

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai yang melatar belakangi dilakukannya penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan pasar global saat ini telah menggeser paradigma bisnis di Indonesia. Dimana Usaha Kecil dan Menengah (UKM) kini memegang peranan yang penting dalam mendorong perekonomian Negara melalui penciptaan lapangan kerja baru bagi masyarakat, meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta menemukan inovasi baru (Rumah Kreatif BUMN).

Rumah Kreatif BUMN menyebutkan bahwa jumlah pelaku Usaha Kecil dan menengah telah mencapai jumlah yang besar yaitu 506.014 pelaku UKM, dimana sebagian besar adalah para pelaku usaha mikro. Dari data tersebut dapat menunjukkan bagaimana sangat berpotensi UKM sebagai salah satu penggerak roda perekonomian Indonesia untuk meningkatkan kesejahteraan Negeri.

Sementara itu perkembangan Usaha Kecil dan Menengah(UKM) di Kabupaten Mojokerto juga terus berkembang meski tidak terlalu besar. Dari data sumber yang masih sama, Rumah Kreatif BUMN Kabupaten Mojokerto telah mencatat sebanyak 361 pelaku usaha yang bergabung dengan Rumah Kreatif BUMN Kabupaten Mojokerto, pelaku UKM tersebut tersebar di daerah Kabupaten/Kota Mojokerto dan sekitarnya. Namun usaha-usaha tersebut masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas. Salah satu kendalanya adalah pesebaran UKM yang luas dan kurangnya informasi tentang letak lokasi UKM itu sendiri, dan juga pelaku UKM kurang pengetahuan tentang cara pemasaran produk di era digital.

Pertumbuhan pasar ekonomi digital peranan internet telah dirasakan semakin penting dan berpengaruh terhadap tingkat penjualan produk, karena dengan melalui internet pula para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi bisnisnya secara online dimanapun mereka berada. Tanpa adanya internet, para pelaku bisnis yang terpisah oleh jarak dan waktu dapat dipastikan akan mengalami masalah dan kesulitan dalam hal waktu dan biaya didalam melakukan transaksi bisnisnya (Sistem, Original, & Belakang, 2018).

Karena manfaat inilah maka pengguna aplikasi bisnis berbasis internet diyakini akan terus berkembang, baik dari segi jangkauan yang semakin mendunia maupun pemakaiannya. Saat ini, para pemilik Usaha Kecil dan Menengah (UKM) pada umumnya masih melakukan transaksi bisnisnya secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Dari sisi pemilik perusahaan dituntut senantiasa berada di tempat untuk memenuhi permintaan pesanan pelanggan. Sedangkan disisi lainnya tuntutan harus keluar secara aktif dalam memperluas jaringan penawaran produknya kepada pelanggan yang ada.

Internet sangat menguntungkan banyak pihak, sehingga transaksi perdagangan ini sangat diminati, tidak saja bagi produsen tetapi juga konsumen. Secara umum, *Electronic Commerce* telah memberi manfaat tersendiri baik bagi konsumen maupun bagi produsen. Bagi konsumen *Electronic Commerce* mengubah cara konsumen dalam memperoleh produk yang diinginkan, sedangkan bagi produsen, *Electronic Commerce* telah mempermudah proses pemasaran suatu produk.

Maka dari itu diperlukan aplikasi *website e-commerce* yang akan membantu dan mempermudah Rumah Kreatif BUMN guna mempromosikan produk Usaha Kecil dan Menengah kabupaten Mojokerto guna lebih dikenal dan diketahui masyarakat umum terutama masyarakat Mojokerto.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti mencoba untuk merancang sebuah program dengan menerapkan teknologi aplikasi untuk dijadikan bahan penelitian laporan tugas akhir yang berjudul : “Aplikasi *E-Commerce* Pada Pusat Oleh–Oleh Khas Mojokerto Dengan Peta Lokasi” guna meningkatkan nilai perekonomian dari suatu daerah serta memanfaatkan teknologi yang ada guna menunjang kegiatan agar lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka terbentuk rumusan masalah yaitu pada pemasaran produk UKM di Mojokerto tergolong manual dikarenakan pemilik UKM dituntut untuk berada di tempat sedangkan di sisi lainnya tuntutan keluar secara aktif dalam mengenalkan produknya kepada pelanggan sehingga diperlukan suatu teknik penjualan yang lebih baik berupa pembangunan aplikasi *e-commerce* khususnya pada oleh-oleh khas Mojokerto.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pelebaran dalam penelitian tugas akhir ini. maka peneliti memberi batasan masalah supaya lebih jelas dan terarah pembahasannya, yaitu:

1. Jumlah pelapak yang diterapkan pada aplikasi sebanyak sebelas.
2. pelapak yang diterapkan adalah UKM yang berada di area Kabupaten Mojokerto dan sudah terdaftar di Rumah Kreatif BUMN Mojokerto.
3. Aplikasi hanya menyajikan produk khas Mojokerto, seperti: kerajinan tangan, tas, sepatu, batik, makanan ringan bahkan bumbu masak.
4. Aplikasi ini hanya dapat melakukan proses jual-beli.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Bentuk promosi produk UKM berbasis website.
2. Membantu menyajikan peta lokasi UKM.

