

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat yang seakan tidak ada hentinya dalam bidang teknologi memberikan kemudahan bagi manusia, dalam hal ini pelaku UMKM untuk menjalankan aktivitas usaha dan bisnisnya. Kemajuan internet memungkinkan adanya berbagai teknologi yang membantu dalam berbisnis seperti menjualkan produk, mempromosikan produk dan juga membangun relasi dalam berbisnis. Relasi dalam berbisnis sangatlah penting bagi UMKM yang membutuhkan orang lain untuk menjualkan produknya hal ini disebut dengan sistem konsinyasi. Hak milik atas produk, tetap masih berada pada pemilik produk sampai produk tersebut terjual.(Eva Argarini Pratama, dkk ; 2 : 2020).

Usaha kecil dan menengah (UMKM) merupakan pelaku usaha yang bergerak diberbagai bidang usaha yang mempengaruhi kepentingan masyarakat. UMKM saat ini dianggap sebagai cara yang efektif untuk mengurangi kemiskinan yang ada pada masyarakat (Utami, Indah Arisfi ; 2 ; 2021). UMKM telah terbukti menjadi kelompok terbesar dalam perekonomian indonesia dikarenakan dapat bertahan pada krisis ekonomi yang terjadi pada tahun 1998 sampai 1999 dimana pada saat itu usaha besar sedang merosot sedangkan UMKM dapat bertahan (Pramiana & Hendrawan, 2020).

Sistem konsinyasi ini cukup banyak digunakan oleh UMKM yang ada diindonesia dikarenakan sistem ini tidak memerlukan biaya tambahan untuk

memasarkan produknya melainkan mencari penjual yang bersedia untuk menjualkan produknya, namun tidak semua penjual dapat menerima produk dengan alasan yang berbagai macam. Hal tersebut membuat proses penitipan produk menjadi cukup lambat dimana produsen harus berkeliling mencari penjual yang bersedia, tidak hanya itu produsen kerap lupa dalam pengambilan produk dikarenakan lupa alamat toko tempat produk dititipkan dan juga jumlah produk yang dititip hal ini membuat produk yang dititipkan menjadi rusak atau kadaluarsa hal inilah salah satu yang membuat penjual enggan menerima titipan produk.

Permasalahan yang ada dapat diminimalisir dengan membuat sistem yang dapat menampung segala jenis penjual yang bersedia menjualkan produk titipan produsen, hal tersebut membuat proses penitipan menjadi lebih baik dikarenakan produsen tidak perlu lagi berkeliling mencari penjual yang bersedia, hanya dengan mencoba menawarkan produk dari aplikasi yang nantinya penjual akan melihat dan memutuskan menerima produk tersebut atau tidak.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi Bisnis UMKM Konsinyasi Pada Kecamatan Hamparan Perak Berbasis Android”.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah antara lain sebagai berikut :

1. Produsen kesulitan mencari penjual yang bersedia menjualkan produknya.

2. Proses penitipan menjadi lambat dikarenakan produsen harus berkeliling menawarkan produknya ke penjual.
3. Produsen lupa alamat produk dititipkan dan tidak mengambil produk yang telah dititipkan.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mengambil kesimpulan suatu rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah produsen untuk mencari penjual yang bersedia menjualkan produknya ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menjadi media untuk produsen menawarkan produknya ke penjual ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat dan jumlah produk yang dititipkan ?

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Data penjual yang akan dimasukkan ke aplikasi yaitu penjual yang berpeluang besar menerima produk titipan.
2. Aplikasi yang penulis buat hanya sebagai alat untuk menawarkan produk dari produsen ke penjual.
3. Data yang direquest oleh produsen adalah data produk yang dititipkan.
4. Bahasa program yang digunakan adalah bahasa pemograman *Kotlin* dengan bantuan *android studio*.

5. Sistem akan menggunakan database *Mysql*.
6. Perancangan pada aplikasi akan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dalam pemodelan aplikasinya.
7. Input yang dimasukkan adalah data – data produk seperti, jumlah produk yang ditiptip, tanggal pengembalian dan harga produk.
8. Data output menghasilkan data laporan.
9. Data laporan hanya menunjukkan nama produk, jumlah penitipan produk, jumlah sisa produk, jumlah laku produk, keuntungan yang didapat, tanggal penitipan dan tanggal pengembalian.

