

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, berbagai aspek kehidupan telah mengalami perubahan besar, termasuk dalam dunia bisnis. Dengan populasi yang terus bertambah, Indonesia juga menyaksikan perkembangan cepat dalam penerapan teknologi digital di banyak sektor. Salah satu sektor yang terkena dampak besar dari perubahan ini adalah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), terutama UMKM di bidang kuliner.. (Rahmawati et al., 2023).

Di Kota Palembang, yang dikenal dengan kekayaan kuliner tradisionalnya, UMKM kuliner memainkan peran penting dalam ekonomi lokal. Usaha-usaha kecil ini tidak hanya berkontribusi terhadap perekonomian regional tetapi juga melestarikan budaya kuliner lokal. Namun, banyak dari usaha kuliner tersebut menghadapi tantangan dalam hal akses ke pasar yang lebih luas, keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi, serta kemampuan untuk bersaing dengan bisnis yang lebih besar dan lebih terintegrasi secara digital.

Dalam konteks ini, aplikasi Si Gokil (Go Digital) hadir sebagai solusi inovatif untuk mendukung UMKM kuliner di Kota Palembang. Si Gokil merupakan platform yang dirancang untuk membantu pelaku UMKM dalam mengelola dan mempromosikan usaha mereka secara online. Melalui aplikasi ini, UMKM kuliner dapat meningkatkan visibilitas mereka, menjangkau pelanggan yang lebih luas, dan memanfaatkan teknologi digital untuk mengoptimalkan operasi bisnismereka. (Amelia et al., 2021).

Pentingnya penggunaan teknologi digital bagi UMKM kuliner terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan mendukung pertumbuhan bisnis. Dengan adanya aplikasi seperti Si Gokil, pelaku UMKM kuliner di Kota Palembang memiliki kesempatan untuk memperbaiki posisi mereka di pasar, menghadapi persaingan yang semakin ketat, dan berkontribusi lebih besar terhadap ekonomi lokal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis koleksi data UMKM kuliner Kota Palembang yang terdaftar pada aplikasi Si Gokil. Penelitian ini akan memberikan wawasan tentang bagaimana aplikasi ini mempengaruhi performa dan visibilitas UMKM kuliner, serta bagaimana aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mendorong digitalisasi dan pertumbuhan usaha kuliner di daerah tersebut. Dengan memahami data dan dinamika yang ada, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih baik untuk mendukung UMKM kuliner dan memperkuat kontribusi mereka terhadap ekonomi regional. (Rahmawati et al., 2023).

Kuliner merupakan salah satu cerminan nyata dari keragaman dan kekayaan budaya, khususnya di Kota Palembang. Beberapa UMKM yang bergerak di bidang kuliner telah menjadi sorotan, seperti Pempek dan berbagai makanan khas lainnya. UMKM kuliner dinilai sebagai sektor yang sangat penting dalam perekonomian Indonesia, dengan potensi besar untuk berkembang lebih cepat melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian dan latar belakang diatas maka dari itu penelitian ini tertarik untuk dikembangkan lagi ke dalam suatu teknologi informasi agar UMKM kuliner semakin banyak diminati dan mudah dicari oleh peminat kuliner

makanan dan minuman. Maka dari itu penulis memberi judul pada Tugas Akhir ini **“Koleksi data UMKM kuliner Kota Palembang pada Aplikasi Si Gokil”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Data apa saja yang dikumpulkan dari UMKM kuliner di Kota Palembang pada Aplikasi Si Gokil

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap dalam lingkup yang sesuai, penulis memberikan batasan pada penelitian ini, yaitu mengumpulkan data dari beberapa UMKM kuliner makanan dan minuman di Kota Palembang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Mengkoleksi data UMKM kuliner makanan dan minuman di kota Palembang pada Aplikasi Si Gokil yang dibuat dengan beberapa tujuan, yaitu :

- a. Membantu dan memberikan kemudahan transaksi pembeli dalam memilih UMKM kuliner makanan dan minuman melalui Aplikasi “ Si Gokil “.
- b. Mempromosikan UMKM kuliner di Kota Palembang pada Aplikasi “ Si Gokil ”.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Bina Darma Palembang.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta kemampuan proses pembelajaran selama di perkuliahan.

2. Bagi Pemilik UMKM Kuliner

Meningkatkan jangkauan penjualan UMKM pada Aplikasi Si Gokil, serta menjangkau lebih banyak pelanggan yang mungkin tidak mengetahui keberadaan mereka sebelumnya.

3. Bagi Pembaca

Dapat menjadikan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.5 Sistematika Penelitian.

Dalam proses penelitian dan penyusunan tugas akhir ini, penulis akan membaginya secara sistematis menjadi lima bab yang saling berhubungan, sehingga penting untuk mengikuti prosedur ini, Sistematika penelitiannya seperti ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penelitian untuk memberikan gambaran awal mengenai fokus penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dibahas tentang tinjauan umum yang mencakup berbagai teori dan konsep yang relevan dengan penelitian ini. Penjelasan singkat mengenai definisi dan pengertian terkait juga akan disertakan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metode yang digunakan untuk menganalisis data secara valid, dengan tujuan menemukan, mengembangkan, atau membuktikan suatu pengetahuan tertentu. Penjelasan ini bertujuan untuk membantu memahami dan mengantisipasi masalah dalam bidang penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil yang diperoleh dari penelitian, diikuti dengan pembahasan yang mendalam mengenai temuan tersebut. Analisis hasil juga akan dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian. Saran diberikan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut atau untuk praktisi di lapangan.