

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 sepertinya masih jauh dari kata usai. Berdasarkan situs *World Health Organization (WHO)*, angka terkait kasus ini mengalami penurunan. Per tanggal 1 Oktober 2021, tercatat 358.164 orang yang tersebar di berbagai belahan dunia. Jumlah kasus tertinggi berada di Amerika, dan diikuti oleh India, Brazil, Inggris, dan Rusia. Sedangkan di Indonesia, jumlah kasus terkonfirmasi positif virus Covid-19 yang dilaporkan terdapat 1.624 orang dari total kasus sebanyak 4.216.728 orang.

Meskipun angka kesembuhan Covid-19 terus meningkat, kasus virus Covid-19 masih menyebabkan timbulnya berbagai permasalahan pada berbagai sektor. Salah satunya yaitu memberikan dampak buruk terhadap bagi sektor pariwisata dan UMKM di Indonesia, salah satunya wilayah yang terdampak adalah Kota Baubau, Sulawesi Tenggara.

Data yang diperoleh dari Dinas Koperasi dan UMKM dan Kota Baubau mengenai data UMKM di Kota Baubau, saat ini tersebar 8324 pelaku usaha yang tersebar di 8 kecamatan di Kota Baubau di mana dampak yang ditimbulkan Covid-19 terhadap UMKM yaitu penurunan omzet. Berdasarkan hasil survei kuesioner kepada responden pelaku UMKM Kota Baubau bahwa dari total 59 responden, 55,6% responden menyatakan usaha mereka bergantung pada sektor pariwisata, 44,4% responden tidak bergantung pada sektor wisata. Lalu 77,8% responden menyatakan mengalami penurunan permintaan selama pandemi. Dari dampak penjualan usaha selama pandemi, 44,4% responden menyatakan mengalami penurunan omzet antara 31 - 60%. Dalam situasi seperti saat ini, sektor UMKM perlu perhatian khusus dari berbagai pihak yang terkait.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan diperlukan sebuah media yang dapat memfasilitasi pelaku UMKM di Kota Baubau

untuk mempromosikan dan mengelola produk yang dijual dengan model *e-marketplace* dimana model ini menghubungkan antara pembeli dan penjual sehingga sistem yang dibuat sebagai perantara. Di aplikasi ini menyediakan fitur *chatting* yang terhubung ke *whatsapp* penjual untuk membantu penjual berkomunikasi langsung dengan pembeli. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memperluas area promosi dan meningkatkan pendapatan pelaku UMKM di Kota Baubau.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dibahas mengenai rumusan masalah yang meliputi :

1. Bagaimana cara membantu pelaku UMKM dalam memasarkan produk khas Baubau?
2. Bagaimana cara pelaku UMKM mengelola produk berbasis IT?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi katalog *e-marketplace* untuk memudahkan pelaku UMKM di Kota Baubau.
2. Membangun sebuah aplikasi katalog *e-marketplace* yang dapat menampilkan informasi dan mengelola produk.

1.4 Batasan Masalah

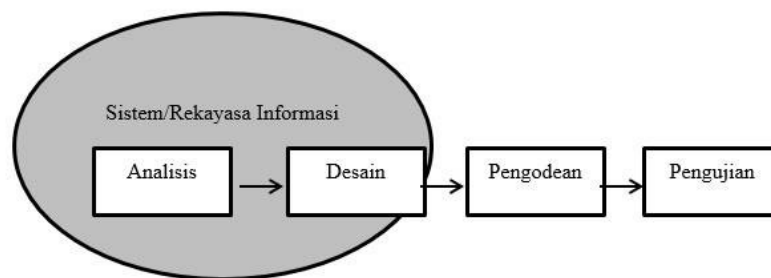
Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka diperlukan batasan masalahnya. Batasan masalah pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah :

1. Modul ini hanya mencakup informasi produk dalam satu wilayah saja yaitu Kota Baubau.

2. Modul ini hanya berbasis *website*.
3. Pada modul ini aplikasi yang dibangun berupa katalog *e-marketplace*.
4. Transaksi pada modul ini hanya sebagai agregator penjual dan pembeli dimana transaksi menggunakan aplikasi Whatsapp.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata dan *E-Marketplace* UMKM Kota Baubau adalah metode *Waterfall*. Model *Waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*), merupakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).



Gambar 1. 1 Metode Waterfall [1]

Tahapan-tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Pada tahap ini pengembangan system diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami aplikasi yang diharapkan oleh pengguna yaitu user dan batasan perangkat lunak tersebut.

Tahap ini merupakan analisa kebutuhan sistem agar sama dengan apa yang dibutuhkan *user*. Pengumpulan data dengan melakukan observasi menggunakan *Google Form* untuk para pelaku UMKM yang berada di Kota Baubau yang kemudian menghasilkan dokumen *user requirement* untuk

dibuat suatu system yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang akan dijadikan acuan untuk tahap selanjutnya.

2. Desain

Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain memberikan gambaran lengkap tentang tampilan dari aplikasi ini. Tahap ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat menggunakan bahasa pemrograman.

Desain yang digunakan dalam bentuk pembuatan aplikasi ini yaitu *flowmap, use case, ER diagram, class diagram, activity diagram, scenario use case* dan *mockup*. Pada tahap ini menghasilkan dokumen *software requirement* yang digunakan untuk tahap selanjutnya sesuai dengan desain yang telah dirancang.

3. Pengodean

Pada tahap ini pembuatan kode program dari desain yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini dilakukan pengodean yang sesuai dengan analisa sistem serta perancangan dan pembuatan basis data menggunakan *MySQL*. Penyusunan program ditulis dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP (HyperText Preprocessor)*. Tahap ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang diinginkan yaitu Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata dan *E-Marketplace* UMKM Kota BauBau.

4. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian fokus dari segi *logic* dan fungsional, serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini meminimalisikan kesalahan (*error*) yang terjadi dan memastikan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian program dilakukan dengan *Black Box Testing* dan *Usability Testing*.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap terakhir dari metode waterfall ini melakukan perbaikan kesalahan pada implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sesuai dengan kebutuhan baru pengguna. Pemeliharaan akan dilakukan apabila ada update fitur atau kesalahan yang di temukan pada saat sistem digunakan langsung oleh *user*.