I.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

I.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari perancangan aplikasi ini yaitu :

1. Melakukan perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi yang dapat menampung data penjual yang bersedia menjualkan produk titipan.
2. Membangun sebuah aplikasi android dapat mengirim penawaran produk ke penjual untuk mempercepat proses penitipan.

I.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi dapat mempermudah produsen mencari penjual yang bersedia menjualkan produk yang dimilikinya.

2. Dengan adanya aplikasi produsen tidak perlu lagi berkeliling untuk menawarkan produknya tetapi hanya mengirim penawaran dari dalam aplikasi untuk mempercepat proses penitipan.
3. Proses pengambilan produk akan lebih optimal sesuai tanggal yang ada.

I.4 Metodologi Penelitian

Beberapa metode yang peneliti lakukan dalam mengumpulkan data yang di perlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang di lakukan.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara (*interview*)

Peneliti memberikan pertanyaan langsung kepada pemilik usaha di daerah kecamatan hamparan perak mengenai perihal penjualan suatu produk di sebuah toko untuk mendapatkan informasi tentang masalah – masalah yang sering di alami oleh pemilik usaha di daerah kecamatan hamparan perak.

2. Pengamatan (Observasi)

Teknik yang dilakukan dengan menganalisa untuk melakukan pengumpulan data dan observasi dengan langsung terjun kelapangan pada pihak-pihak yang terkait dalam menyelesaikan penelitian ini dimana informasi dan keperluan akan diperoleh sebagai bahan dari rancang bangun aplikasi.

3. Study Literatur

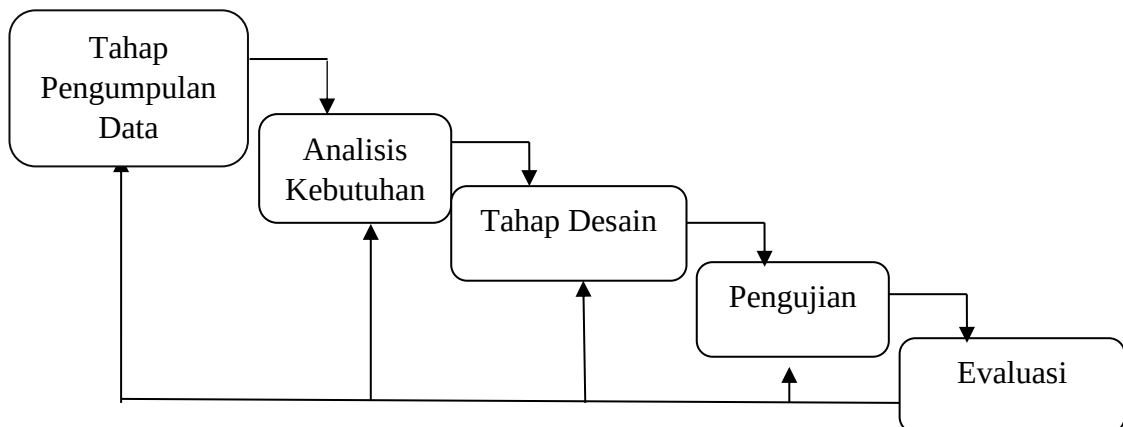
Peneliti mempelajari tata cara dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Tata cara yang digunakan penelitian umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan

juga jurnal-jurnal yang berhubungan dan berkaitan dengan studi pustaka yang peneliti lakukan dalam penulisan skripsi.

1.4.2 Metode Perancangan System

Dalam pelaksanaan penelitian ini aktivitas yang dilakukan didalamnya yaitu mengadakan studi terhadap **“Rancang Bangun Aplikasi Bisnis UMKM Konsinyasi Pada Kecamatan Hamparan Perak Berbasis Android”** yang akan digunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berdasarkan observasi dan pengumpulan data, serta identifikasi masalah. Metode Pengembangan yang akan digunakan adalah metode Waterfall.

Menurut Maulina Usnaini (Nurseptaji & Ramdhani, 2021) Waterfall mementingkan dokumentasi dan model ini layak pada proyek yang mengutamakan kualitas.



Gambar I. 1 Waterfall Diagram Prosedur Perancangan

1. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancari beberapa pemilik usaha yang menggunakan sistem konsinyasi ini dan melakukan observasi secara langsung ke toko – toko yang ada di Kecamatan Hamparan Perak.

2. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini berisikan hal – hal apa saja yang dibutuhkan untuk merancang aplikasi yang akan dibangun guna menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Dalam proses perancangan ini hal – hal yang dibutuhkan adalah berupa laptop, smartphone android, *software android studio* untuk menulis kode program.

3. Desain

Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan. Dimana diantaranya yaitu : *UML (Unified Modelling Language)*, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Squence Diagram*.

4. Pengujian

Hasil dari proses pembuatan aplikasi lalu di uji coba menggunakan metode black box, metode Black Box merupakan pengujian yang lebih difokuskan pada spesifikasi modul atau fungsi-fungsi yang dikembangkan, baik dari sisi struktur data, kesalahan GUI, pengaksesan data dalam database, serta kesalahan kinerja (Saman & Ratnasari, 2022).

5. Evaluasi

Setelah dilakukan pengujian dan eksperimen terhadap hasil yang dilakukan, maka bisa dilihat perbedaan dari hasil yang dilakukan sebelumnya, apakah dengan aplikasi android ini dapat membantu para pelaku UMKM untuk menyelesaikan permasalahannya. Untuk berikutnya aplikasi harus selalu di kembangkan ke depannya agar tidak ada permasalahan.

I.5 Kontribusi Penelitian

penelitian yang di lakukan oleh Sukma Fitria Putri dan Widi Fathiyah Rahim dari Politeknik TEDC Bandung pada tahun 2022 yang berjudul “**Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Konsinyasi Berbasis Web Pada Umkm Permata Kurma**”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan konsinyasi berbasis web pada UMKM Permata Kurma. Metodologi penelitian yang digunakan yakni metode deskriptif dengan instrumen penelitian yang meliputi kegiatan pengamatan, wawancara dan kepustakaan. Penelitian ini bersumber dari data sekunder dan menggunakan jenis data kualitatif. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Konsinyasi ini menggunakan bahasa pemrograman web dan database MySQL.

Kemudian pada penelitian ini yang penulis lakukan akan terdapat perbedaan, berlandaskan dari kesimpulan dan saran yang terdapat pada penelitian Sukma Fitria Putri dan Widi Fathiyah Rahim. Maka penulis mengimplementasikan dalam teknologi android dengan tampilan yang lebih responsive dan data yang lebih *realtime*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Eva Argarini Pratama , Corie Mei Hellyana dan Fabrian Fandi Dwi Imaniawan dari Universitas Bina Sarana

Infomatika Jakarta pada tahun 2020 yang berjudul “**Penerapan Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Secara Konsinyasi Berbasis Android**” Dengan penerapan Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Secara Konsinyasi Berbasis Mobile ini, mulai dari perancangan program sampai diujicobakan. Aplikasi ini dapat menguntungkan bagi penggunanya, antara lain memudahkan proses transaksi antara penjual dengan pembeli, mempercepat proses data pelanggan, mempermudah karyawan dalam pembuatan laporan transaksi yang terjadi, dapat mempercepat waktu saat penginputan, dalam pengolahan data dapat dilakukan secara teliti.

Pada penelitian yang penulis lakukan ini, penulis akan menggunakan informasi mengenai proses pengimputan informasi yang cepat dan pengelolaan data pembeli yang akan diterapkan dipenelitian yang penulis lakukan.

I.6 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan dikecamatan hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara.

I.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bagian ini berisi dasar-dasar masalah yang diangkat oleh penulis sebagai bahan eksplorasi, alasan penulis melakukan penelitian. Selain itu bab ini akan berisi sejauh mana masalah, tujuan dan keuntungan dari penelitian yang sedang di teliti.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bagian ini berisikan beberapa jurnal yang berhubungan penelitian yang sedang di teliti agar memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembaca sehingga mudah memahamin dari bagian berikunya.

BAB III. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai solusi yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini, serta pembahasan lain seperti desain sistem, flow chart, diagram, activity & use case diagram secara lebih rinci dan jelas.

BAB IV. HASIL DAN UJI COBA

Bagian ini berisikan tentang tampilan aplikasi yang sudah jadi dan mengurai hasil dari aplikasi yang telah di rancang beserta pembahasanya, kekurangan dan kelebihanhya.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan hasil akhir serta solusi pemecahan masalah dari penelitian yang dilakukan, serta hal-hal penting yang harus dipertimbangkan di masa mendatang untuk membuat penelitian yang lebih baik lagi dan saran-saran terkait penelitian ini.