

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar dan terbukti tahan terhadap berbagai macam guncangan krisis ekonomi di Indonesia. Menurut Undang-Undang UU No.20 tahun 2008 UMKM dibagi menjadi beberapa kriteria diantaranya kriteria Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. Hampir semua perusahaan dalam hal manajemen stok dan keuangan telah menggunakan teknologi untuk meningkatkan efektivitas. Berbeda halnya dengan perusahaan-perusahaan besar yang sudah memanfaatkan teknologi dalam hal manajemen stok dan keuangan untuk meningkatkan efektifitas dalam perusahaan. Beberapa UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) di kota Palembang masih jauh tertinggal mengenai pemanfaatan teknologi apalagi dalam hal manajemen stok dan keuangan. Padahal posisi UMKM dalam perekonomian nasional memiliki peran yang penting dan strategis karena eksistensi UMKM cukup dominan dalam perekonomian Indonesia seperti jumlah industri yang besar juga terdapat dalam setiap sektor ekonomi dan kontribusi UMKM dalam pembentukan Produk Domestik Bruto (PDB) sangat dominan (Elva, et al., 2021). Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (Kemenkop dan UKM) pada periode tahun 2018 mencatat bahwa UMKM

di Indonesia menguasai 99,9% pangsa pasar usaha dengan jumlah sebanyak 64.194.057 usaha, sementara usaha besar di Indonesia hanya 0,01% atau sebesar 5.550 usaha (BPS, 2019). Sehingga UMKM menjadi pendorong utama dan berkontribusi besar dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia salah satunya centra tenun tajung Palembang.

Centra tenun tajung Palembang adalah usaha yang bergerak dalam bidang penyediaan kain khas sumatra selatan dengan menjajakan ragam motif tajung di centra tenun tajung. Dan bukan hanya tenun tajung saja yang ada, tapi juga ada kain jumputan, kain blongsong dan songket yang disediakan untuk diproduksi. Sejak pagi sampai sore, kampung kain tuan kentang tak pernah sepi dari bunyi suara Alat tenun yxang berasal dari pengrajin. Mereka banyak memproduksi kain jumputan, kain tajung, kain blongsong, dan songket.

Usaha centra tenun tajung Palembang ini pada umumnya masih bersifat usaha keluarga dengan manajerial sederhana dengan melibatkan banyak komponen sub sistem mulai dari pengadaan bahan baku, proses produksi, penjualan produk dan tenaga kerja sehingga perlu dikelola dengan manajemen yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik usaha dan karyawan UMKM di centra tenun tajung Palembang. dapat disimpulkan bahwa belum ada sebuah sistem yang dapat membantu dalam urusan manajemen stok dan keuangan yang dapat memudahkan.

Manajemen stok dan keuangan masih dilakukan menggunakan microsofft excel dan menghitung secara manual dengan kalkulator. Selain itu manajemen stok

dan keuangan juga masih berantakan dan tidak terkontrol antara pemasukan dan pengeluaran stok barang, sehingga menyebabkan ketidak efisienan dan sering terjadi salah penghitungan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah rancangan aplikasi dengan judul “Perancangan *user interface* pada aplikasi manajemen usaha untuk UMKM songket dengan pendekatan metode *The Five Planes* (studi kasus : *centra* tenun tajung kota Palembang).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang *user interface* pada aplikasi manajemen usaha untuk UMKM songket
2. Bagaimana cara menerapkan metode *the five planes* agar dapat menghasilkan desain *aplikasi* yang dibutuhkan oleh pengguna

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka penulis membuat batasan masalah yang dapat diasumsikan sebagai berikut:

1. Perancangan *User Interface* pada aplikasi manajemen usaha untuk UMKM songket menggunakan metode *Five Planes*.
2. Ruang lingkup dibatasi pada area Kota Palembang

3. Objek penelitian ini adalah songket tenun tajung Palembang
4. Desain yang dirancang akan disimulasikan dalam bentuk *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang meliputi:

1. Menghasilkan rancangan desain *aplikasi* manajemen yang memiliki fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Perancangan *user interface* dilakukan sesuai dengan metode *Five Planes*.

