

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) mempunyai peran yang strategis dalam pembangunan ekonomi nasional, oleh karena selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan. Dalam krisis ekonomi yang terjadi di negara kita sejak beberapa waktu yang lalu, dimana banyak usaha berskala besar yang mengalami stagnasi bahkan berhenti aktifitasnya, sektor Usaha Kecil dan Menengah (UKM) terbukti lebih tangguh dalam menghadapi krisis tersebut [1].

Berdasarkan hasil kuisisioner pada lampiran 2, sebanyak 81,3% konsumen menyatakan kesulitan dalam mendapatkan informasi terkait produk dari UKM yang saat ini apabila konsumen ingin mendapatkan produk dari UKM maka sebanyak 3,1% konsumen memperoleh informasi melalui pameran, 18,8% melalui teman, dan 78,1% lainnya melalui media daring (media sosial). Hal ini membuktikan bahwa saat ini aktivitas di media daring lebih banyak. Namun berdasarkan data, sebanyak 81,3% konsumen masih kesulitan dalam mendapatkan informasi terkait produk UKM dikarenakan para distributor yang masih belum mempunyai toko pribadi.

Disisi lain, berdasarkan hasil kuisisioner pada lampiran 2, sebanyak 56,3% dari konsumen menyatakan kesulitan didalam menyimpan bukti bayar ataupun faktur yang telah diperoleh dari UKM. Hal ini dikarenakan sebagian besar UKM dalam pembuatan faktur masih menggunakan metode luring, sehingga adanya potensi data tercecer maupun hilang.

Selain daripada itu, konsumen merasa kebingungan didalam mendapatkan informasi status barang apabila barang telah diproses untuk dikirim. Hal ini dibuktikan oleh kuisisioner yang terdapat pada lampiran 2 yang dimana sebanyak 62,5% dari konsumen menyatakan kesulitan mencari tahu status barang yang telah dipesan. Juga karena tidak adanya rekapitulasi faktur setelah dilakukannya proses pembelian.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan maka diperlukan sebuah aplikasi yang memfasilitasi UKM sehingga dapat meningkatkan efisiensi penjualan dan pembelian barang, serta diharapkan mampu menjadi solusi alternatif bagi permasalahan UKM saat ini. Sarana tersebut berupa *Content Management System* (CMS) yang dimana setiap distributor terdaftar memiliki hak akses untuk memilih tampilan tokonya masing-masing. Selain daripada itu konsumen dimudahkan dalam pengelolaan data pemesanan, pembayaran, dan cek kiriman yang kemudian menjadi terkomputerisasi sehingga mempermudah konsumen mendapatkan informasi yang efisien.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang, dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun toko untuk distributor melalui CMS?
2. Bagaimana mengurangi potensi data hilang atau tercecer sekaligus membantu dan mempermudah proses penelusuran data transaksi bagi konsumen?
3. Bagaimana mengetahui lokasi dan status barang yang telah dipesan oleh konsumen?

## 1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah-masalah yang telah dipaparkan pada sub bab Rumusan Masalah, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang:

1. Menyediakan toko bagi distributor yang berbasis CMS,
2. Memiliki fitur riwayat transaksi yang berfungsi untuk merekapitulasi data pembelian barang oleh konsumen,
3. Memiliki fitur yang berfungsi untuk melacak kiriman barang untuk menampilkan lokasi beserta status barang yang dipesan oleh konsumen

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis web yang dibuat dengan *framework Codeigniter* dan memanfaatkan basis data MySQL sebagai media penyimpanan datax.
2. Pembayaran produk hanya menggunakan media transfer bank.
3. Tidak menyediakan retur dikarenakan belum adanya kesepakatan dari para pelaku bisnis.
4. Hanya dapat menggunakan template tampilan yang telah disediakan.
5. Penelusuran data status kiriman barang dilakukan oleh RajaOngkir sebagai pihak ketiga.
6. Aplikasi ini hanya sampai pada tahap pengujian dan tidak membahas konfigurasi jaringan dan keamanan.

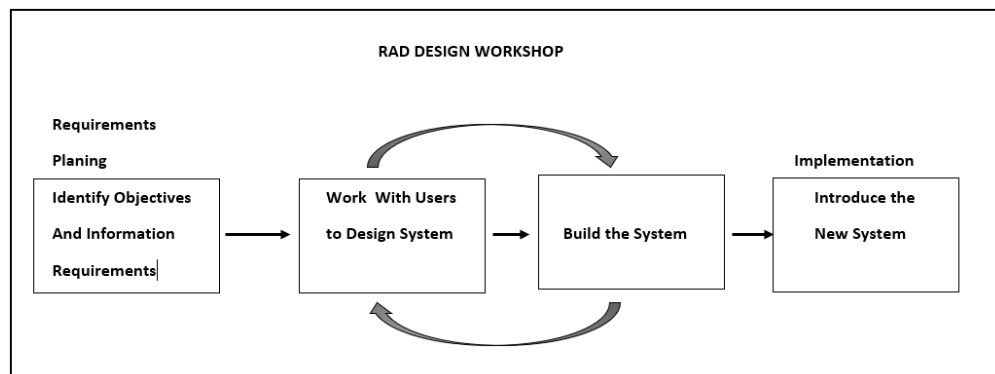
## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pasar Virtual Indonesia memiliki 4 pengguna yaitu admin, produsen, distributor, dan konsumen. Aplikasi ini memudahkan operasional Usaha Kecil dan Menengah (UKM) dalam menyalurkan informasi terkait barang jualannya kepada pihak konsumen. Tiap distributor yang terdaftar kemudian akan memiliki tokonya masing-masing. Fitur *Content Management System* (CMS) memudahkan UKM untuk mengatur tampilan tokonya masing-masing melalui beberapa tema yang telah disediakan sebelumnya oleh aplikasi. Konsumen juga dimudahkan dalam melacak barang kiriman serta melakukan cek ongkos kirim dari kota asal ke kota tujuan, selain itu tagihan akan muncul apabila pembeli telah menyelesaikan transaksi dengan status belum terbayarkan. Status akan diupdate apabila pembeli telah melakukan transfer ke rekening sesuai dengan tagihan. Setelah pembeli melakukan transaksi, produk yang dibeli dapat di kontrol statusnya melalui fitur "Status Pengiriman" dan apabila barang telah sampai pembeli dapat memberikan komentar terhadap performa distributor.

