

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era yang semakin modern ini, sistem perekonomian adalah salah satu aspek penting didalam kehidupan bermasyarakat dalam suatu negara untuk menunjang kehidupan yang lebih baik dan layak bagi semua masyarakat di seluruh Dunia. Dan Indonesia adalah negara yang memprioritaskan kesejahteraan rakyatnya melalui sistem perekonomian yang diterapkannya.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan badan usaha milik perseorangan yang tidak memiliki badan hukum namun memiliki peran dan ikut berkontribusi dalam perekonomian di Indonesia. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) mempunyai peran yang sangat penting didalam bidang ekonomi terutama dari aspek penambahan tenaga kerja, pemerataan pendapatan dan perkembangan ekonomi.

Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Kabupaten Kudus dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Kudus Nomor 3 Tahun 2016 tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Kudus (Lembaran Daerah Kabupaten Kudus Tahun 2016 Nomor 3 Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Kudus Nomor 193) dalam membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang tenaga kerja, perindustrian, koperasi, usaha kecil dan menengah yang menjadi kewenangan daerah.

Kudus memiliki beragam potensi perekonomian yang berkembang dengan cepat. Pemerintah memiliki peranan penting dalam pengembangan UMKM agar pelaku usaha memiliki daya saing sehingga dapat bertahan dan mengembangkan usahanya. Pemerintah telah melakukan berbagai cara dalam meningkatkan daya saing UMKM melalui berbagai macam program. Dinas Koperasi membutuhkan data UMKM yang akurat agar program pengembangan UMKM dapat berjalan dengan baik. Perubahan data yang cepat terutama di sektor Usaha mikro kecil menjadi kendala dalam update perkembangan jumlah serta kriteria UMKM. Masalah yang dihadapi pelaku UMKM yaitu belum

adanya wadah sebagai media untuk promosi yang menampung semua Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dalam Kota dan dalam kegiatan transaksi dan pembayaran terlalu besar.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis membuat suatu Portal UMKM pada Disnakerperinkop Kabupaten Kudus yang dapat membantu para pelaku UMKM dalam memasarkan produk mereka dengan mendapatkan pangsa pasar yang lebih luas.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu Portal UMKM pada Disnakerperinkop Kabupaten Kudus.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini meliputi input data usaha, data jenis usaha, data produk, data user, data verifikasi UMKM, data transaksi.
2. Terdapat menu pendaftaran, menu produk, menu UMKM dan menu lokasi.
3. Menghasilkan sebuah laporan UMKM yang ada di Disnakerperinkop Kabupaten Kudus.
4. Portal UMKM di Disnakerperinkop Kabupaten Kudus berbasis website.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah Portal UMKM pada Disnakerperinkop Kabupaten Kudus.

### **1.5 Manfaat**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

**a. Bagi Individu**

- 1) Menerapkan ilmu yang selama ini didapatkan saat perkuliahan atau di luar perkuliahan.
- 2) Mendapatkan ilmu baru tentang penelitian dari studi kasus yang belum pernah didapat dalam perkuliahan.

**b. Bagi Akademis**

- 1) Mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penerapan yang didapat mahasiswa dalam menguasai ilmu baik yang berupa teori maupun prakteknya.
- 2) Acuan penilaian untuk mahasiswa serta dijadikan bahan evaluasi pembelajaran untuk periode berikutnya.
- 3) Membekali kemampuan dasar dalam menangani masalah atau suatu proyek yang akan didapatkan setelah lulus nantinya.

**c. Bagi Instansi.**

Membantu para pelaku UMKM dalam memasarkan produk mereka dengan mendapatkan pangsa pasar yang lebih luas.

**1.6 Metode Penelitian**

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang akurat, relevan, valid, dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

a) Sumber Data Primer

Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan kepada sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yaitu kepala dinas yang berkaitan dengan data UMKM yang ada di Disnakerperinkop.

b) Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder adalah data-data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan juga literature-literature, meliputi:

a. Studi Pustaka

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku seperti buku rekayasa perangkat lunak, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan dengan melihat referensi laporan skripsi yang sudah ada sebelumnya.

b. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai UMKM, dll. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut (Sukanto & Shalahuddin, 2018) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek mengatakan sebuah model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Prose pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan seperti

sistem operasi window, visual studio code, webserver, MySQL, chrome dll.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Untuk mendesain perancangan sistem akan dibuat dengan rational rose dan Ms. Visio.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Visual studio code yang akan digunakan untuk menuliskan kode program yang akan dibuat.

d. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Selama program dibuat dan sudah bisa digunakan akan dilakukan pengujian apakah ada yang kurang atau tidak dengan program yang sudah jadi.