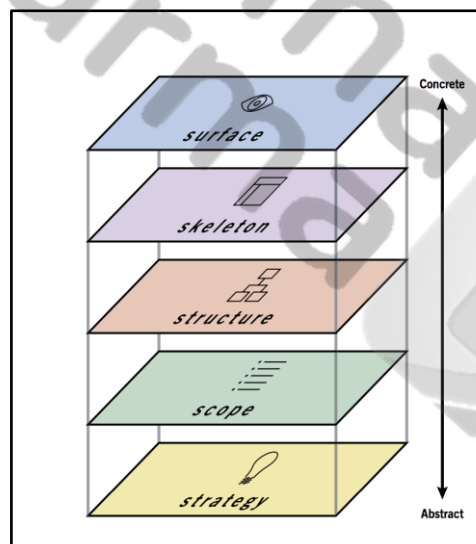
1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya memiliki manfaat bagi diri penulis maupun bagi pihak pengguna, di antaranya:

1. Penulis belajar untuk menerapkan metode *the five planes* sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Secara teori, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Secara metodologi, penelitian ini dapat digunakan sebagai pemanfaatan metode kualitatif untuk menyusun skripsi di Program Studi Teknik Informatika.

1.6 Metode Penelitian

Secara umum, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai owner songket tenun tajung. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui perancangan *user interface* pada aplikasi manajemen untuk UMKM sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan *user interface* pada aplikasi manajemen untuk UMKM menggunakan metode Five Planes terdiri dari lima tahapan yaitu Strategy Planes, Scope Planes, Structure Planes, Skeleton Planes, Surface Planes (Brinker, 2016) :



Gambar1. 1Tahapan Five Planes

a. Strategy Planes

Pada tahap ini penulis akan menggumpulkan informasi dari pengguna untuk mencari tahu kebutuhan pengguna melalui wawancara. Wawancara dilakukan terhadap orang yang bersangkutan yaitu, owner tenun tajung Palembang.

Data-data yang terkumpul akan direpresentasikan menjadi menjadi *persona* yang menggambarkan karakteristik dari pengguna.

b. Scope Planes

Pada tahap ini dilakukan penentuan spesifikasi fungsional dan konten, yaitu menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan untuk perancangan konten aplikasi manajemen UMKM.

c. Structure Planes

Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan pemaham pengguna untuk berinteraksi dengan desain yang akan dibuat. Penulis akan membuat sebuah *user flow* yang menggambarkan alur yang harus dilalui pengguna.

d. Skeleton Planes

Pada tahap ini penulis akan melakukan pembuatan *wireframe* dari tampilan *low fidelity* menggunakan Figma. *Wireframe* yang dibuat digunakan sebagai kerangka pembuatan desain aplikasi manajemen UMKM yang terdiri dari warna hitam, putih dan abu-abu. *Wireframe* terdiri dari desain aplikasi yang belum tersambung dari satu halaman ke halaman lainnya.

e. Surface Planes

Tahap ini terdiri dari *Sensory Design* di mana penulis akan mewujudkan desain ke dalam *prototype*. Sehingga, pengguna dapat berinteraksi dengan tampilan desain secara langsung.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis menyusun sistematika penulisan menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas permasalahan umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang menjadi pedoman dasar penulis untuk melakukan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tahap-tahap dari penerapan metode *the five planes* dan pengujiannya serta kebutuhan perangkat yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tahap analisis untuk mendapatkan data-data yang diperlukan, dan perancangan konsep awal dari desain sebelum di implementasikan ke dalam bentuk akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran atas hasil penelitian terutama terkait aplikasi manajemen usaha untuk UMKM.

Universitas Bina
Dharma

