BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Kecil dan Menengah atau sering disebut UKM adalah sebuah istilah yang mengacu kepada jenis usaha kecil yang memiliki kekayaan bersih mencapai Rp 200.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha, serta usaha yang berdiri sendiri. Menurut Keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 pengertian usaha kecil adalah kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu dilindungi untuk mencegah dari persaingan usaha yang tidak sehat.

Di Indonesia, jumlah UKM hingga tahun 2005 mencapai 42,4 juta unit lebih. Pemerintah Indonesia membina UKM melalui Dinas Koperasi dan UKM, dimasing-masing Propinsi atau Kabupaten/Kota. Kendala yang dihadapi oleh sebagian besar UKM di Indonesia adalah dalam memasarkan produk. Produk yang mereka hasilkan belum cukup terkenal di masyarakat. Karena penjualan yang mereka lakukan masih bersifat *konvensional*, sehingga jaringannya belum cukup luas.

E-Commerce, atau *Electronic Commerce* adalah istilah yang dipakai untuk berbagai jenis transaksi bisnis atau komersial yang melibatkan transfer informasi melalui internet. *E-Commerce* telah mendorong terbentuknya pasar-pasar tersendiri dimana pembeli dan penjual bisa bertemu dan berinteraksi dalam dunia maya.

Dari latar belakang diatas, maka dibutuhkan suatu *website* untuk mengelola UKM dalam mempromosikan barang serta transaksi penjualan yang terjadi antara UKM dan *customer*. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis bermaksud menjadikan pembangunan *e-market* UKM sebagai topik dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul : "**PEMBANGUNAN *E-MARKET* USAHA KECIL MENENGAH (UKM) KOTA BANDUNG BERBASIS *WEB*".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu bagaimana membangun *e-market* UKM kota Bandung berbasis web.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *e-market* UKM kota Bandung berbasis web.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam membangun *e-market* ini adalah :

1. Dapat memfasilitasi dan mengelola UKM yang ada di kota Bandung dalam mempromosikan dan memasarkan produk yang dihasilkannya
2. Menyediakan informasi yang bermanfaat bagi *customer* dalam mencari produk-produk yang dibutuhkan, yaitu infomasi mengenai produk-produk yang ditawarkan para pemilik UKM

3. Memperlancar proses transaksi penjualan sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan tersebut

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembiasan pembahasan dalam pembangunan *e-market* UKM ini, maka masalah yang ditangani terbatas pada hal :

a) Menampilkan informasi produk-produk yang dihasilkan oleh UKM yang ada di Bandung yang didapat dari Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Perdagangan Bandung
b) Untuk sistem keamanan, dilakukan verifikasi terhadap setiap jenis user yang masuk kedalam *e-market* dengan login terlebih dahulu
c) Proses transaksi pembayaran menggunakan layanan transfer bank
d) Menampilkan informasi profil UKM
e) Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dimana *tools* yang digunakan adalah diagram konteks, data flow diagram (DFD), kamus data, entity relationship diagram (ERD).
f) Tools yang digunakan untuk pembangunan *e-market* ini yaitu :
    1. PHP
    2. MySQL
    3. Wampserver
    4. Adobe photoshop cs
    5. Corel draw X3

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Metode pengumpulan data

Untuk mendapatkan data dan bahan laporan penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga jenis diantaranya sebagai berikut :

a) Studi Literatur

Yang terdiri dari pengumpulan data melalui informasi dari buku-buku pedoman dan *website* yang berhubungan.

b) Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau kegiatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung.

c) Metode Wawancara

Adalah suatu metode penelitian dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas.

b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam menyelesaikan laporan penelitian mengenai pembangunan *e-market* UKM ini, metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan yaitu model *Waterfall,* meliputi beberapa proses :

1. *Requirements analysis and definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System and software design*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji secara unit.

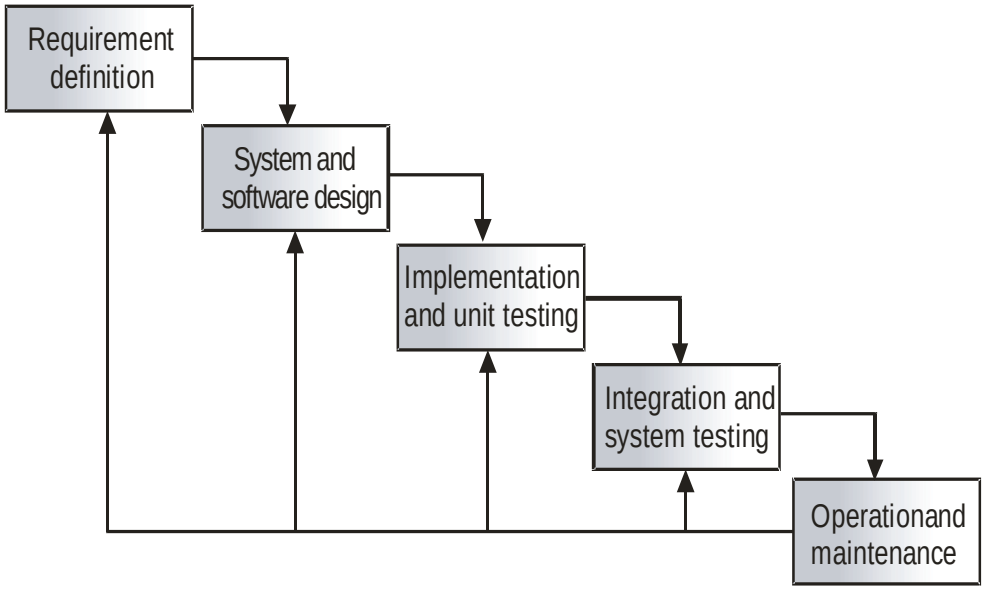
4. *Integration and system testing*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and maintenance*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Metode ini cukup efektif sebagai paradigma dalam rekayasa perangkat lunak. Kuncinya adalah mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui *user* dan pembuat perangkat lunak. Diagram alur pengembangan perangkat lunak dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar I.1. Model Waterfall (sumber : buku Software Engineering, Ian Sommerville: Addison Wesley. 2001.)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Menganalisis kebutuhan sistem pengguna diantaranya yaitu : analisis prosedur yang sedang bejalan, analisis data dari hasil penelitian, analisis basis data, analisis non-fungsional. Perancangan sistem yang dimulai dari perancangan prosedural hingga perancangan alir data serta tahap merancang struktur desain menu dan antar muka (*interface*)

Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang

diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan terhadap *e-market* UKM yang akan dibangun.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.