e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisi spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak ada perangkat lunak baru. Setelah

program sudah bisa dijalankan masih tetap harus dilakukan pemeliharaan dan jika suatu saat membutuhkan update sistem bisa diupdate sesuai kebutuhan.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan saya gunakan:

a. *Use Case Diagram*

*Use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Terdapat tiga aktor yaitu admin, teknisi, pemilik dan beberapa case seperti case penjualan, case produk, case servis, case konsumen dan case laporan.

b. *Class Diagram*

*Class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinidan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. *Class* diagram akan mengikuti case yang sudah ada seperti class penjualan, class user, class konsumen, class produk dan class servis.

c. *Sequence Diagram*

*Sequence* diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta

metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Diprogram ini sequence akan mengikuti jumlah case yang sudah dibuat.

d. *Activity Diagram*

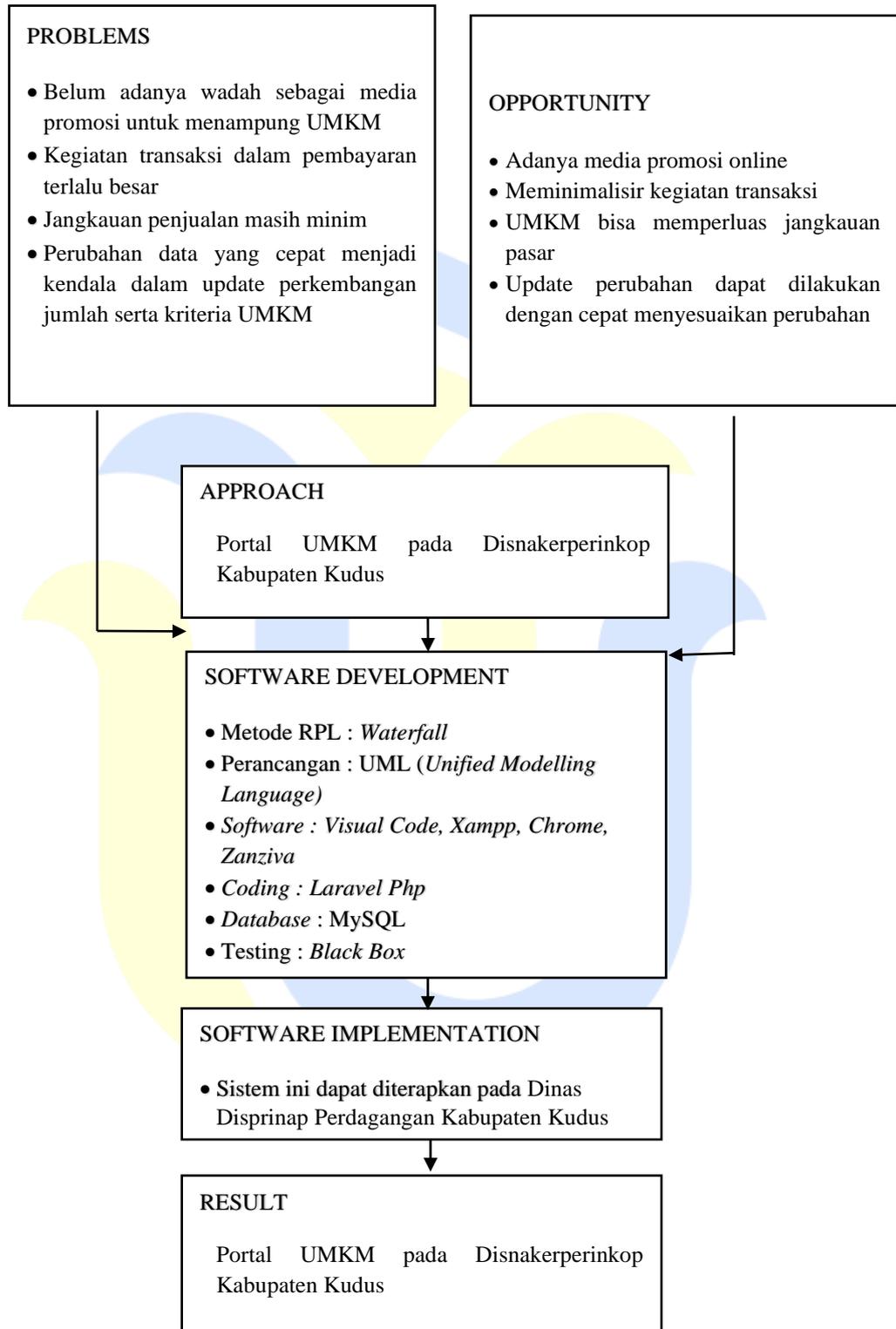
*Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor. Jumlah *activity* mengikuti jumlah case yang dibuat menyesuaikan program yang dibuat.

e. *Statechart Diagram*

*Statechart* diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek. *Statechart* dalam program ini akan mengikuti class yang sudah dibuat sebelumnya.

## 1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka Pemikiran**