

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peranan yang penting dalam perkembangan perekonomian Indonesia. Hal ini disebabkan karena UMKM menyerap paling banyak tenaga kerja dibandingkan usaha besar. Sesuai dengan UUD 1945 pasal 33 ayat 4, UMKM merupakan bagian dari perekonomian nasional yang berwawasan kemandirian dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. UMKM memiliki peran yang signifikan terhadap pertumbuhan pada ekonomi negara (BPKPM, 2020).

Krisis yang menimpa Indonesia tahun 1997 diawali dengan krisis nilai tukar rupiah terhadap *dollar* AS dan krisis moneter yang berdampak pada perekonomian Indonesia yakni resesi ekonomi. Hal ini merupakan pelajaran yang sangat penting untuk kembali mencermati suatu pembangunan ekonomi yang benar-benar memiliki struktur yang kuat dan dapat bertahan dalam situasi apapun (Anggraini dan Nasution, 2013:105). Ketika krisis ekonomi menerpa dunia otomatis memperburuk kondisi ekonomi di Indonesia. Kondisi krisis ini terjadi pada periode tahun 1997 hingga 1998. Pada saat itu hanya sektor UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang mampu tetap berdiri kokoh.

Badan Pusat Statistik (BPS) meriliskan data keadaan pada pasca krisis ekonomi saat itu. Dari hasil data yang dibuat oleh BPS bahwa jumlah UMKM tidak mengalami pengurangan, justru hasil yang didapatkan adalah mengalami peningkatan secara terus menerus. Bahkan hal itu mampu menyerap 85 juta hingga 107 juta tenaga kerja sampai tahun 2012. Pada tahun 2012 jumlah pengusaha di Indonesia terdapat sebanyak 56.539.560 unit pengusaha yang aktif. Dari jumlah pengusaha di Indonesia terdapat UMKM sebanyak 56.534.592 unit atau sebesar 99,99% sedangkan sisanya sekitar 0,01% atau sebesar 4.968 unit merupakan usaha berskala besar. Fenomena ini menjelaskan bahwa UMKM merupakan usaha yang produktif untuk dikembangkan sebagai pendukung perkembangan ekonomi secara makro dan mikro di Indonesia dan mempengaruhi sektor-sektor yang lain yang juga bisa ikut berkembang. Salah satu sektor yang terpengaruh dari pertumbuhan

UMKM adalah sektor jasa perbankan, sebab hampir 30% usaha UMKM menggunakan modal operasional dari perbankan. Pada Tabel I.1 menjelaskan perkembangan unit dari UMKM pada tahun 2018-2019.

Tabel I.1 Perkembangan UMKM tahun 2018-2019

No	Infikator	Satuan	Tahun 2018		Tahun 2019		Perkembangan	
			Jumlah	(%)	Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)	(Unit)	64.194.057	99,99	65.465497	99,99	1.271.440	1,98
2.	Usaha Mikro (Umi)	(Unit)	63.350.222	98,68	64.601.352	98,67	1.251.130	1,97
3.	Usaha Kecil (UK)	(Unit)	783.132	1,22	798.679	1,22	15.547	1,99
4.	Usaha Menengah (UM)	(Unit)	60.702	0,09	65.465	0,10	4.763	7,85

Pada Tabel I.1 menjelaskan berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, dapat terlihat bahwa persentase UMKM mengalami peningkatan dalam kategori skala unit dari tahun 2018 hingga 2019. Untuk UMKM pada tahun 2019 terdapat 65.465.497 unit sedangkan di tahun 2018 terdapat 64.194.057 unit, dengan jumlah

perkembangan pada tahun 2018-2019 adalah 1.271.440 dengan persentase 1.98 %. Dari data tersebut kita bisa melihat maka tak heran mengapa pemerintah mendorong dan memberikan prioritas khusus untuk UMKM ini, sehingga di penelitian ini penulis memutuskan untuk fokus terhadap permasalahan yang terdapat pada UMKM.

