

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2008, dapat dijelaskan bahwa Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, dimana memiliki kriteria aset maksimal sebesar Rp 50 Juta dan memiliki kriteria omzet maksimal sebesar Rp 300 juta rupiah, sedangkan Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini dimana kriteria aset berkisar antara Rp 50 juta – Rp 500 juta dan kriteria omzet berkisar antara Rp 300 juta – Rp 2,5 Miliar rupiah [1].

Usaha Mikro dan Kecil sendiri berperan penting dalam perekonomian Indonesia, hal ini terbukti ketika krisis moneter di tahun 1997, di saat satu persatu perusahaan besar tumbang, bisnis UMKM justru tak goyah dan malah menjadi tulang punggung perekonomian di kala itu [2].

Kota Bandung merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang kaya dengan penawaran berbagai jenis kuliner. Adapun menu makanan tradisional sunda, merupakan salah satu produk wisata gastronomi dengan ciri khas yang unik, memiliki identitas budaya, serta merupakan simbol daerah. Hal ini tercermin dengan berdirinya berbagai jenis restoran sunda dengan berbagai macam konsep, mulai dari konsep yang sederhana sampai dengan jenis restoran berkelas. Minat wisatawan dalam mengunjungi rumah makan tradisional sunda dapat diamati pada saat masa liburan, hampir setiap rumah makan tradisional sunda dipadati oleh wisatawan [3].

Adapun industri kuliner tradisional ini sebagian besar masih bersifat turun temurun, tradisional, serta dengan skala usaha rumah tangga. Namun demikian, meskipun usaha ini terkendala dengan manajemen, pengetahuan, pemasaran, jaringan, teknologi dan modal, para pelaku usaha tetap bertahan menjalankan usaha hingga bertahun-tahun meskipun perkembangan usaha tersebut tidak signifikan [4], hal ini diperkuat dengan hasil wawancara kepada Ibu Dian dan Bapak Pandu, sebagai calon pengusaha berskala rumah tangga yang menyampaikan bahwa prodak rumah tangga yang ingin mereka bangun menitik-beratkan pada kuliner, dan saat ditanya kira-kira usaha apa yang memang ingin dibuatnya, mereka menekankan kepada kuliner tradisional yang dimana merupakan suatu jenis masakan sunda, dikarnakan memang mereka berdomisili di Bandung, hal ini lebih menguatkan penulis untuk membuat suatu rekomendasi usaha yang dimana menekankan kepada sektor kuliner yang akan memberikan rekomendasi masakan sunda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang pengusaha kuliner sebagai pengusaha masakan sunda, konsumen terbanyak yang datang ke rumah makan yang dimilikinya berasal dan didominasi dari warga sekitar, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa konsumen primer dari suatu tempat usaha kuliner adalah warga daerah sekitar, sehingga bilamana pengusaha membuka usaha di lokasi yang tepat maka besar kemungkinan usaha yang dibangunnya dapat berkembang sesuai dengan ekspektasi.

Namun, sayangnya menurut artikel Kompas yang bertajuk “Mengapa Banyak Bisnis Kuliner yang Gulung Tikar?” Yang ditulis Silvita Agmasari mengatakan bahwa “bisnis kuliner bisa dibilang cukup berisiko. Sama sekali tak ada jaminan apakah bisnis ini dapat bertahan lama atau tidak. Tak sedikit bisnis kuliner yang buka, kemudian gulung tikar dalam waktu singkat” [5]. Hal ini diperkuat dengan hasil kuisisioner yang dilakukan penulis kepada warga Bandung, dengan total responden sebanyak 84 orang, dimana dibuktikan 83% responden menjawab “YA” untuk pertanyaan soal ada tidaknya usaha yang gulung tikar di sekitar responden dengan alasan “kurangnya pembeli” sebagai alasan pertama, “Ketidaksesuaian kuliner yang dijual dengan keinginan pembeli di suatu lokasi”,

“Harga yang tidak sesuai dengan harga pasaran prodak kuliner yang dijual” serta alasan lainnya.

