

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT XYZ merupakan salah satu perusahaan bisnis gerai retail waralaba di Indonesia yang menyediakan kebutuhan pokok dan kebutuhan sehari-hari. Jumlah gerai retail saat ini adalah lebih dari 17.000 gerai dengan rincian 60% gerai adalah milik sendiri dan 40% sisanya waralaba milik masyarakat yang telah berkembang di Jawa, Bali, Lombok, Madura, Sumatera, Sulawesi, dan Kalimantan. Hampir di setiap gerai yang tersebar diseluruh Indonesia terdapat Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang bermitra dengan PT XYZ untuk membuka usaha di teras depan gerai retail PT XYZ, selain itu terdapat juga UMKM yang berkembang di sekitar kawasan gerai. Selain bisnis gerai retail waralaba, PT XYZ juga memiliki bisnis di sektor lain, seperti makanan dan minuman, *bakery*, konsultan IT, ekspedisi, alat pembayaran virtual, dan *e-commerce*.

UMKM merupakan salah satu pemeran dalam pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Sejak tahun 2015 sampai dengan tahun 2019, jumlah unit usaha UMKM terus mengalami perkembangan. Jumlah UMKM di tahun 2015 sebesar 59.262.772 unit hingga di tahun 2019 berjumlah 65.465.497 unit usaha dengan rata-rata peningkatan 2.5% dari tahun ke tahunnya [1]. Meskipun jumlah unit UMKM terus berkembang, UMKM masih memiliki kelemahan yaitu kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) belum optimal yang menyebabkan rendahnya produktivitas dalam menghasilkan produk [2]–[4].

Pada tahun 2020, pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) sangat berpengaruh pada perkembangan UMKM. Banyak UMKM mengalami penurunan omzet yang cukup signifikan. Beberapa sektor UMKM yang terkena dampak paling besar yaitu penyedia akomodasi, pariwisata, makanan dan minuman, perdagangan besar dan eceran, dan transportasi [5]. Untuk bertahan di kondisi pandemi, UMKM dipaksa untuk berinovasi dan meningkatkan kreativitasnya agar tetap bisa bertahan dan beradaptasi dengan kebiasaan baru selama pandemi.

Saat ini, PT XYZ telah bekerja sama dengan beberapa pemerintah daerah di Indonesia untuk menyelenggarakan pelatihan kewirausahaan kepada pelaku UMKM. Pelatihan ini berguna untuk membantu UMKM agar bisa bertahan, berkembang dan meningkatkan daya saing. Pelatihan kewirausahaan tersebut dilakukan secara luring, sehingga peserta yang dapat mengikuti pelatihan jumlahnya terbatas dan cukup menyulitkan untuk diikuti oleh peserta yang merasa lokasi pelatihan jauh dari tempat tinggalnya. Lalu, karena pandemi COVID-19, pelaku UMKM yang memiliki penyakit bawaan seperti hipertensi dan penyakit jantung lebih rentan terpapar COVID-19 [6]. Oleh karena itu, cukup beresiko jika pelaku UMKM yang memiliki penyakit bawaan ingin mengikuti pelatihan secara luring meskipun telah menerapkan protokol kesehatan.

Perkembangan teknologi yang pesat kini sudah mencakup dalam segala aspek kehidupan. Hal ini diikuti dengan tingginya jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia. Berdasarkan pada situs Internet World Stats: Usage and Population Statistics, jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 212.354.070 pada 31 Maret 2021. Angka tersebut merupakan 76,8% dari total jumlah penduduk di Indonesia, dimana jumlah penduduk di Indonesia ialah 276.361.783 pada estimasi tahun 2021 [7]. Saat ini sudah sangat memungkinkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang lebih fleksibel dan efisien dengan memanfaatkan teknologi internet. Disamping itu, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja [8]. Oleh karena itu, dalam hal ini akan dilakukan sebuah penelitian mengenai solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pada UMKM dan PT XYZ yaitu mengembangkan aplikasi *web-based learning* sebagai layanan edukasi yang dapat membantu PT XYZ dalam memberikan pelatihan atau materi pembelajaran kepada UMKM.

