

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah unit usaha produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha disemua sektor ekonomi (Hanim, 2018). UMKM memiliki berperan penting dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi dalam negeri. Keberadaan UMKM tidak dapat dihapuskan ataupun dihindarkan dari masyarakat, karena keberadaannya sangat bermanfaat dalam hal pendistribusian pendapatan masyarakat. Selain itu juga mampu menciptakan kreatifitas yang sejalan dengan usaha untuk mempertahankan unsur-unsur tradisi dan kebudayaan masyarakat setempat. Disisi lain, UMKM mampu menyerap tenaga kerja dalam skala yang besar mengingat jumlah penduduk Indonesia yang besar sehingga hal ini dapat mengurangi tingkat pengangguran (Asmin *et al.*, 2021). Kepala Dinas Koperasi dan UKM Kabupaten Lampung selatan, menjelaskan bahwa hasil pendataan jumlah UMKM dari tahun 2019 sebanyak 12.087. Jenis usaha tersebut beragam mulai dari kerajinan, fashion, jasa, dan kuliner (Barus, 2021). Dapat dilihat bahwa keberadaan UMKM bersifat padat karya, menggunakan teknologi yang sederhana dan mudah dipahami mampu menjadi sebuah wadah bagi masyarakat untuk berkerja (Investasi, 2021).

Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia sedang dilakukan pemerintah. UMKM sebagai salah satu penggerak pertumbuhan ekonomi dimasa pandemi Covid-19 memiliki peranan penting terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dengan kontribusinya mencapai 61% dan mampu menyerap tenaga kerja sebanyak 97% dari total penyerapan tenaga kerja nasional (Perekonomian dan Indonesia, 2022). Upaya lainnya yaitu melakukan digitalisasi terhadap kegiatan UMKM dalam proses pemasaran dan Penjualan produk. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya semenjak pandemi Covid-19 membuat perilaku

masyarakat untuk berbelanja daring. Tak heran platform perdagangan elektronik menjadi laris manis sebagai pilihan masyarakat untuk berbelanja dan bertransaksi. Gubernur BI, Perry Warjiyo, menuturkan bahwa transaksi platform perdagangan elektronik tumbuh sekitar 12%. Akselerasi digitalisasi UMKM dilakukan guna memperluas akses pasar serta meningkatkan daya saing. Harapannya dapat mendorong UMKM yang lebih kuat (Indonesia, 2022).

Akselerasi digitalisasi UMKM sangat bermanfaat bagi pelaku usaha UMKM. Selain menghemat biaya pemasaran dan Penjualan, program digitalisasi ini juga dapat membantu menyebarkan informasi pemasaran yang sebelumnya hanya ruanglingkup Penjualan daerah tertentu kini dapat menembus luar daerah (Syahrul, 2012). Dengan pemasaran secara digital atau *marketplace* maka pelaku usaha dapat terbantuan. *Marketplace* dalam arti luas adalah internet yang berkembang menjadi saluran distribusi global utamanya untuk produk, jasa, lapangan pekerjaan bidang manajerial, dan professional untuk meningkatkan kinerja organisasi, meningkatkan profitabilitas, memperoleh pangsa pasar, meningkatkan layanan pelanggan, dan pengiriman produk secara online (Nirmala dan Musyafa, 2017).

Penelitian serupa telah diterapkan pada UMKM dan membawa dampak yang baik bagi UMKM. (Samodra, Pahlevi dan Hermanto, 2019) dalam penelitiannya membuat aplikasi web *marketplace* bagi UMKM didesa Tunjungtirto, Kabupaten Malang. *Marketplace* yang dihasilkan mampu memberikan peningkatan Penjualan produk dengan pendampingan penggunaan oleh peneliti. Hal serupa juga dilakukan oleh (Ardiyasa dan Wibawa, 2018) didesa pangeragoan, Provinsi Bali. *Marketplace* yang dihasilkan mampu menjadi media Penjualan produk kopi bubuk kemasan dan meningkatkan Penjualan serta pemasaran produk. Penelitian serupa lainnya yaitu (Dedy Setiawan, 2018) pada Penjualan dan pemasaran produk UMKM Batik Rindani, Jambi. (Agus, 2020) membuat aplikasi web *marketplace* untuk Penjualan dan pemasaran produk

kerajinan gerabah desa Wiralaga II, Kabupaten Mesuji, Lampung. (Rachmatullah, 2021) membuat aplikasi web *marketplace* untuk membantu pemasaran dan Penjualan produk UMKM binaan Bank Sumsel Babel Capem Lemabang, Palembang dikala pandemi Covid-19. Melihat bahwa *marketplace* membawa dampak yang baik bagi UMKM maka membangun aplikasi web *marketplace* untuk Penjualan dan pemasaran produk UMKM desa sindangsari adalah langkah yang tepat.

Sebagai upaya pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dengan salah satu caranya ialah digitalisasi UMKM, dimana sistem pemasaran ditingkatkan menjadi *marketplace* (Keuangan, 2019). Upaya digitalisasi UMKM yang berada di desa Sindangsari. Desa Sindangsari merupakan desa yang berada di kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung (Wikipedia, 2022). UMKM pada desa ini masih melakukan kegiatan perdagangan secara tradisional dimana pemasaran tidak meluas dan tidak mengalami perkembangan dengan baik, terlebih lagi Covid-19 yang sangat membuat UMKM di desa ini mengalami penurunan yang signifikan secara ekonomi. Oleh karena itu dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah media promosi dan pemasaran produk UMKM di desa ini yang diwujudkan dalam bentuk sebuah platform *marketplace* berbasis website.

