

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun. Berdasarkan data dari hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, pengguna internet di Indonesia mencapai 54,68% atau setara dengan 143,26 juta jiwa. Perkembangan internet yang cukup pesat ini, tidak hanya dimanfaatkan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat Indonesia juga memanfaatkan internet untuk akses layanan chatting, sosial media, browsing, downloading serta email. Dari kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi ini, kemudian mempengaruhi sector-sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, angkah dan lainnya.

ADalam menghadapi persaingan era globalisasi *Marketplace* memberikan peluang besar bagi pelaku UMKM dalam menyampaikan informasi produk baik berupa barang atau jasa dengan menggunakan teknologi internet. *Marketplace* merupakan pasar secara virtual berbasis internet dimana setiap UMKM dapat memperkenalkan produk dan melakukan transaksi pertukaran barang atau jasa. *Marketplace* juga dapat dikategorikan sebagai hubungan transaksi secara langsung maupun tidak langsung sehingga *Marketplace* dapat mempermudah UMKM dalam menyampaikan detail informasi mengenai produk yang mereka pasarkan. Sementara kemudahan selain UMKM, dapat juga dirasakan oleh supplier dalam mempromosikan bahan baku yang tersedia untuk kebutuhan produktivitas UMKM, dalam hal ini supplier dapat mengembangkan perusahaan dengan mengurangi risiko, sehingga keuntungan *Marketplace* benar dapat dirasakan bagi pelaku UMKM dan supplier dalam mempromosikan produk secara detail (Rowley, et al,

2009). *Marketplace* juga merupakan tool dalam melakukan perantara informasi antar organisasi yang memungkinkan pembeli dan penjual dapat berpartisipasi untuk bertukar informasi tentang harga dan produk yang ditawarkan dan untuk bekerja samadi bursa komoditas (Zheng, et al, 2006).

UMKM merupakan singkatan dari usaha mikro kecil menengah. UMKM adalah usaha ekonomi produktif yang dijalankan oleh individu atau badan usaha yang berukuran kecil (Utami, 2021). Perkembangan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Indonesia memang cukup pesat selama beberapa tahun terakhir. Namun, masih ada saja masalah Usaha Kecil Menengah (UMKM) Indonesia yang belum diatasi secara maksimal. Terutama Usaha Kecil Menengah (UMKM) yang berada di Kabupaten OKU Selatan yang masih belum optimal terutama dari aspek pemasaran produknya serta belum memanfaatkan media teknologi informasi secara maksimal. Dan aktifitas penjualan yang dilakukan masih secara konvensional yaitu penjualan produk masih di titipkan di warung-warung sehingga proses penjualan kurang maksimal.

OKU Selatan merupakan salah satu Kabupaten yang memiliki banyak UMKM dengan beberapa produk unggulan, antara lain, makanan khas, hasil pengrajinan, pertanian serta perikanan. Berdasarkan data UMKM dari dokumen resmi Dinas Koperasi dan Budaya Kabupaten OKU Selatan bahwa total jumlah UMKM OKU Selatan dari tahun 2019 hingga tahun 2021 berjumlah 8.148 UMKM yang terdiri dari 19 Kecamatan. Di antaranya adalah Kecamatan Muaradua, Banding Agung, Buana Pemaca, Buay Pematang Ribu Ranau, Buay Rawan, Buay Runjung, Buay Sandang Aji, Kisam Ilir, Kisam Tinggi, Mekakau Ilir, Muaradua Kisam, Pulau Beringin, Runjung Agung, Simpang, Sindang Danau, Sungai Are, Tiga Dihaji, dan Warkuk Ranau Selatan.

Dari uraian diatas UMKM OKU Selatan menghadapi masalah dalam melakukan pemasaran masih terkendala dalam hal promosi dan pemasaran produk, promosi yang dilakukan masih konvensional dengan mendatangi pasar pasar dan sampai saat ini para UMKM OKU Selatan

hanya dapat mempromosikan produk UMKM nya melalui pameran-pameran yang diadakan oleh berbagai instansi pemerintah sehingga cakupan promosinya hanya di daerah OKU Selatan saja, serta pembeli juga masih kurang mengetahui produk apa saja yang diproduksi. UMKM OKU Selatan juga menghadapi masalah dalam hal perincian pemesanan oleh pembeli dan pemesanan produk hanya menggunakan telepon atau bertatap muka langsung. Oleh Karena itu berdasarkan pemaparan dan data yang dikumpulkan maka dibutuhkan sebuah sistem *Marketplace* yang dapat membantu para UMKM OKU Selatan untuk memasarkan produknya.

