

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kerajinan tangan merupakan salah satu hasil kreativitas yang sangat unik dan menarik, banyak disukai semua kalangan, tetapi susah untuk dicari tidak seperti produk elektronik yang banyak di jual dimana mana. Dengan Perkembangan teknologi saat ini terus berkembang drastis, sehingga terdapat banyak perubahan yang terjadi dalam kebiasaan manusia. kemajuan ini membawa dampak positif teknologi komputer yang memberikan kenyamanan bagi manusia dalam melakukan aktivitas sehingga kegiatan yang dijalani menjadi lebih cepat akurat dan efisien. Komputer digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia sebagai suatu media untuk memperoleh informasi. Dengan demikian, manusia diharuskan mengikuti kemajuan teknologi informasi sekarang Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, banyak dibuat sistem sistem yang bersifat aplikatif dan real time[1].

Ulos sangat identik dengan Suku Batak, di mana ada Orang Batak di situ ada ulos. Ulos menjadi sarana adat dalam dalihan na tolu yang mengikat hubungan kekerabatannya. Hampir semua upacara adat-istiadat yang terdapat pada Suku Batak harus mempergunakan ulos sehingga wujud adat istiadatnya ditunjukkan dalam ulos. Secara harfiah ulos mempunyai arti selimut atau kain yang dapat diselimutkan untuk menghangatkan badan. Kehangatan pada struktur kekerabatan (dalihan na tolu) daerah asal sangat penting sebab di daerah mereka mempunyai suhu yang sangat dingin. Kehangatan yang diperoleh melalui ulos diyakini dapat menghangatkan jiwa. Kehangatan jiwa akan diperoleh setelah pihak yang lebih tinggi strukturnya dalam dalihan natolu memberi ulos kepada seseorang adapun beberapa kerajinan tangan lainnya seperti : Baju dan Rok Tenun Motif Batak, Songket Batak, Batik Khas Medan, Ukiran Rumah Adat.[2]

Pada produk-produk UMKM membutuhkan sentuhan branding yang sustainable (berkelanjutan) dan masif (merata), agar produknya bisa dikenal luas. Sementara untuk pemasarannya, perlu adanya channel distribution alternative atau jaringan pemasaran alternatif.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan penjualan dan pemesanan pada aplikasi UMKM?
2. Bagaimana Pemanfaatan media web perlu diterapkan dalam sebuah UMKM?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Sistem ini menggunakan aplikasi dengan Bahasa pemrograman berbasis web seperti(PHP,dan untuk framework menggunakan bootstrap)
2. Aplikasi ini dapat diakses melalui browser (google chrome) menggunakan Laptop/Handphone
3. Pengguna dapat memahami dan mempunyai pengetahuan dan menggunakan website yang digunakan

1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Merancang dan Mengimplementasikan dengan baik aplikasi penjualan dan pemesanan yang berbasis website
2. Pemanfaatan media web dalam UMKM ini mempermudah kita dalam mendapatkan saran informasi yang dapat diakses secara online

1.5. Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti kondisi pengajaran di UMKM , karakteristik Penjualan pengguna untuk UMKM menginput data yang masuk. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti platform Android dan database yang akan dipakai.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan masyarakat antara Jakarta dan Medan terkait dengan sistem aplikasi berbasis web sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pengguna, dalam hal kegiatan. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi Penjualan untuk UMKM berdasarkan analisa

kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara coding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Sublim, Xampp, Firebase, dan SQLite dengan menggunakan bahasa Java dan arsitektur.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6. Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Hilda Putri Nabillah

Peran : Web Developer, System Analyst

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat rancangan database
- Membuat video promosi
- Menyusun laporan akhir

b. Nama Mahasiswa2

Peran : Web Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab : Romega Arini

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi admin
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat poster
- Menyusun laporan akhir