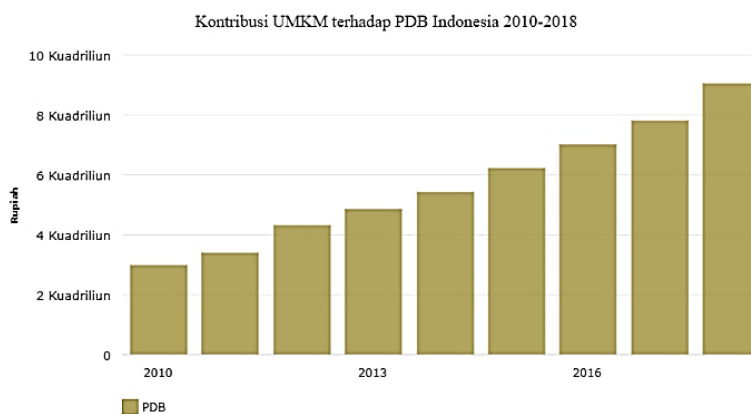


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan sebuah program bisnis yang memiliki tujuan untuk menciptakan lapangan pekerjaan yang secara tidak langsung program ini nantinya dapat ikut berkontribusi pada perekonomian masyarakat secara luas [1]. UMKM berkontribusi besar dalam perluasan perekonomian Indonesia didukung dengan peningkatan populasi masyarakat yang terus bertambah. Berkaitan dengan hal tersebut, perekonomian negara dapat tumbuh dengan lahirnya produk inovatif yang diperoleh melalui kewirausahaan [2]. Sesuai dengan data dari Kementerian Koperasi dan UKM, pada tahun 2020 jumlah usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) mencapai 64,19 juta dan memberikan kontribusi terhadap produk domestik bruto (PDB) sebesar 61,97 persen atau Rp 8.573,89 triliun. UMKM juga diketahui dapat menyerap sebanyak 97% dari total tenaga kerja yang tersedia dan meningkatkan porsi investasi sebesar 60,4%. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran UMKM dalam perekonomian Indonesia [3]. Untuk lebih rincinya terlihat dalam Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Peranan UMKM dalam mendukung PDB Indonesia [4].

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dalam aplikasi *mobile* mengalami perkembangan yang cukup pesat. Sesuai dengan data dari Badan Kajian Emarketer Digital Marketing, jumlah orang yang aktif menggunakan *smartphone* di Indonesia diperkirakan akan melampaui 100 juta pada tahun 2018, dari total populasi masyarakat Indonesia yang mencapai 250 juta orang [5]. Aplikasi *mobile* memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat modern, terutama dalam dunia perdagangan. Saat ini, perkembangan aplikasi *mobile* sudah banyak digunakan dalam berbagai transaksi secara *online*. Kemajuan teknologi informasi dan pemasaran melalui media digital diprediksi sebagai titik perubahan teknis dalam penjualan produk dari penjualan secara manual menjadi penjualan secara digital, sehingga banyak orang yang sudah beralih menggunakan aplikasi *mobile* untuk mengembangkan usahanya.

Implementasi dalam peningkatan penjualan dan pembelian produk UMKM, dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi sejenis *e-commerce* (toko *online*). *E-commerce* merupakan salah satu teknologi modern yang dapat dijadikan penghubung antara kelompok maupun individu dalam kegiatan tukar menukar barang, jasa, maupun informasi. Bidang usaha *e-commerce* diawali pada tahun 1995, saat itu salah satu portal internet Netscape.com mendapatkan promosi iklan pertamanya dari industri besar. Netscape.com mengemukakan ide jika internet dapat dipakai sebagai metode terkini dalam periklanan serta penjualan [6]. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat berguna untuk banyak golongan, seperti pelanggan, produsen maupun pedagang [7]. Internet memperbolehkan pedagang melakukan penjualan produk pada klien dengan cara *online* tanpa bertemu secara langsung, tidak dibantah *e-commerce* mampu menjadi alat modern yang menjangkau penduduk di Indonesia karena dapat memenuhi keinginan warga di Indonesia.