Dari hasil kuisioner bagian dua, yang dimana berfokus kepada pelaku usaha yang ingin membuka suatu usaha kuliner dengan jumlah responden sebanyak 77, dikatakan bahwa 100% responden sepakat bilamana proses *Planning* untuk membuka suatu usaha itu penting, dan menurut hasil kuisioner, kesulitan terbesar saat ingin membuat suatu usaha adalah kesulitan untuk menentukan suatu jenis usaha kuliner, disusul dengan menentukan segmentasi konsumen yang sesuai dengan wilayah, dan menentukan range harga pasaran. Hal ini menunjukkan permasalahan yang muncul saat perencanaan untuk membuka usaha adalah sulitnya calon pembuka usaha kuliner dalam menentukan segmentasi konsumen, menentukan harga rekomendasi untuk menjual kuliner khas sunda, dan menentukan jenis kuliner khas sunda yang dijual sesuai dengan lokasi atau tempat.

Dari sini, bisa dilihat kurangnya perancangan saat membuka usaha menjadi masalah utama, dimana bila dikorelasikan dengan warga daerah sebagai konsumen primernya, maka faktor utama usaha tidak berjalan sesuai ekspektasi dikarenakan kurangnya demand di suatu daerah atas usaha yang dibangun, yang padahal dapat dilihat dari faktor perilaku konsumen membeli suatu hal, dalam khusus ini kuliner.

Mempelajari perilaku konsumen bagi keberhasilan suatu sistem pemasaran dan lainnya ke dalam tanggapan pembeli menjadi sangat penting karena perilaku konsumen bukan hal yang bersifat statis tetapi terus berubah seiring dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Ada empat faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian yaitu faktor kebudayaan, faktor sosial, faktor pribadi dan faktor psikologis [6]. Perilaku pembelian seseorang merupakan hasil interaksi dari semua faktor kultur, sosial, pribadi dan psikologi yang kompleks. Keadaan alamiah yang menyebabkan faktor tersebut berman-faat untuk mengidentifikasi dan memahami konsumen tertentu [7].

Dalam khusus kuliner tradisional sendiri, faktor paling besar ada pada 8 faktor yaitu faktor kepribadian yang meliputi pendidikan, usia, pekerjaan, jenis kelamin, dorongan diri dan keluarga, diikuti oleh faktor harga, faktor promosi, faktor budaya yang dimana meliputi nilai-nilai budaya Jawa, simbol kesederhanaan,

kesesuaian dengan pendapatan dan keyakinan diri, faktor pengetahuan yang meliputi dorongan pengetahuan, kesehatan, kebiasaan orang tua dan kebersihan, faktor lokasi atau tempat, faktor pengalaman, dan faktor gaya hidup [7].

Aplikasi ini pun akan dibuat dengan suatu Sistem pendukung Keputusan. Adapun sistem pendukung keputusan merupakan sistem informasi interaktif yang menyediakan informasi, pemodelan, dan manipulasi data. Sistem itu digunakan untuk membantu keputusan dalam situasi yang semiterstruktur dan situasi yang tidak terstruktur, dimana tak seorang pun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat [8]

Adapun metode yang digunakan untuk sistem rekomendasi menggunakan metode *Preference Ranking Organization Methods for Enrichment Evaluations II*, disingkat sebagai Promethee-II, dimana metode ini adalah metode outranking yang menawarkan cara yang fleksibel dan sederhana kepada user (pembuat keputusan) untuk menganalisis masalah-masalah multikriteria [9], dimana hal yang ditekankan dalam khusus ini adalah akan direkomendasikannya suatu jenis usaha yang bisa diambil dengan membandingkan data hasil dari kuisioner dengan data penduduk di suatu kecamatan sehingga menghasilkan suatu rekomendasi yang relevan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis berniat untuk membuat aplikasi yang bertujuan untuk memberikan rekomendasi dari faktor-faktor relevan yang dapat direpresentasikan datanya yang merupakan faktor konsumen untuk membeli suatu produk kuliner tradisional di suatu daerah dengan target konsumen primer sesuai dengan lokasi pelapak ingin membuka lapak yang dibatasi di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah indentifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas:

1. Calon pembuka usaha kuliner kesulitan dalam menentukan segmentasi konsumen.
2. Calon pembuka usaha kuliner kesulitan dalam menentukan harga rekomendasi untuk menjual kuliner khas sunda.