Dalam proses pembangunan Sistem *Marketplace* akan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang terdiri dari proses *Planning* (Perencanaan), *Design* (Perancangan), *Coding* (Pengkodean), *Testing* (Pengujian). Berdasarkan latar belakang diatas maka dibangunlah sebuah sistem yang berjudul “**Sistem Informasi *Marketplace* Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kabupaten OKU Selatan Berbasis Website**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Membangun Sistem Informasi *Marketplace* Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kabupaten OKU Selatan Berbasis Website?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian bisa maksimal dan terfokus bila penulis membatasi penelitian pada pembuatan program Sistem *Marketplace* Berbasis Website Menggunakan Metode *Extreme Programming*.

Batasan masalah dari sistem *marketplace* ini yaitu :

1. Sistem yang dibuat menggunakan bahasa PHP, MySQL sebagai penyimpanan database.

2. Penyajian informasi pemasaran produk meliputi informasi produk, kategori produk, informasi biaya kirim, informasi cara pembelian, dan laporan keuangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk membantu memasarkan produk UMKM OKU Selatan secara digital di sebuah *Marketplace*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu para UMKM dalam memperluas wilayah pemasaran.
2. Membuat Website untuk memberikan informasi untuk para konsumen
3. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lainnya dalam bidang *Marketplace*.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat

1.6.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan November 2021 sampai dengan bulan Februari 2021, mencakup kegiatan dalam langkah-langkah penelitian dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian.

1.6.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Kabupaten OKU Selatan Provinsi Sumatera Selatan.

1.6.2 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung penelitian ini baik itu perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) yang digunakan :

- 1.) Perangkat Keras
 - a. Intel(R) Celeron(R) 2957U @ 1.40GHz 1.40 GHz
 - b. RAM 2GB

c. Harddisk 500GB

2.) Perangkat Lunak

a. *Microsoft Windows 10*

b. *Web Browser : Chrome Versi 96.0.4664.110 (Build Resmi)*
(32 bit)

c. Aplikasi Pendukung : *XAMPP Control Panelv3.2.2, Sublime Text*

1.6.3 Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif, Karena Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan statistik tetapi melalui pengumpulan data, dan kemudian diinterpretasikan (Meleong, 2007). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang di hadapi pelaku usaha sistem informasi *Marketplace* pada kabupaten OKU Selatan. Dengan metode ini peneliti akan melakukan pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi dan studi pustaka.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian ini, antara lain :

1. Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada UMKM Masyarakat OKU Selatan.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan penulis melakukan pengamatan langsung pada orang yang sekitar sana yang memasarkan produk.

3. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.5 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) untuk membangun sistem *marketplace*. *Extreme Programming* (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat. Sedangkan menurut Ferdiana dalam (Lubis, 2016) *EXtreme Programming* (XP) dikenal dengan metode atau "technical how to" bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak. XP menjadi dasar bagaimana tim bekerja sehari-hari. (Ferdiana, 2012)

Terdapat empat tahapan yang harus dikerjakan pada metode *Extreme Programming* (XP) yaitu:

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan dimulai dengan mendengarkan kumpulan kebutuhan aktivitas sebuah sistem yang dapat membuat pengguna memahami proses bisnis dari sistem dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur utama, fungsionalitas dan hasil yang diinginkan. Dalam pembangunan sistem *marketplace* pada tahapan ini dimulai dari mengidentifikasi permasalahan pada sistem yang sedang berjalan, kemudian dilakukan analisis kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan dilakukan pembuatan pemodelan sistem. Pada pembangunan sistem ini pemodelan sistem yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. UML menurut S. Mulyani (2017), merupakan “Sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan penggambaran spesifikasi pada sistem”. Beberapa diagram yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain *Activity Diagram, Sequence Diagram, Use-Case Diagram, dan Class Diagram*.

3. *Coding* (Pengkodean)

Tahap pengkodean merupakan implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat kedalam kode program yang akan menghasilkan prototipe dari perangkat lunak. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *PHP* yang menggunakan framework *laravel* dan dikombinasikan dengan *HTML, CSS* dan *Javascript*.

4. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini merupakan tahap pengujian terhadap sistem yang sudah dibangun, pada tahapan ini pengguna melakukan peninjauan sistem yang berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan, dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB ini, berisi penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penjelasan terkait *marketplace*, serta uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan dalam pembangunan sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen *tools*, atau bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Yaitu bagian terakhir yang memuat kesimpulan dan juga saran dari peneliti untuk pengembangan selanjutnya.

