

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa digital merupakan suatu sistem pemberian informasi desa dengan menggunakan media internet untuk menyebarluaskan info-info terkait dengan desa yang dapat diakses oleh warga desa tersebut. Didukung dengan adanya Undang-Undang No. 14 Tahun 2008, tentang Keterbukaan Informasi Publik yang terdiri dari 64 pasal yang intinya memberikan kewajiban kepada setiap badan publik untuk membuka akses bagi setiap pemohon informasi publik untuk mendapatkan informasi publik, kecuali beberapa informasi tertentu. Informasi-informasi tersebut berkaitan dengan layanan pembuatan surat, layanan pengaduan, informasi publik, UMKM desa, serta pengasawan dalam bentuk *dashboard* informasi. Salah satu komponen desa yang dapat dibuat dalam media digital adalah UMKM. Peraturan perundang-undangan No. 20 Tahun 2008 menyatakan bahwa Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah usaha produktif yang dimiliki perorangan maupun badan usaha yang telah memenuhi kriteria sebagai usaha mikro. Pentingnya UMKM terdaftar dalam data desa berguna agar UMKM tersebut bisa mendapat dana bantuan dari desa.

Selama ini di Desa Sukapura berdasarkan hasil survei terhadap 25 responden yang merupakan pemilik UMKM di Desa Sukapura diketahui bahwa pendaftaran UMKM dilakukan secara manual dengan pemilik UMKM datang langsung ke kantor desa untuk mendaftarkan UMKM terkait, hal tersebut dirasa kurang efektif oleh 92% responden, dikarenakan tidak semua pelaku usaha memiliki waktu luang diantara kesibukannya untuk datang ke kantor desa. Dokumen pendataan UMKM di kantor desa disimpan di buku, sehingga adanya buku beresiko hilang, rusak, dan duplikasi data. Proses pencarian data dalam buku harus membuka lembar demi lembar untuk pencarian datanya, sehingga dalam pencarian UMKM membutuhkan waktu lebih lama. Produk dan profil UMKM belum sepenuhnya diketahui masyarakat, hal tersebut berakibat UMKM tidak dikenal oleh masyarakat desa itu sendiri. Selain itu,

hal tersebut membuat admin / Kasi Kesra kesulitan dalam membuat laporan / rekapitulasi data UMKM sesuai dengan permintaan Dinas UMKM. Kondisi lainnya, tidak semua masyarakat mengetahui adanya UMKM serta produk yang dihasilkan di desa tersebut. Hal tersebut terjadi akibat tidak adanya penginformasian tentang UMKM yang ada di desa terkait.

Dengan permasalahan yang muncul, maka dibuatlah aplikasi desa digital yang berfokus pada UMKM portal. Aplikasi ini berguna untuk masyarakat dalam memperkenalkan, mengelola, dan mendaftarkan UMKM baru maupun UMKM yang belum terdaftar dengan menggunakan fitur yang telah disediakan oleh aplikasi. Admin dari aplikasi ini adalah petugas desa yang berkedudukan sebagai Kepala Seksi Kesejahteraan Rakyat (Kasi Kesra). Admin memiliki hak akses untuk mengelola UMKM yang telah terdaftar dan membuat laporan untuk dilaporkan ke Dinas UMKM dari data-data UMKM.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka didapat beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara memfasilitasi pendaftaran UMKM secara *online*?
2. Bagaimana memfasilitasi UMKM dalam mengelola profil UMKM dan produknya?
3. Bagaimana memfasilitasi Kasi Kesra (admin) dalam mengelola akun UMKM dan laporan tentang UMKM?

1.3 Tujuan

Tujuan yang dicapai untuk membangun Aplikasi Desa Digital Modul Portal UMKM yang mampu memfasilitasi :

1. Pendaftaran UMKM dengan fitur daftar UMKM pada aplikasi.
2. UMKM dalam mengelola profil UMKM dan produknya dengan adanya fitur kelola profil dan kelola produk UMKM.
3. Kasi Kesra / admin dalam mengelola akun UMKM dan laporan tentang UMKM dengan menggunakan aplikasi berbasis web.

