

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi Covid-19 ini sektor UMKM di Indonesia terkena dampaknya. Hal ini disebabkan adanya pandemi ini pendapatan UMKM di Indonesia sangat menurun. Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Kemenkop UKM) melaporkan bahwa ada 3,79 juta usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) yang memanfaatkan pemasaran secara online [1]. Jumlah tersebut hanya berkisar 8 persen dari total UMKM yang ada di Indonesia. Jumlah UMKM yang ada di Indonesia berkisar 59,2 juta sedangkan Kabupaten Bantul terdapat sekitar 86.376 UMKM.

Kemudian di era industri digital 4.0 seperti saat ini terjadi perkembangan yang sangat pesat di trend bisnis dan marketing. Sebagian besar aktivitas pemenuhan kebutuhan dilakukan secara digital termasuk dalam memasarkan produk. Banyak peluang dan tantangan yang harus dihadapi oleh UMKM agar dapat berhasil dalam memasarkan produknya, tidak terkecuali pemilik UMKM harus memiliki skill tambahan serta strategi pemasaran secara digital khususnya UMKM di Kabupaten Bantul.

Dalam melakukan pemasaran produk dari UMKM Kabupaten Bantul masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara memasarkan produk tersebut dari orang ke orang. Pemilik UMKM Kabupaten Bantul sedikit kesulitan saat memasarkan dan melakukan promosi secara meluas, sehingga masih belum banyak yang tahu mengenai produk yang dihasilkan oleh UMKM di Kabupaten Bantul. Dalam penyajian produk UMKM Kabupaten Bantul ini diperlukan sebuah wadah pemasaran secara tepat.

Dalam melakukan pemasaran produk UMKM Kabupaten Bantul perlu adanya promosi yang menarik pelanggan. Promosi terkait penawaran produk UMKM ini diunggah agar menarik pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian. Penyajian promosi ini dilakukan dalam pembuatan banner yang berkaitan dengan produk yang sedang dipromosikan kemudian diunggah dalam aplikasi berbasis *website* untuk

melakukan pemasaran secara digital. Dalam promosi ini terdapat beberapa bentuk promosi yang disajikan seperti adanya potongan harga.

Dalam pencarian produk UMKM Kabupaten Bantul pelanggan melakukan pencarian secara acak, agar memudahkan pelanggan dalam melakukan pencarian maka disediakan penyaringan produk berdasarkan kategori yang diinginkan oleh pelanggan. Penyaringan berdasarkan kategori produk ini tersedia seperti pakaian, makanan, kerajinan. Penyaringan berdasarkan kategori ini dapat menampilkan beberapa produk sesuai dengan kategori yang diinginkan untuk melakukan pembelian produk oleh pelanggan.

Maka dari itu perlu dibangun sebuah aplikasi berbasis *website* yang menarik orang untuk membeli produk UMKM Kabupaten Bantul, dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Selain itu, dapat memperluas pemasaran ke seluruh Indonesia. Dengan adanya aplikasi berbasis *website* ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi, mengetahui promosi-promosi yang sedang berlangsung, dan juga pelanggan dapat mengetahui informasi mengenai produk-produk yang ada di UMKM Kabupaten Bantul secara mudah.

Dalam pengoperasian aplikasi berbasis *website* ini diperlukan seorang admin yang dapat mengakses dan melakukan pengelolaan akun *user*, melakukan promosi produk, pengaturan kategori produk dalam menambah dan mengubah kategori, dan juga dapat melihat laporan penjualan di setiap pemilik UMKM Kabupaten Bantul. Admin dapat memperbaharui data yang ada pada aplikasi berbasis *website* sesuai dengan data terbaru.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek ini, yaitu:

1. Bagaimana admin dapat mengetahui laporan penjualan produk UMKM?
2. Bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan promosi/banner?
3. Bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan akun user?
4. Bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan kategori?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mengembangkan aplikasi yang memiliki fitur dibawah ini, yaitu:

1. Pendapatan pelapak untuk menampilkan penjualan pelapak.
2. Banner untuk mengelola dan menampilkan promosi dalam bentuk gambar.
3. User untuk mengelola dan menampilkan data pengguna.
4. Kategori untuk mengelola dan menampilkan data kategori produk.