## 1.6 Metode Pengerjaan

*Rapid Application Development* (RAD) adalah salah satu metode pengembangan suatu sistem informasi dengan waktu yang relatif singkat. Untuk pengembangan suatu sistem informasi yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD suatu sistem dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari. Tujuan utama dari semua metode sistem development adalah memberikan suatu sistem yang dapat memenuhi harapan dari para pemakai, akan tetapi sering kali di dalam melakukan pengembangan suatu sistem tidak melibatkan para pemakai sistem secara langsung, sehingga hal ini menyebabkan sistem informasi yang dibuat jauh dari harapan pemakai yang dapat berakibat sistem tersebut walaupun dapat diterima tetapi para pemakai enggan untuk menggunakannya atau bahkan para pemakai menolak untuk menggunakannya. Pada saat RAD diimplementasikan, maka para pemakai bisa menjadi bagian dari keseluruhan proses pengembangan sistem dengan bertindak sebagai pengambil keputusan pada setiap tahapan pengembangan. RAD bisa menghasilkan suatu sistem dengan cepat

karena sistem yang dikembangkan dapat memenuhi keinginan dari para pemakai sehingga dapat mengurangi waktu untuk pengembangan ulang setelah tahap implementasi[2].



**Gambar 1 - 1**  
**Metode RAD**

Berikut adalah tahap-tahap dari metodologi RAD:

1. Rencana Kebutuhan

Pada tahap ini, user dan analyst melakukan semacam pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini hal terpenting adalah adanya keterlibatan dari kedua belah pihak, bukan hanya sekedar persetujuan akan proposal yang sudah dibuat. Untuk lebih jauh lagi, keterlibatan user bukan hanya dari satu tingkatan pada suatu organisasi, melainkan beberapa tingkatan organisasi sehingga informasi yang dibutuhkan untuk masing-masing user dapat terpenuhi dengan baik. Di samping itu, dapat juga melakukan koordinasi dengan Chief Information Office (CIO) atau bagian perencana strategis terutama untuk mengembangkan suatu aplikasi E-commerce berbasis Web untuk mendapatkan informasi yang lebih detail akan tujuan dari suatu organisasi. Pertemuan semacam ini seringkali disebut Joint Application Development.

2. Proses Desain

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara user dan analyst. Untuk tahap ini maka keaktifan user yang terlibat sangat menentukan untuk

mencapai tujuan, karena user bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain. Biasanya, user dan analyst ber-kumpul menjadi satu dan duduk di meja melingkar dimana masing-masing orang bisa melihat satu dengan yang lain tanpa ada halangan. Apabila memungkinkan, maka masing-masing user diberikan satu komputer yang terhubung satu dengan yang lain, sehingga masing-masing bisa melihat desain yang dibuat dan langsung memberikan komentar. Hal ini sering kali disebut dengan Group Decision Support System (GDSS). Pada beberapa kasus, GDSS ini merupakan suatu langkah yang ideal, karena user dan analyst dapat menyetujui desain yang dibuat untuk kemudian dilanjutkan oleh programmer dalam pembuatan prototype dari aplikasi yang dimaksud dengan langsung menampilkan kepada user hasilnya dengan cepat.

### 3. Impelentasi

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh user dan analyst, maka pada tahap ini programmer mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi. Pada saat ini maka user bisa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta persetujuan mengenai sistem tersebut.

## 1.7 Jadwal Pelaksaaan

Proses pengerjaan aplikasi ini dilakukan mulai dari bulan September 2017 hingga bulan April 2018. Pengerjaan tersebut termasuk dengan waktu magang yang mana aktivitas testing dan implementasi dilakukan bersamaan dengan magang. Berikut merupakan tabel jadwal pengerjaan aplikasi.

Tabel 1- 1 Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	Periode pelaksanaan																												
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Requirement Planning</i>		■	■	■	■																								
<i>Proses Desain (Design Workshop)</i>					■	■	■	■					■	■	■	■					■	■	■	■					
<i>Implementasi (Implementation)</i>									■	■	■						■	■	■						■	■	■		
Dokumen		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■