut dicantumkan dalam Rencana Induk Pengembangan Ekraf (Rindekraf) 2018 – 2025 [2].

Penduduk usia kerja di Kota Bogor pada Agustus 2023 tercatat sebanyak 824.769 orang, dengan 534.532 orang di antaranya tergolong dalam angkatan kerja. Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) pada Agustus 2023 mengalami peningkatan menjadi 64,81 persen, menunjukkan semakin banyaknya penduduk Kota Bogor yang aktif secara ekonomi. Hal ini membuka peluang besar untuk mengembangkan sektor ekonomi kreatif, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital [1].

Sektor ekonomi kreatif memiliki kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional, dengan kontribusi sebesar 7,44 persen terhadap PDB Indonesia pada tahun 2021 dan menyerap 17 juta tenaga kerja. Di tingkat lokal, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor telah mengidentifikasi 418 pelaku ekonomi kreatif pada tahun 2024, yang terus meningkat setiap tahunnya. Menurut Hery, sektor ekonomi kreatif tidak hanya menjadi motor penggerak ekonomi tetapi juga mendukung keberlanjutan pariwisata daerah. Oleh karena itu, upaya untuk memperkuat sektor ekonomi kreatif di Kota Bogor perlu didorong, salah satunya melalui pengembangan website sebagai media promosi [4].

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Kota Bogor memiliki tugas pokok dan fungsinya dalam menyusun beberapa program pengembangan sumber daya pariwisata dan ekraf, yaitu meliputi pendataan pelaku sektor ekraf, pelatihan digitalisasi, pelatihan lokakarya pengembangan produk dan ekosistem ekraf, pelatihan pemandu wisata budaya, dan untuk meningkatkan inovasi dan kebersihan dalam penyajian kuliner [3].

Pengimplementasian teknologi informasi memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan sektor ekraf di era digital saat ini. Setiap lembaga

pemerintahan memiliki suatu media informasi yang luas. Oleh karena itu, peran dan fungsi pemerintah dalam mempublikasikan kebijakan dan informasi secara efisien menjadi hal penting, salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan membangun sebuah *website* [5]. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Disparbud Kota Bogor, *website* yang dimiliki Disparbud Kota Bogor mencakup 6 sektor, termasuk sektor ekraf. Namun sektor tersebut masih perlu pengembangan lebih lanjut karena informasi yang tersedia masih terbatas. Hal ini menyebabkan belum tercapainya keterlibatan pelaku ekraf maupun masyarakat secara langsung dalam ekosistem ekraf tersebut.

Kehadiran platform yang informatif dan interaktif pada *website* Disparbud Kota Bogor diharapkan mampu memberikan wadah yang efektif untuk mempromosikan potensi kreatif yang dimiliki oleh Kota Bogor. Dengan demikian, penelitian ini berpusat pada pengembangan konten dan fitur yang relevan, serta media promosi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam ekosistem ekraf Kota Bogor.

Pemilihan *library* adalah hal penting dalam pengembangan *website*. ReactJs dipilih untuk mendesain antarmuka pengguna karena kecepatan, skalabilitas, fleksibilitas, dan popularitasnya. React memungkinkan perubahan antarmuka secara dinamis tanpa perlu *me-reload* halaman [6]. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan ReactJs dapat meningkatkan pengalaman pengguna menjadi lebih baik dan responsif.

Metode pengembangan *software* yang akan diterapkan dalam pengembangan *website* ini adalah *Extreme Programming* (XP) dengan menitikberatkan pada kepuasan pengguna [7]. XP merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak berbasis *Agile* yang dirancang untuk meningkatkan kualitas aplikasi serta memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Metode ini berfokus pada kolaborasi tim, fleksibilitas dalam menghadapi perubahan, serta efisiensi dalam pengelolaan sumber daya, sehingga dapat menghasilkan produk berkualitas tinggi dengan biaya yang lebih terjangkau [7][8]. Tahapan pada metode ini, yaitu *planning*, *design*,

coding, dan *testing* [9]. Metode ini memiliki keunggulan yang berorientasi pada objek, sesuai untuk tim berskala kecil hingga menengah, serta dapat menghadapi kebutuhan yang tidak jelas atau perubahan kebutuhan yang cepat. Dibandingkan dengan metode *waterfall* yang cenderung dilakukan secara berurutan, metode ini sulit untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan [10]. Selain itu, pengembangan *website* ini juga kurang sesuai dengan metode *Rapid Application Development* karena metode ini berfokus pada percepatan waktu penyelesaian yang dapat mengakibatkan analisis terburu-buru [10]. Oleh karena itu, metode XP menjadi metode yang digunakan untuk pengembangan *website* karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan Disparbud Kota Bogor jika ingin menambahkan fitur atau halaman baru.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang perlu dipecahkan adalah kondisi *website* Disparbud Kota Bogor yang masih dalam tahap pengembangan, terutama dalam sektor ekonomi kreatif. Kurangnya informasi yang menyeluruh tentang subsektor ekraf di Kota Bogor menjadi fokus utama, yang seharusnya menjadi media informasi dan promosi yang komprehensif.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, bagaimana metode *Extreme Programming (XP)* dapat diimplementasikan dengan menggunakan *library JavaScript ReactJs* untuk mengembangkan menu Ekonomi Kreatif pada *website* Disparbud Kota Bogor?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan *website* Disparbud Kota Bogor ini diturunkan dari rumusan masalah yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Objek penelitian ini terbatas pada pengembangan menu ekonomi kreatif pada *website* Disparbud Kota Bogor.

2. Penelitian ini hanya difokuskan pada halaman pengguna, tanpa merancang halaman untuk pelaku Ekraf
3. Penelitian ini tidak membahas pengembangan *website* secara keseluruhan.
4. Metode yang diterapkan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah *Extreme Programming*.
5. Kode program yang digunakan dalam pengembangan *website* ini adalah Javascript dengan *library* ReactJs.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan menu ekonomi kreatif sebagai media informasi dan promosi pada *website* Disparbud Kota Bogor. Hal tersebut bertujuan untuk memperkenalkan produk yang dibuat oleh pelaku ekraf di Kota Bogor kepada masyarakat.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat membantu Disparbud Kota Bogor dalam mengembangkan menu ekonomi kreatif pada *website*.
2. Hasil penelitian ini dapat membantu pelaku Ekraf di Kota Bogor untuk mendapatkan akses yang lebih luas dalam mempromosikan produk dan jasanya. Selain itu, para pelaku ekraf memiliki profil usahanya yang dirujuk di *website* pemerintah.
3. Hasil penelitian ini dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang ekonomi kreatif di Kota Bogor