3. Calon pembuka usaha kuliner kesulitan dalam menentukan jenis kuliner khas sunda yang dijual sesuai dengan lokasi atau tempat.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat merekomendasikan suatu jenis usaha kuliner sunda untuk usaha jenis mikro maupun kecil yang didasari dengan pengambilan keputusan berdasarkan faktor-faktor yang relevan.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu calon pembuka usaha kuliner dalam menentukan segmentasi konsumen.
2. Membantu calon pembuka usaha kuliner dalam menentukan harga rekomendasi untuk menjual kuliner khas sunda.
3. Membantu calon pembuka usaha kuliner dalam menentukan jenis kuliner khas sunda yang dijual sesuai dengan lokasi atau tempat

1.4 Batasan Penelitian

Beberapa batasan masalah dari permasalahan diatas diantaranya:

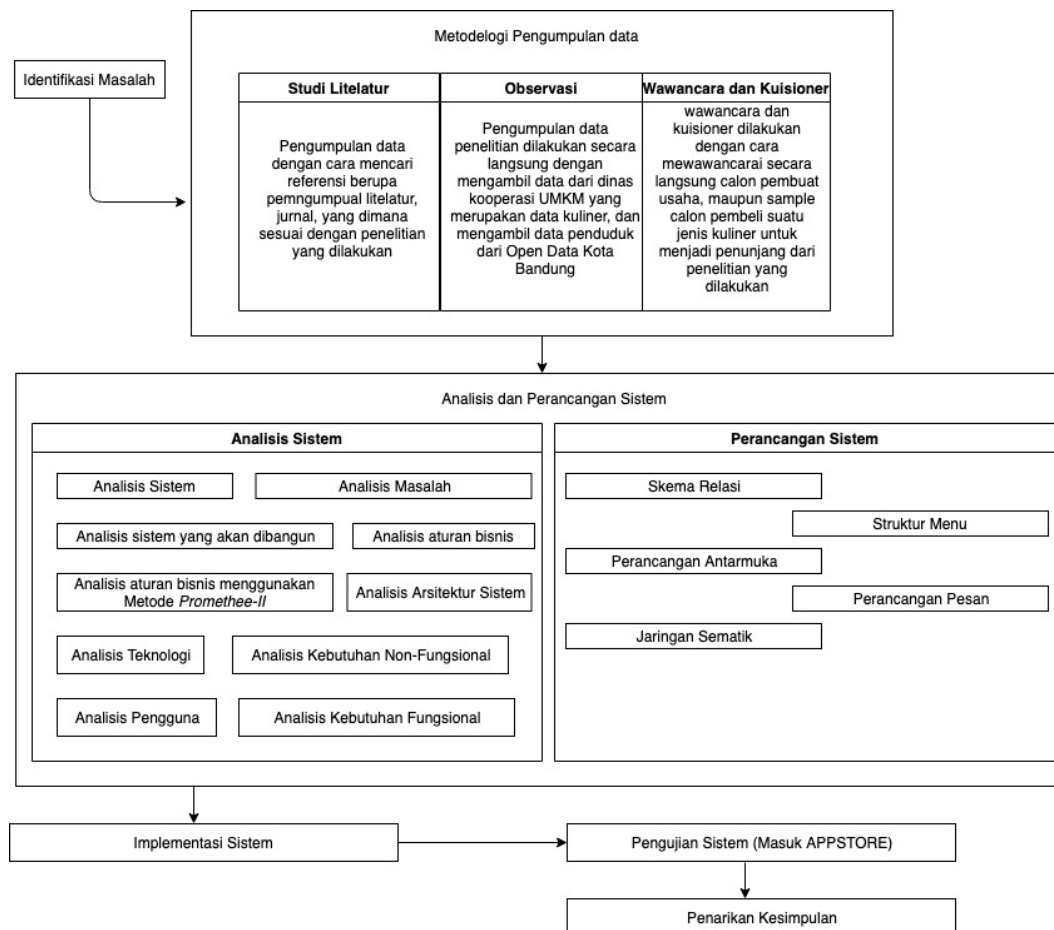
1. Aplikasi ini dibangun untuk pengguna Smartphone berbasis Android.
2. Aplikasi ini berbasis Android minimal Lollipop 5.0
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk daerah Bandung Kota.
4. Aplikasi ini umumnya untuk calon pembuat usaha kuliner dan khususnya untuk calon pembuat usaha kuliner rumahan yang ingin berjualan suatu jenis kuliner dengan segmentasi yang sesuai dengan lokasi rumah.
5. Aplikasi ini hanya menampilkan rekomendasi usaha yang bisa diambil, segmentasinya, dan harga jual.
6. Aplikasi Ini hanya dapat merekomendasikan jenis usaha Kuliner masakan sunda terbatas sesuai dengan aplikasi.
7. Aplikasi ini hanya berfungsi bilamana koneksi internet tersedia.