Pada tahun 2020 terjadinya musibah wabah virus *Covid-19* yang mengakibatkan terjadinya penurunan perekonomian nasional yang begitu besar. Pandemi *Covid-19* telah membawa perekonomian nasional dan *global* ke arah resesi ekonomi. Hal ini ditandai dengan pertumbuhan ekonomi nasional dan *global* yang negatif atau kontraksi (Kemenkeu, 2020). Tetapi karena upaya fokus pemerintah dalam melakukan *recovery economy* menolong jatuhnya perekonomian Indonesia agar kembali tumbuh, Pemerintah mengalokasikan dana pemberdayaan UMKM pada tahun 2020 sebesar 123,46 triliun dari total anggaran bantuan sosial yang mencapai 695 triliun. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia memberikan prioritas tinggi terhadap UMKM agar selalu tumbuh dan menjaga hal tersebut dengan baik.

Musibah *Covid-19* ini membuat para konsumen dibatasi melakukan pembelian suatu produk secara tatap muka karena aturan pemerintah, oleh karena itu teknologi digitalisasi merupakan suatu cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan pandemi yang dihadapi masyarakat ini indonesia. Dari yang telah diketahui bahwa saat ini UMKM yang menerapkan teknologi sebagai menjalankan aktivitas bisnisnya itu masih sedikit. Padahal sebenarnya dengan mengimplementasi UMKM dalam menjalankan aktivitas bisnisnya dengan menerapkan teknologi itu akan meningkatkan pendapatan dari para pelaku UMKM serta perekonomian nasional, selain itu pada saat ini perkembangan industri telah masuk pada perkembangan industri revolusi industri 4.0 juga adanya wabah pandemi *Covid-19* ini mengubah banyak suatu kegiatan serta memaksa perubahan perilaku masyarakat menjadi serba *digital*.

Penerapan berbasis *digital* ke ranah UMKM menjadi *smart* UMKM hal ini juga selaras dengan menjadikan Indonesia ini menjadi negara *smart* ekonomi yang kita tahu bahwa *smart economy* atau ekonomi cerdas bertujuan untuk meningkatkan penataan industri primer, sekunder, dan tersier untuk peningkatan kesejahteraan

masyarakat dan membangun ekosistem keuangan. mengenai *smart* ekonomi, tentu saja itu juga berkaitan dengan terjadinya pengembangan *smart city*. *Smart city* sendiri adalah kota yang memiliki kemampuan yang baik untuk dapat mengelola semua sumber daya secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan semua masalah kota dengan menggunakan solusi yang inovatif, terintegrasi, dan berkelanjutan dengan memberikan layanan kota yang baik untuk meningkatkan kualitas hidup (Supangkat dkk, 2018).

Pada pembahasan sebelumnya sempat membahas mengenai revolusi industri 4.0 yang merupakan suatu kegiatan atau aktivitas dalam pekerjaan di industri menerapkan sistem digitalisasi. Pada perkembangan zaman dunia industri yang telah masuk pada era revolusi industri 4.0 serta adanya wabah pandemi *Covid-19*, hal itu mengubah banyak aktivitas dan memaksa perubahan perilaku masyarakat menjadi serba *digital*. Begitu pun dengan pelaku UMKM yang juga mengikuti digitalisasi ini agar tetap dapat bersaing dalam usahanya. Melalui gerakan Bangga Buatan Indonesia (BBI) yang digagas oleh pemerintah, sudah ada 4,8 juta UMKM yang memasuki ekosistem *digital* per Maret 2021. Dengan mulai masuknya digitalisasi di UMKM hal itu dapat menjadi sebuah langkah untuk menjadikan UMKM di Indonesia menjadi lebih berkembang.

Dengan munculnya teknologi *digital* selain memudahkan UMKM tentu terdapat juga hal negatifnya, yaitu ketika konsumen melakukan belanja di suatu UMKM dengan via *online*. Ketika konsumen melakukan pembelian produk melalui *online* keaslian dari barang yang dibeli tidak selalu dapat dijamin meskipun suatu *marketplace* sudah menjamin produk yang dijualnya merupakan asli/*original* tetap saja rasa *waswas* atau curiga sebagai pembeli akan tetap ada. Dalam tengah perkembangan dan kemajuan teknologi yang sedang terjadi saat ini, terdapat sebuah permasalahan yang sebenarnya sudah lama terjadi dan tidak kunjung ditemukan solusinya, yaitu praktik-praktik pelanggaran hak intelektual yang salah satunya meliputi penjualan barang palsu/ilegal di pasar Indonesia.