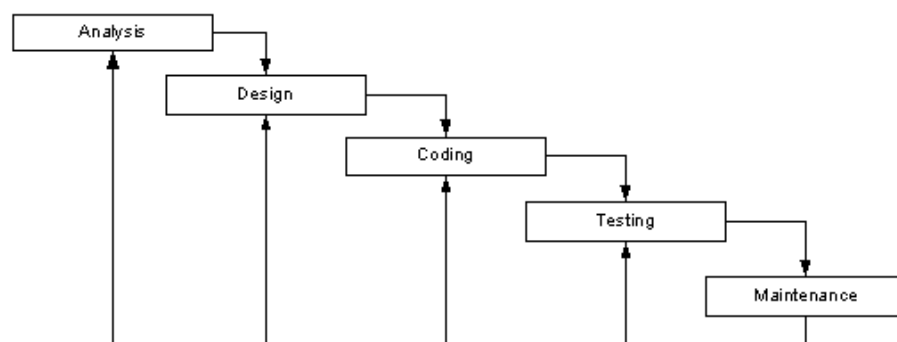
1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka batasan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibuat hanya berfokus pada area Kabupaten Bandung.
2. Aplikasi ini tidak memiliki fitur transaksi.
3. Aplikasi tidak memiliki fitur kelola mitra UMKM.
4. *Report* atau laporan yang dibuat oleh aplikasi telah sesuai dengan data-data apa saja yang ada di Dinas UMKM.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam membangun aplikasi “DESAGI” - Desa Digital Modul UMKM Portal” dengan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu dengan model *waterfall*. Model *waterfall* sangat cocok untuk proyek yang berasal dari diri sendiri dan pengerjaan dilakukan diri sendiri. Ciri khas pemodelan *waterfall* yaitu pengumpulan informasi yang menjadi dasar untuk pembuatan aplikasi ini. Apabila terjadi kesalahan atau masalah pada *website*, maka tidak perlu mengulangi dari awal, tetapi hanya mengulangi pada tahap yang ingin diperbaiki. Berikut tahapan dari SDLC model *waterfall* :



Gambar 1- 1
SDLC Model Waterfall Pressman [1]

1. Analysis

Analysis adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*. Dalam hal ini analisis yang dilakukan dengan menganalisa dokumen-dokumen yang digunakan dalam

pengelolaan dan pendataan UMKM desa. Pada tahap ini, pencarian informasi yang dapat diperoleh melalui wawancara. Wawancara dilakukan dengan Kepala Desa Sukapura dan Sekertaris Desa Sukapura. Hasil dari wawancara ini yang digunakan sebagai acuan dalam pembangunan aplikasi ini.

2. *Design*

Design adalah tahap penterjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai. Yaitu dengan cara menampilkan dalam BPMN, *Entity Relationship Diagram*, dan struktur tabel.

3. *Coding*

Coding adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan dan digunakan dalam pembuatan sistem menggunakan *tools* PHP, MySQL dan HTML.

4. *Testing*

Testing adalah tahapan pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak untuk aplikasi pelayanan keluhan kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antarmuka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan input yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian dilakukan dengan metode *black box* dan UAT (*User Acceptance Test*).

5. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Setiap perangkat lunak pasti akan mengalami suatu perubahan yang signifikan maupun tidak. Perubahan perangkat lunak bisa terjadi karena kesalahan perangkat lunak yang harus menyesuaikan dengan keadaan yang baru atau memerlukan pengembangan fungsionalitas. Pada aplikasi yang dibangun, tahap ini tidak dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Dalam mengerjakan proyek ini penulis memiliki jadwal dalam melakukan setiap pekerjaan agar dapat terjadwal dengan teratur. Jadwal terjabarkan pada table 1-1.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

NO	Kegiatan	Desember 2019				Januari 2020				Februari 2020				Maret 2020				April 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analysis	■	■	■	■																
2	Design				■	■	■	■	■	■	■	■	■								
3	Coding									■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Testing																	■	■	■	■
5	Maintenance																				