8. Aplikasi ini terbatas sesuai dengan minimum spesifikasi Smartphone yang dimiliki.
9. Aplikasi ini tidak bisa menggantikan keseluruhan proses bisnis planning, dimana hanya mempermudah proses bisnis planning dalam menentukan apa yang dijual sesuai dengan lokasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

Berikut adalah alur penelitian yang dilakukan :



Gambar 1. 1. Metodologi Penelitian

1.5.1 Identifikasi Masalah

Tahap ini adalah awal penelitian dengan merumuskan masalah yang terjadi seputar topik penelitian. Di tahap identifikasi masalah ini, peneliti menganalisis dan mengevaluasi permasalahan. Belum adanya suatu alat bantu untuk menentukan suatu jenis usaha yang ingin dibuka dimana sesuai dengan lokasi yang diinginkan sebagai patokannya.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Tahapan pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1.5.2.1 Studi Litelatur

Metode pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan sistem ini dimana melakukan studi terhadap buku-buku, jurnal, dan hal yang berkaitan dengan google map API.

1.5.2.2 Observasi

Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan secara langsung ke dinas koperasi dan UMKM Bandung dimana mengambil hanya data yang relevan dan mengambil data dari database Open Data Kota Bandung untuk data penduduknya.

1.5.2.3 Wawancara dan Kuisisioner

Wawancara dan kuisisioner dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung calon pembuat usaha, maupun sample calon pembeli suatu jenis kuliner untuk menjadi penunjang dari penelitian yang dilakukan.

1.5.3 Analisis Dan Perancangan Sistem

Analisis dan Perancangan sistem merupakan dua bagian, yang meliputi:

1.5.3.1 Analisis Sistem

Dimana, bagian Dari analisis sistem sendiri meliputi:

1. Analisis sistem

Analisis sistem ialah penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam berbagai bagian komponennya dengan maksud agar bisa mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam masalah atau hambatan yang timbul pada sistem

sehingga nantinya bisa dilakukan penanggulangan, perbaikan dan juga pengembangan.

2. Analisis Masalah

Analisis masalah adalah tahap penjabaran masalah yang ada sebelum aplikasi ini dibangun dan bertujuan untuk membantu pembangunan system.

3. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan metode observasi berupa kuisisioner dengan mendapatkan hasil respon dari masyarakat, hal itu dilakukan untuk mendapatkan gambaran lengkap tentang sistem yang sedang berjalan saat ini yang kemudian hasilnya akan digambarkan kedalam bentuk activity diagram sesuai dengan masalah yang terjadi.

4. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan kebutuhan pendukung sistem yang diperlukan untuk menjalankan perangkat lunak yang dibangun.

5. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan menggunakan tools UML, adapun tahapan analisis menggunakan UML meliputi use case diagram, use case scenario, activity diagram, dan class diagram. Analisis kebutuhan fungsional di platform mobile android akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan yang terjadi antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Use case menjelaskan proses apa saja yang ada dalam sistem dan bagaimana hubungannya dengan aktor.

b. Scenario Use Case

Use case scenario digunakan untuk menunjukkan kondisi yang terjadi dan langkah-langkah apa saja yang terlibat pada setiap use case. Use case scenario untuk aplikasi yang akan dibangun.

c. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan proses bisnis dan urutan aktifitas dalam sebuah proses, dan digunakan pada proses business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis.

d. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package, dan objek serta memiliki hubungan antara satu objek dengan objek yang lainnya Class diagram dari aplikasi pelaporan bencana kebakaran ini dibuat berdasarkan class – class yang terdapat di dalam program.

e. Sequence Diagram

Diagram sekuen menunjukkan interaksi yang terjadi antar objek. Diagram ini merupakan pandangan dinamis terhadap sistem. Diagram ini menekankan pada sisi basis keberurutan waktu dari pesan-pesan yang terjadi.

1.5.3.2 Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan untuk memberikan gambaran secara terperinci, setelah melalui tahapan analisi, adapun bagiannya meliputi :

1. Perancangan Skema Relasi

Skema relasi merupakan rangkaian hubungan antara dua tabel atau lebih pada sistem basis data.

2. Perancangan Struktur Tabel

Struktur tabel menggambarkan detail tabel yang berisi field, tipe data, panjang data, dan keterangan lainnya.

3. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun. Sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi serta mempermudah pembuatan rancangan antar muka yang mudah digunakan oleh pengguna sistem.

4. Perancangan Pesan

Pesan yang di tampilkan sistem bila ada kesalahan yang di hasilkan dari suatu pemrosesan.

