

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi bagian paling strategis dalam perekonomian nasional karena memiliki keterkaitan langsung dengan kebutuhan hidup masyarakat dan menjadi inti dari perekonomian Indonesia. Selain itu, UMKM merupakan kelompok ekonomi terbesar di Indonesia [1].

Bersamaan dengan perkembangan usaha di sektor mikro, kecil, dan menengah, kemajuan teknologi juga mengalami peningkatan yang pesat. Salah satu contohnya adalah pertumbuhan internet dan teknologi digital lainnya yang mendukung pemasaran produk secara daring. Pemasaran digital ini dilakukan melalui berbagai platform, seperti media sosial dan e-commerce, yang kini semakin banyak dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pasar.

Di Indonesia, terdapat sekitar 59,2 juta pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), namun hanya 3,79 juta yang telah memanfaatkan teknologi digital seperti platform online untuk memasarkan produk mereka [2]. Sayangnya, penggunaan teknologi tersebut masih belum maksimal. Untuk mendukung pertumbuhan UMKM agar menjadi lebih besar dan berkontribusi terhadap perekonomian nasional.

Selain itu, UMKM memiliki peran penting dalam pembentukan Produk Domestik Bruto (PDB) sekaligus menjadi sektor yang menyerap banyak tenaga kerja. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, UMKM merupakan jenis kegiatan usaha yang mampu menciptakan lebih banyak peluang kerja bagi masyarakat[3].

Dalam konteks ini, tenaga kerja yang dibutuhkan adalah promotor yang dapat membantu UMKM mengatasi kendala dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memasarkan produk mereka. Di sisi lain, masyarakat yang memiliki keahlian dalam pemasaran digital dapat memanfaatkan peluang ini untuk memperoleh pekerjaan. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah aplikasi berbasis web yang

berfungsi sebagai jembatan antara merek lokal dan promotor dalam proses promosi produk. Aplikasi ini diharapkan mampu mendukung merek lokal dalam melaksanakan strategi promosi yang lebih efektif dan efisien, sekaligus memberikan peluang kerja yang sesuai bagi para promotor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang, dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memfasilitasi *influencer* atau promotor dan *brand* lokal dalam aktivitas promosi yang lebih mudah?
2. Bagaimana fungsi fitur di aplikasi ini mempengaruhi peningkatan kualitas kerjasama bagi *influencer*?

1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah yang telah dipaparkan pada sub bab Rumusan Masalah, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah Aplikasi Promosi Brand Indonesia yang berfungsi sebagai berikut:

1. Menyediakan platform yang berfungsi sebagai penghubung antara merek dan promotor untuk menyederhanakan proses promosi. Brand dapat memberikan detail promosi kepada admin web, yang kemudian akan mengunggah detail tersebut ke platform. Promotor dapat mengakses informasi tersebut, mendaftar, dan mengelola konten sesuai dengan kesepakatan.
2. Fitur-fitur dalam aplikasi ini dirancang untuk mempermudah promotor dalam mengakses informasi promosi, mengajukan penawaran, dan mengelola konten secara efisien. Dengan adanya alur kerja yang lebih terorganisir, promotor dapat fokus pada strategi promosi yang efektif, meningkatkan produktivitas, dan membangun hubungan yang lebih profesional dengan brand. Selain itu, transparansi dalam proses kerjasama juga membantu menciptakan kepercayaan dan kepuasan antara kedua belah pihak.

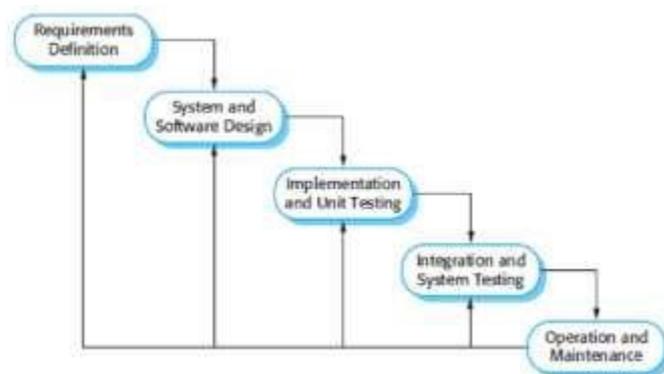
1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Rancangan aplikasi hanya berbasis website.
2. Aplikasi ini dirancang hanya untuk promotor yang nantinya akan mempromosikan *brand* asli Indonesia.
3. Aplikasi saat ini hanya dirancang untuk digunakan oleh promotor dan belum mencakup fitur yang dibutuhkan oleh *brand*.
4. Aplikasi ini belum menyediakan fitur pembayaran atau pengiriman saldo melalui *e-money* atau *m-banking*. Pembayaran masih dilakukan secara manual yang nantinya akan dilakukan oleh *admin* diluar aplikasi.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Metode ini adalah konsep pengembangan yang menekankan pada langkah sistematis. Sehingga, proses di dalam metode ini harus dilakukan dengan cara berurutan. Tahapan model *Waterfall* ini dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. 1 SDLC Model *Waterfall*

1.5.1 Requirements Definition

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam merancang sebuah aplikasi. Dimana aplikasi dianalisis terlebih dahulu terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan, seperti komponen pendukung, hardware yang diperlukan, bahasa pemrograman yang digunakan dan lain-lain.

1.5.2 System and Software Design

Tahap ini bertujuan membuat rancangan dari aplikasi yang akan dibuat. Adapun model-model yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- A. *Use Case Diagram* untuk menunjukkan fungsionalitas dari sistem atau kelas serta bagaimana sistem tersebut dapat berinteraksi dan menjelaskan sistem secara fungsional.
- B. *Class Diagram* untuk spesifikasi yang jika diinstansiasi kan akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (*atribut/property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut.
- C. *Entity Relationship Diagram* dan *Relationship Diagram* untuk menggambarkan rancangan logis, rancangan fisik, dan struktur data yang tersimpan di dalam *database*.
- D. *Interface Mockup* untuk menggambarkan rancangan tampilan antarmuka aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.

1.5.3 Implementation and Unit testing

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya [3]. Selain itu, akan dipastikan juga bahwa fitur serta fasilitas yang dibuat pada aplikasi ini akan berjalan dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik. Pengujian fitur aplikasi ini akan dilakukan menggunakan black box testing.

1.5.4 *Integration and System Testing*

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah sistem telah berjalan dengan baik, dimana data yang diinput dan dicetak tidak mengalami kesalahan. Pada tahap ini dilakukan pengujian program menggunakan teknik black box testing dalam pengujiannya fokus terhadap fungsionalitas aplikasi.

1.5.5 *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini dilakukan perbaikan atas kesalahan/*error*. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perbaikan implementasi unit, peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan *user*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek Akhir ini direncanakan selesai dalam kurun waktu 5 bulan. Adapun rencana jadwal pengerjaan sesuai dengan tahap-tahap pengerjaan yang akan dijelaskan langsung pada sub bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Tahap Pengerjaan	Juli 2025	Agustus 2025	September 2025	Oktober 2025	November 2025	Desember 2025	Januari 2025
<i>Requirement Definition</i>							
<i>System and Software Design</i>							
<i>Implementation and Unit Testing</i>							
<i>Integration and System Testing</i>							
<i>Operation and Maintenance</i>							
<i>Dokumentasi dan Penyusunan Buku Proyek Akhir</i>							