Permasalahan yang terdapat dalam UMKM saat ini kompleks, seperti halnya persaingan usaha yang semakin ketat dan mengikuti ekspansi global yang selalu membutuhkan tindakan kreatif [8]. Oleh karena itu, dapat

dikatakan bahwa bisnis UMKM wajib mengadopsi teknologi *e-commerce*. Penggunaan *e-commerce* dapat menjadi salah satu faktor berkembang pesatnya usaha kecil sampai usaha kelas atas. Efek positif tersebut tentunya terlihat ketika sebuah perusahaan dapat mengoperasikan *e-commerce* dengan baik dan sesuai dari segi kategori hingga karakter bisnisnya.

Beberapa *platform e-commerce* telah menyediakan produk-produk UMKM. Namun demikian, penjualan pada *platform e-commerce* di *marketplace* memiliki beberapa kekurangan. Diantaranya, produk UMKM mudah dipalsukan dengan harga yang lebih murah, barang yang rusak menyebabkan kerugian biaya pengiriman dan pengemasan [9]. Keuntungan penggunaan sistem *e-commerce* yaitu, lebih murah dari pada metode *offline* tradisional. Di sisi lain, profitabilitas ini juga dapat ditentukan dengan mengurangi jumlah karyawan pada posisi tertentu. Selain itu, Pelaku bisnis dapat menghemat waktu dengan menggunakan *e-commerce*. Hal tersebut terjadi, misalnya, saat menggunakan faksimile atau *email* saat mengirim beberapa surat bisnis.

Perancangan *prototype* aplikasi *mobile*, dibutuhkan metode pengembangan yang fleksibel dari kedua sisi, baik dari pengembang maupun pengguna, bertujuan untuk mendapatkan hasil aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM ini menggunakan metode pengembangan yang bernama metode *Scrum*. Selain itu, pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode pengujian *BlackBox* dan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode *Scrum* merupakan suatu kerangka kerja yang sesuai apabila diterapkan dalam mengembangkan suatu produk dengan tingkatan permasalahan pada level kompleks seperti halnya pengembangan *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik [10]. Penerapan metode *Scrum* dapat digabungkan dengan metode *Unified Modeling Language* (UML) dan lain sebagainya.

Peningkatan jumlah UMKM baik jenis maupun kuantitasnya, menyebabkan warga tidak mengenali produk-produk lokal unggulan [11]. Karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan *Prototype* Aplikasi *E-Commerce* Produk Produk UMKM Menggunakan Metode *Scrum*”** yang menghasilkan *prototype* aplikasi *mobile* yang cocok dengan kebutuhan pengguna.

## 1.2. Perumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada latar belakang, bahwa UMKM perlu mengadopsi teknologi *e-commerce*. Perumusan masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut. Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik berbasis Android, yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Scrum*.

## 1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan permasalahan diatas, peneliti memutuskan beberapa pertanyaan terkait, antara lain:

1. Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM berbasis Android?
2. Bagaimana keberhasilan fungsionalitas dan kepuasan pengguna terhadap *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM?

## 1.4. Batasan Masalah

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian di atas, batasan masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, UMKM yang digunakan hanya sekitar area Kabupaten Pekalongan.
2. Aplikasi ini hanya berisi penjualan produk UMKM batik.
3. Perancangan aplikasi menggunakan metode pengembangan Scrum.
4. Menggunakan bahasa pemrograman Dart dan *framework* Flutter.
5. Pengerjaan aplikasi ulang, untuk menyesuaikan kebutuhan dilakukan maksimal tiga kali.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, tujuan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Merancang *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM berbasis android.
2. Mengukur keberhasilan fungsionalitas dan kepuasan pengguna pada *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM berbasis android.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah dituliskan, penelitian ini memiliki beberapa manfaat seperti:

1. Manfaat bagi penulis

Mempraktikkan ilmu serta wawasan yang didapat sepanjang menempuh program pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak ke dalam karya tulis ilmiah.
2. Manfaat bagi UMKM
  - a. Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi media pemasaran produk UMKM.
  - b. Proses berjalannya UMKM menjadi lebih efisien, dari segi biaya, waktu dan juga tenaga.
3. Manfaat bagi pembaca

Memberikan pemahaman terhadap proses pembuatan *prototype* aplikasi android menggunakan metode *Scrum* dengan bahasa Dart dan *framework* Flutter.