Dilansir dari hasil survei Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan (MIAP), terdapat hasil mengejutkan yang menunjukkan tingkat kerugian yang dihasilkan dari praktik penjualan barang palsu di Indonesia mencapai Rp291 triliun. survei yang

dilakukan terhadap 7 barang juga menunjukkan tingkat barang yang sering dipalsukan beragam seperti pada gambar berikut ini. Pada Tabel I.2 menjelaskan dari hasil survei yang dilakukan MIAP mengenai kategori barang yang sering dipalsukan.

Tabel I.2 Hasil survei MIAP tentang pemalsuan barang

Hasil Survei MIAP Tentang Pemalsuan Barang	
Kategory	Persentase (%)
Makanan dan Minuman	20%
Farmasi	40%
Kosmetik	50%
Perangkat lunak (<i>software</i>)	84%
Pelumas dan Suku cadang otomotif	15%
Pakaian kulit	38%
Barang kulit lainnya	38%

Dari Tabel I.2 dapat disimpulkan bahwa ada beberapa produk yang sering dipalsukan. Dalam Tabel I.2 dijelaskan bahwa produk perangkat lunak merupakan produk yang paling banyak dipalsukan dengan persentase sebesar 84% dan produk yang paling sedikit dipalsukan adalah pelumas dan suku cadang otomotif, yaitu persentase sebesar 15%.

Dapat terlihat seberapa besar permintaan, peredaran, dan penjualan barang palsu yang ada di Indonesia yang memberikan dampak negatif bagi perekonomian. Bahkan pada tahun 2019, sebuah perusahaan asal Indonesia bernama *Birubi Art* ditemukan menjual barang-barang palsu berupa karya seni suku asli dari Australia, yaitu suku Aborigin. *Birubi Art* telah beroperasi selama kurang lebih 2,5 tahun dan diketahui telah menjual lebih dari 18.000 bumerang, bullroarer, didgeridoos, dan

batu pijat. Negara Australia pun telah bertindak tegas menangani kasus ini, melalui Hakim Melissa Perry, perusahaan *Birubi Art* dijatuhi denda sebesar 2,3 juta dolar atau sekitar Rp23 miliar atas gugatan pelanggaran UU konsumen dan menyesatkan pelanggan dengan cara mempromosikan produknya sebagai seni Aborigin asli.

Hal itu juga berdampak hingga saat ini walaupun sekarang sudah banyak penerapan sistem *digital* tidak menjamin itu akan aman dan tidak terjadinya pemalsuan dan penipuan. Di sini penulis memiliki beberapa hasil survei yang penulis dapatkan ketika penulis melakukan suatu kuesioner mengenai keraguan saat pembelian secara *online*. Pada Tabel I.3 menjelaskan hasil dari survei mengenai keraguan saat pembelian secara *online*.

Tabel I.3 Hasil survei keraguan saat pembelian *online*

Survei Keraguan Saat Pembelian <i>Online</i>	
Permasalahan	Persentase (%)
Barang dibeli palsu	83%
Barang yang dikirim tidak sampai tujuan	27%
Barang yang sampai tidak sesuai	87%
Metode pembayaran yang sedikit	3%
Permasalahan lainnya	7%

Dari hasil Tabel I.3 dapat disimpulkan bahwa keraguan pembeli produk pada saat pembelian secara *online* bisa di bilang masih cukup banyak hingga saat ini, bisa dilihat dari tabel bahwa keraguan yang banyak dialami oleh pembeli produk salah satunya adalah barang dibeli merupakan produk palsu. Hal ini dapat merugikan dari pihak pembeli yang telah membeli produk palsu itu dengan harga sesuai dengan produk yang asli.

Permasalahan seperti ini juga tidak hanya merugikan pembeli, tetapi hal ini juga merugikan dari pihak produksi. Pada bulan Maret, 2022 penulis melakukan penelitian di Desa Mojorejo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Di Desa Mojorejo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur terdapat suatu tempat yang dimana tempat ini merupakan tempat kerajinan tangan atau *handycraft* dengan bahan dasar bambu. Tempat ini disebut Rumah Bamboe yang dikarenakan ada banyak para pengrajin desa yang meletakan hasil karya kerajinan bambunya di Rumah Bamboe.