1.4 Batasan Masalah

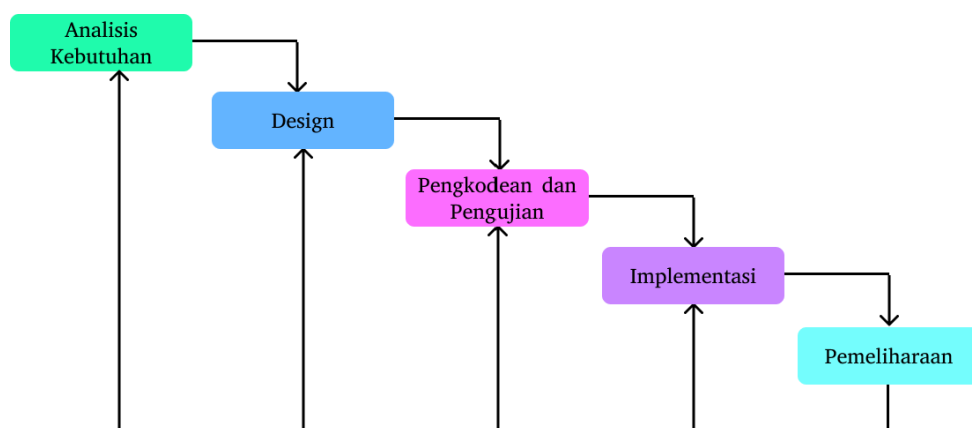
Adapun batasan masalah dari proyek ini, yaitu:

1. Ruang lingkup aplikasi hanya untuk UMKM di daerah Kabupaten Bantul yang terfokus dalam fitur informasi UMKM, transaksi, profil, pengelolaan data transaksi.
2. Aplikasi ini berbasis website.
3. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran.
4. Aplikasi ini tidak dapat melakukan pengembalian dana

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pencapaian tujuan digunakan metodologi terstruktur. Sedangkan untuk model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *waterfal*. *Waterfall model* merupakan proses perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses dasar spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi, serta merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti analisis dan definisi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian unit, integrasi sistem, pengujian sistem, operasi dan pemeliharaan [2]. Kemudian software lain yang digunakan yaitu *sublime text*, *visual studio code* untuk pembangunan *code*. Software Figma untuk prototyping, google form serta wawancara yang digunakan untuk survei. Software yED untuk pembuatan diagram BPMN dan diagram use case dalam perencanaan sistem informasi. MySQL dan PHPmyAdmin untuk pembangunan serta penyimpanan database.

Detail tahapan *waterfall* sebagai berikut:



Gambar 1- 1 System Development Life Cycle Waterfall

a. Analisa Kebutuhan

Proses Analisa kebutuhan merupakan kegiatan analisa terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data pada tahapan ini dilakukan dengan observasi langsung ke Pemilik UMKM serta masyarakat di Kabupaten Bantul untuk dapat mengetahui informasi mengenai UMKM daerah di Kabupaten Bantul serta melakukan *literature review* pada aplikasi sejenis.

b. Desain

Pada tahapan ini dilakukan proses yang terfokus pada desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, implementasi desain antar muka, dan prosedur pengkodean untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat. Tahapan desain aplikasi sebagai berikut:

1. Desain fungsionalitas sistem dengan menggunakan *use case diagram*.
2. Desain perancangan basis data dengan menggunakan diagram hubungan antar entitas (*Entity Relationship Diagram*).
3. Desain antarmuka pengguna dengan menggunakan *Figma*.

c. Pengkodean dan Pengujian

Proses pengkodean aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan database *MySQL*. Pengujian dari aplikasi web ini menggunakan metode pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Test*.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi aplikasi yang sudah dibuat akan diimplementasikan dan di uji coba langsung.

e. Pemeliharaan

Proyek akhir ini tidak sampai tahap pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek akhir ini direncanakan selesai dalam kurun waktu 6 bulan. Jadwal pengerjaan sesuai dengan tahap yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, yaitu:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Tahapan	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Feb 2022	Mar 2022	April 2022
<i>Requirement Definitions</i>						
<i>System and Software Design</i>						
<i>Implementation and Unit Testing</i>						
<i>Integration and System Testing</i>						
Dokumentasi dan Penyusunan PA						