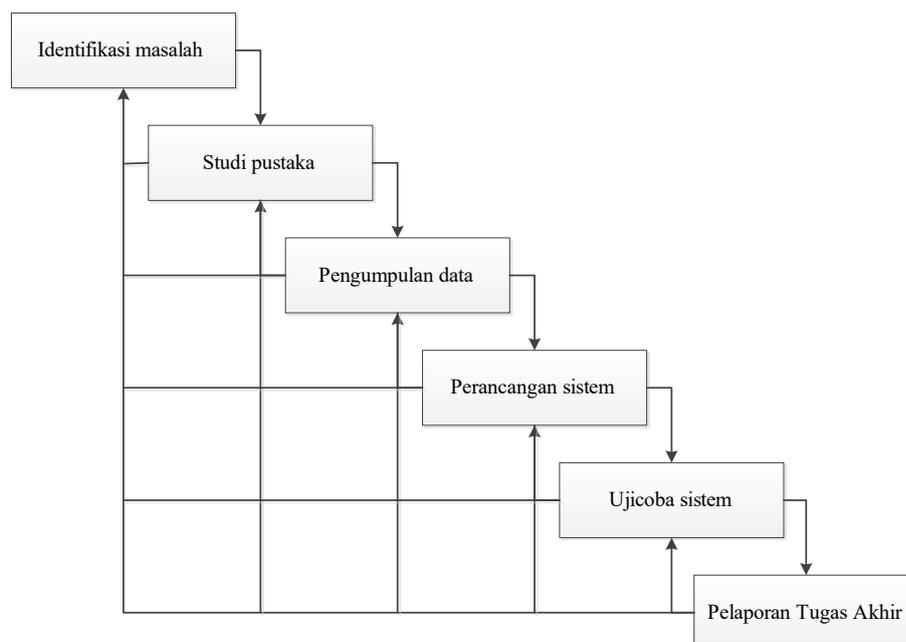
1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Gaya beli masyarakat lebih leluasa karena tidak dibatasi tempat dan waktu.
2. Kemudahan bagi pemilik UKM dalam memasarkan produk.
3. Jangkauan promosi lebih universal.

1.6 Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti menggunakan Metode *Waterfall*, metode *Waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linear. Langkah-langkah metode *Waterfall* digambarkan pada gambar 1.1:



Gambar 1.1 Metodologi *Waterfall*

Pada gambar 1.1 dijelaskan bahwa, jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Jadi tahapan ke-3 akan bisa dikerjakan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dalam proses penelitian, proses identifikasi masalah dilakukan dengan mendeteksi permasalahan yang diamati. Dari situ peneliti melakukan penelitian pada objek Rumah Kreatif BUMN Mojokerto yang dimana didalamnya terdapat pelaku usaha kecil dan menengah yang memproduksi produk unggulan daerah setempat sebagai oleh-oleh khas daerah Mojokerto.

2. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan langkah dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka bertujuan untuk mencari sumber informasi yang jelas untuk memperkuat dasar teori melalui buku-buku, karya ilmiah, jurnal dan sumber lainnya yang relevan berhubungan dengan masalah yang diteliti.

3. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan peneliti menggunakan metode wawancara dengan bapak Muhamad Harir Afandi selaku supervisor Rumah Kreatif BUMN Mojokerto dan beberapa pelaku usaha serta studi literatur. Tahapan ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan *user* (dokumen *user requirement*). Dokumen inilah yang akan menjadi dasar sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

4. Perancangan sistem

Proses ini mendefinisikan sistem, membahas deskripsi rancangan yang akan dipakai untuk membuat program aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang bersangkutan, hal ini antara lain meliputi proses perancangan model,

perancangan basis data (*database*), perancangan antar muka didalam sistem aplikasi tersebut.

5. Ujicoba sistem

Mengimplementasikan hasil rancangan yang telah dibuat, dan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki. Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean sistem. Ujicoba sistem dilakukan dengan *black box testing* apakah fungsi dari kinerja aplikasi tersebut berjalan dengan baik.

6. Penulisan Tugas Akhir

Pada tahap ini pelaporan tentang bagaimana penelitian dilakukan, mulai dari latar belakang masalah sampai kesimpulan. Selain itu juga diterangkan tentang bagaimana sistem dibuat mulai dari perancangan sampai uji coba.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang hal-hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penyusunan laporan yang akan dibuat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori yang menjadi penunjang dari perancangan aplikasi *e-commerce* pada pusat oleh-oleh khas Mojokerto diantaranya yaitu penelitian sebelumnya, *state of the art*, *e-commerce*, *e-market place*, *black box testing*, ruang lingkup *database*, pengertian *Data Flow Diagram* (DFD) dan pusat oleh-oleh.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi perancangan sistem yang diusulkan dari perancangan sistem sebelumnya dan yang diusulkan, perancangan perangkat sistem, perancangan sistem aplikasi seperti *flowchart*, diagram *use case*, *context diagram*, dan *Data Flow Diagram* (DFD), serta perancangan database seperti tabel dan relasi tabel.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari hasil perancangan. Mencakup gambar tampilan beserta hasil uji program.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai simpulan dari pembuatan aplikasi *e-commerce* pada pusat oleh-oleh khas Mojokerto dengan peta lokasi. Serta saran pengembangan aplikasi dimasa mendatang.