Sistem yang akan dibangun ialah aplikasi *web-based learning* yang dapat digunakan oleh pelaku UMKM yang bermitra dengan PT XYZ. Sistem ini merupakan sistem yang berbasis web dan akan dibangun dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript, dan C# lalu menggunakan *web framework* ASP.NET MVC. Pada bagian basis data menggunakan PostgreSQL dan Microsoft SQL Server.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil rumusan masalah yang ada yaitu:

1. Bagaimana cara agar dapat memperlancar proses pengembangan diri yang ada pada UMKM?
2. Bagaimana cara agar UMKM dapat mengikuti pelatihan kewirausahaan atau pembelajaran dari PT XYZ dengan lebih fleksibel dan efisien?

1.3. Batasan Masalah

Batasan atau ruang lingkup masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek dalam penelitian ini adalah kualitas SDM yang belum optimal pada UMKM dan pelatihan kewirausahaan atau pembelajaran dari PT XYZ yang kurang fleksibel dan efisien.
2. Pada penelitian ini mencakup tentang pembuatan sistem *Content Management System* (CMS) untuk mengelola data mitra UMKM dan konten pada *web-based learning*.
3. Pada penelitian ini mencakup tentang pembangunan aplikasi *web-based learning*.
4. Pengguna sistem adalah pelaku UMKM, pihak Development Cabang, dan Operation.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan pada bagian rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem pengelolaan mitra UMKM dan *web-based learning* agar dapat membantu dalam memperlancar proses pengembangan diri yang ada pada UMKM.

2. Mengembangkan sistem pengelolaan mitra UMKM dan *web-based learning* agar UMKM dapat mengikuti pelatihan kewirausahaan atau pembelajaran dari PT XYZ dengan lebih fleksibel dan efisien.

1.5. Metode Penelitian

Pada bagian metode penelitian ini akan membahas tentang metode-metode yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini.

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari literatur yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun sehingga dapat mendukung penulisan pada penelitian ini. Data dan informasi dikumpulkan dari berbagai macam sumber pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, internet, dan sumber lainnya.

2. Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang proses bisnis yang dilakukan pada sistem yang akan dibangun. Metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara atau dialog dengan pihak PT. XYZ.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Penelitian ini menggunakan metode *Agile* dengan kerangka kerja *Scrum* pada proses pembangunan perangkat lunak. *Scrum* merupakan kerangka kerja proses yang telah digunakan sejak awal tahun 1990-an untuk pengelolaan pengembangan produk. *Scrum* bersifat ringan dan sederhana untuk dipahami, tetapi sulit untuk dikuasai [9]. Maka dari itu proses dari *Scrum* akan disesuaikan juga dengan penelitian ini. Adapun proses pada pembangunan perangkat lunak meliputi 3 tahap berikut:

1. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Perangkat Lunak

Melakukan analisis spesifikasi kebutuhan sistem dan melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan berdasarkan spesifikasi yang telah dianalisis. Tahap ini dapat disebut sebagai *Sprint Planning*.

2. Implementasi Perangkat Lunak

Pada tahap implementasi ini penulis melakukan pengkodean untuk membangun sistem yang telah dirancang. Tahap ini dapat disebut

sebagai *Daily Scrum*. *Daily Scrum* ini dilakukan dalam 3 kali *Sprint*, dimana pada tiap *Sprint* diperlukan waktu 2 minggu. Hasil akhir dari tahap ini berupa program atau aplikasi yang sudah bisa dijalankan.

3. Pengujian Perangkat Lunak

Melakukan validasi atau testing pada perangkat lunak yang sudah dibangun pada tahap sebelumnya. Tahap ini dapat juga disebut sebagai *Sprint Review*. Dari tahap ini dapat dilihat apakah fungsionalitas sistem yang telah dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini akan disusun dalam 6 (enam) tahap atau bab yang meliputi:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang ada pada penelitian ini dengan tujuan sebagai pembandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penjelasan dasar teori-teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini terdapat penjelasan mengenai hasil analisis dan perancangan pada sistem yang dibangun pada penelitian ini.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi gambaran mengenai hasil dari implementasi sistem serta hasil dari pengujian yang telah dilakukan terhadap sistem yang telah dibangun.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab ini mengemukakan kesimpulan yang dari penelitian yang dilakukan secara keseluruhan dan usulan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

7. DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini terdapat referensi yang diacu dalam penulisan tugas akhir ini.

8. LAMPIRAN

Bagian ini berisi dokumen tambahan yang mendukung dalam penulisan laporan tugas akhir.