Karya yang dibuat para pengrajin bermacam-macam, seperti gelas, mangkok, topi, termos, dan piring. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis bahwa kerajinan bambu di Desa Mojorejo ini merupakan suatu karya kerajinan tangan yang begitu unik dan sangat menarik, akan tetapi karya kerajinan tersebut dapat diambil oleh seseorang *plagiarism* serta mengakui bahwa ini merupakan karya hasil si *plagiarism*. Penulis berpikir bahwa ini merupakan masalah yang tidak bisa dibiarkan dikarenakan bahwa suatu karya seni kerajinan tangan atau *handicraft* merupakan suatu karya yang mahal dan memiliki value yang tinggi. Oleh karena itu, penulis berpikir penerapan teknologi informasi untuk mencegah terjadi *plagiarism* dari suatu karya seni kerajinan tangan atau *handicraft* yang dibuat oleh para pelaku UMKM di Indonesia merupakan suatu hal yang telah tepat untuk dilakukan.

Hal inilah yang mendasari penulis dalam pembuatan Niuniq, *software* berbasis *web* yang menjadi tempat memvalidasi keaslian dari produk *handicraft*, agar setiap pelaku UMKM terutama jenis kerajinan tangan (*handicraft*) dapat menjaga keaslian dari produk mereka dengan cara mendokumentasikan barang yang mereka buat dalam sebuah *web* yang kemudian dapat menghasilkan *QR Code* yang *generate* secara otomatis untuk kemudian dicetak dan dipasangkan kepada produk yang mereka buat, sehingga nantinya konsumen yang membeli barang tersebut dapat melihat mengenai produksi dari produk yang dibeli dengan cara memindai *QR Code* tersebut dengan hasil keluaran berupa informasi barang yang mereka beli beserta proses pembuatannya.

I.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan sistem REST API dengan menggunakan Node JS *framework* Express JS pada *website* Niuniq yang dapat membantu para pengrajin serta para pelaku dari UMKM di bidang *handicraft* sehingga dapat menjaga keaslian dari produknya?
- b. Bagaimana mengembangkan suatu REST API pada *website* yang dapat mengurangi terjadinya penipuan, pemalsuan, dan *plagiarism* suatu produk UMKM di bidang *handicraft* sehingga meningkatkan rasa percaya dari konsumen?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis buat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembang suatu sistem REST API menggunakan *framework* Express JS untuk pembuatan *website* Niuniq yang dapat membantu para pengrajin serta para pelaku dari UMKM di bidang *handicraft* yang dapat menjaga keaslian dari produknya.
- b. Mengembangkan suatu sistem REST API yang dapat melakukan pengecekan keaslian produk dari suatu UMKM di bidang *handicraft* sehingga dapat meningkatkan rasa kepercayaan dari konsumen.

I.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka penelitian akan dibatasi kepada hal-hal berikut:

- a. Pada penelitian ini tidak mencakup antarmuka dari aplikasi, dan hanya berfokus pada perancangan dan pengembangan dari sistem REST API.
- b. REST API yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript, *framework* Express JS, dan MongoDB sebagai *database*.
- c. Fitur pembuatan QR Code belum bisa memproduksi secara banyak dalam satu produk.

I.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan, masukan kepada para pembaca, akademis serta penelitian lainnya. Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam bidang perancangan aplikasi *website* Niuniq. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya aplikasi *website* Niuniq diharapkan membawa beberapa manfaat praktis para pelaku UMKM maupun organisasi UMKM serta Pemerintah yaitu:

- a. Menjadikan suatu media yang dapat menjaga keaslian produk dari para pelaku UMKM di bidang *handicraft*
- b. Menjadikan media untuk memodernisasikan UMKM di bidang *handicraft* ke penerapan sistem berbasis *digital*
- c. Menjadikan suatu media yang dapat membantu mengurangi terjadinya pemalsuan dan penipuan dari suatu produk UMKM *handicraft* sehingga meningkatkan rasa percaya dari konsumen.