5. Perancangan Jaringan Semantik

gambaran pengetahuan grafis yang menunjukkan hubungan antar berbagai objek, terdiri dari lingkaran-lingkaran yang dihubungkan dengan anak panah yang menunjukkan objek dan informasi tentang objek-objek tersebut.

1.5.4 Implementasi Sistem

Pembangunan sistem adalah serangkaian aktifitas, alur, dan perlengkapan yang terstruktur bagi para pengembang dalam rangka mengembangkan dan merawat keseluruhan sistem informasi atau software.

1.5.5 Pengujian Sistem

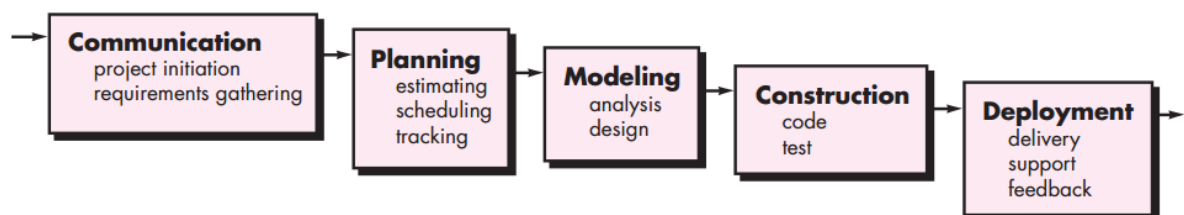
Merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang diuji, disini mungkin akan dilakukan dengan cara menguji langsung dengan memasukan aplikasi kedalam Google Store.

1.5.6 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan penilaian apakah sebuah hipotesis yang diajukan itu ditolak atau diterima penarikan kesimpulan dalam melakukan penelitian ilmiah merupakan intisari dari hasil eksperimen dan pernyataan mengenai hubungan hasil eksperimen dengan hipotesis, termasuk juga alasan-alasan yang menyebabkan hasil eksperimen hasil eksperimen berbeda dengan hipotesis.

1.5.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan waterfall model sebagai tahapan pengembangan perangkat lunak [10].



Sumber Gambar: R. Pressman [11]

Gambar 1. 2 Siklus Model Waterfall

1. Communication

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terkait mobilitas masyarakat di Kota Bandung dengan banyak calon pengusaha di kota ini yang gagal dalam membuat suatu usaha kuliner dan bingung terhadap cara melakukan planning dalam usahanya. Dan tahap untuk melakukan pengumpulan data yaitu dengan melakukan kuisisioner untuk mendapatkan fakta.

2. Planning

Pada tahap ini akan melanjutkan proses communication, yaitu dari hasil analisis dan pengumpulan data di dapat sebuah dokumen user requirement atau dokumen yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan aplikasi serta perencanaan pembuatannya.

3. Modelling

Selama tahap ini, dilakukan implementasi dari kebutuhan pembuatan aplikasi dalam bentuk presentasi antarmuka serta arsitektur aplikasi sebagai serangkaian perancangan aplikasi untuk front-end dalam memberikan informasi yang informatif kepada pengguna aplikasi ini dari hasil pengolahan sistem back-end.

4. Construction

Pada tahap ini, perancangan aplikasi di implementasikan dalam bentuk kode atau serangkaian unit program. Pengimplementasian pada tahap ini menggunakan web service sebagai back-end sistem yang dibangun dan Android Studio sebagai front-end. Kemudian dilakukan pengujian terhadap program untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem.

5. Deployment

Setelah dilakukan analisa, pemodelan, dan pengkodean maka aplikasi sudah dapat digunakan. Pada tahap ini didapat hasil dan juga umpan balik dari penggunaan aplikasi yang telah dirancang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahannya. Adapun sistematika penulisan secara umum dari laporan ini adalah sebagai berikut.

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini menjelaskan tentang latar belakang dari masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada Bab 2 ini di jelaskan beberapa teori pendukung mengenai penelitian dan pembangunan aplikasi yang akan dibuat.

3. BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab 3 akan dijelaskan tahap perancangan dari aplikasi yang akan dibuat.

4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada Bab ini berisikan penerapan sistem yang terdiri dari pembentukan program aplikasi.

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 ini berisi kesimpulan dari semua proses yang telah dilakukan serta saran untuk pembaca dan orang yang akan mengembangkan aplikasi rekomendasi objek wisata ini.