Pemilihan media *marketplace* ini dianggap tepat karena didalamnya termuat teknologi dan proses bisnis yang dapat menghubungkan produsen dan konsumen melalui transaksi elektronik, yaitu transaksi jual beli barang maupun jasa yang dilakukan melalui media internet (Indonesia, 2022). Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah membangun media *marketplace* pada UMKM didesa sindangsari sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pemasaran dan Penjualan produk. Oleh sebab itu penulis mengangkat judul “Rancang bangun *marketplace* untuk pemasaran dan Penjualan produk umkm desa sindangsari ”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan yaitu bagaimana membangun aplikasi web *marketplace* yang dapat membantu warga desa sindangsari memasarkan dan menjual produk UMKM?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka dibuatlah batasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah sebagai berikut:

1. Program Aplikasi Website yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan *framework Codeigniter*.
2. Penelitian ini hanya dalam ruanglingkup desa sindangsari, kecamatan Tanjungbintang, Kabupaten Lampung Selatan.
3. Sistem yang dibangun ialah untuk 1 produsen atau pelaku usaha dengan banyak konsumen.
4. Website memberikan informasi tentang produk UMKM sedangkan komunikasi jualbeli dilakukan dengan Whatsapp.
5. Website difungsikan hanya sebatas Penjualan dan pemasaran.
6. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan metode *prototype* untuk membangun aplikasi website *marketplace* dalam pemasaran dan Penjualan produk UMKM desa Sindangsari, Lampung Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian masalah dan solusi yang diberikan diharapkan mampu menghasilkan manfaat dalam penelitian ini. Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi UMKM
 - a. Mempermudah proses Penjualan dan pemasaran produk UMKM.
 - b. Memperluas jaringan Penjualan dan pemasaran ke luar daerah
 - c. Mempermudah untuk mendapatkan pelanggan
 - d. Memiliki fleksibilitas tinggi.
2. Bagi Konsumen
 - a. Mempermudah dalam melihat produk.
 - b. Dapat dengan mudah membeli dan bertransaksi secara online.
 - c. Menghemat waktu
3. Bagi Desa
 - a. Membantu memperkenalkan desa dengan beragam bentuk produk-produk unggulan desa.
 - b. Meningkatkan ekonomi dalam desa.
4. Bagi Dinas pendapatan daerah
 - a. Meningkatkan pendapatan daerah
 - b. Memperluas jaringan ekonomi daerah.

1.6 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini ialah melakukan langkah-langkah yang sesuai dengan penggunaan metode dalam pengembangan sistem dimana metode pengembangannya adalah *Prototyping*.

Tahapannya ialah *Listen to Customer*, *Build and Revise Mock up*, dan *Customer Test Drives Mock-up*. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Listen to Customer* (Mendengarkan Pelanggan)

Pada tahap ini yang dilakukan ialah identifikasi kebutuhan *User*, apa yang menjadi masalah terhadap UMKM atau klien, tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara dengan klien. Dari data data yang sudah dikumpulkan ini nantinya akan dicarikan solusi untuk pengembangan ketahap selanjutnya.

2. *Build and Revise Mock-up* (Membangun dan Memperbaiki *Prototype*)

Setelah kebutuhan sistem terkumpul, maka akan dilakukan proses perancangan *prototype* pada sistem yang diusulkan oleh *User*, yang mana tahap-tahapannya sebagai berikut:

- a. Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem, seperti *input* (masukan), *output* (keluaran) dari sistem yang telah diusulkan.
- b. Perancangan UML (*Unified Modelling Language*), hal ini dilakukan untuk menspesifikasikan sistem tentang apa yang diperlukan dan bagaimana sistem tersebut direalisasikan. Perancangan UML yang digunakan pada sistem ini meliputi: *Use case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram*.
- c. Perancangan *Interface* (antarmuka) dan fitur yang dibutuhkan oleh klien *User*.

3. *Customer Test Drives Mock-up* (Pengujian *Prototype*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* sistem yang sudah dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan. Apabila dari hasil pengujian *prototype* tersebut belum memenuhi kebutuhan klien *User*, maka pengembang akan melakukan proses perbaikan ulang *prototype* sampai *prototype* tersebut menjadi sistem yang final dan benar-benar diterima atau sesuai dengan keinginan

User. pengujian ini akan dilakukan dengan pengujian ISO/IEC 25010 dimana faktor yang diuji ialah *Function Suitability, Performance Efficiency, Usability,* dan *Security.*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengemukakan garis besar isi setiap bab yang disusun secara sistematis. Sistematika penulisan berguna untuk mempermudah pemahaman dalam laporan penelitian. Penulis Menyusun laporan penelitian ini secara sistematis yang terbagi dalam bab dan subbab dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisikan sumber sumber referensi yang menjadi tolak ukur dalam penelitian ini. Sumber sumber teori dalam penelitian ini berasal dari jurnal, ebook, dan website. Dalam tinjauan Pustaka berisikan penelitian terdahulu yang sebelumnya telah melakukan penelitian dengan studi kasus yang sama.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem ialah analisa mengenai sistem yang akan dibangun mengenai identifikasi masalah serta analisa kebutuhan yang kemudian setelah itu melakukan perancangan sistem dari hasil analisa sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Implementasi berisikan tentang implementasi dari hasil Analisa dan perancangan sistem ke dalam Bahasa pemrograman untuk dibuat aplikasi website *martketplace*

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan meliputi hasil dari penelitian yang dilakukan. Setelah rancangan sistem diimplementasikan, maka program akan dilakukan pengujian apakah aplikasi web telah mencapai standar kelayakan atau tidak, kemudian dilakukan pembahasan atau evaluasi sistem tentang hasil tersebut.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan tujuan awal penelitian dilakukan dan juga saran yang ditujukan untuk penelitian sejenis.