

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi Covid-19 ini sektor UMKM di Indonesia terkena dampaknya, khususnya bagi pemilik usaha. Dikarenakan 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 pada tren bisnis dan marketing. Sebagian besar aktivitas pemenuhan kebutuhan dilakukan secara digital termasuk dalam memasarkan produk. Banyak peluang dan tantangan yang harus dihadapi oleh pemilik 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. Apalagi di negara berkembang seperti Indonesia, UMKM merupakan salah satu tulang punggung perekonomian negara. Di Indonesia sendiri UMKM selalu mengalami peningkatan pertahunnya.

Saat ini masih ada sebagian masyarakat yang belum mengetahui UMKM daerah dikarenakan kurangnya akses mendapatkan informasi UMKM di daerah Kabupaten Bantul. Sementara itu UMKM di daerah Kabupaten Bantul ini banyak dan beragam. Sehingga dengan adanya aplikasi yang khusus untuk mempromosikan UMKM daerah dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi serta membantu pemilik UMKM dalam mempromosikan UMKMinya.

Kemudian pada masa pandemi Covid-19 banyak sekali platform yang digunakan untuk tetap memenuhi kebutuhan meskipun tidak dapat bertatap muka secara langsung sehingga perekonomian di Indonesia tetap berjalan sebagaimana mestinya. Pada masa pandemi kebiasaan masyarakat dalam berbelanja online menjadi

meningkat. Sehingga sangat baik apabila pemilik UMKM mulai memasarkan produk melalui media online terutama menggunakan aplikasi yang dibangun khusus untuk UMKM daerah.

Oleh karena itu aplikasi UMKM di Kabupaten Bantul ini hadir untuk membantu pemilik UMKM dalam mempromosikan serta menyediakan informasi mengenai UMKM daerah Kabupaten Bantul bagi masyarakat umum sehingga dapat lebih menarik perhatian dari masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, masalah yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana Pemilik UMKM dapat menjual dan memasarkan produk dengan lebih fleksibel ?
2. Bagaimana Pemilik UMKM dapat memberikan informasi mengenai UMKM secara detail dan akurat ?
3. Bagaimana UMKM mengetahui laporan penjualan perperiode?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah mengembangkan aplikasi yang memiliki fitur :

1. Untuk membantu memfasilitasi Pemilik UMKM dalam penjualan dan memasarkan produknya melalui aplikasi yang telah dibuat.
2. Untuk membantu Pemilik UMKM dalam memberikan informasi UMKM daerah Kabupaten Bantul kepada masyarakat luas.
3. Untuk membantu Pemilik UMKM mengetahui data laporan penjualan perperiode

1.4 Batasan Masalah

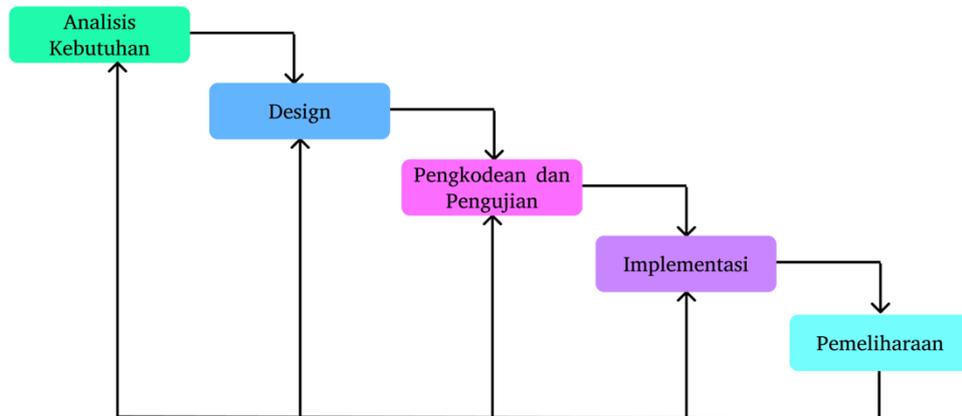
Batasan masalah dalam proyek akhir ini difokuskan pada :

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 hanya berbasis website,
3. Aplikasi ini tidak dapat melakukan pengembalian dana,
4. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran.

1.5 Metode Pengerjaan

Pada pencapaian tujuan digunakan metodologi terstruktur. Sedangkan untuk model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *waterfall*. *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

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 atau dilakukan instalasi pada komputer dan di uji coba langsung di lingkungan terkait.

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 Perencanaan Pengerjaan

Tahapan	Jan 2022	Feb 2022	Mar 2022	April 2022	Mei 2022	Juni 2022
Analisis Kebutuhan						
Desain						
Pengkodean dan Pengujian						
Implementasi						
Dokumentasi dan Penyusunan PA						