

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (BPS) Perekonomian Jawa Barat berdasarkan besaran Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) mengalami kenaikan dari triwulan II-2018 ke triwulan II-2019 tumbuh 5,68 persen. Peningkatan dibanding capaian triwulan II-2018 sebesar 5,61 persen [1]. Bisa dilihat perkembangan perekonomian di wilayah Jawa Barat mengalami kenaikan yang mana kenaikan tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya dengan adanya distribusi dari usaha – usaha milik perorangan dapat membantu meningkatkan perekonomian di Jawa Barat dan juga mengurangi jumlah pengangguran. Menurut data SE2016 Lanjutan, dunia usaha di Jawa Barat pada saat ini masih didominasi oleh Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM), jumlah usaha ini mencapai lebih dari 4,5 juta usaha atau 98,84 persen dari total usaha nonpertanian di Jawa Barat. Usaha ini juga mampu menyerap tenaga kerja Jawa Barat lebih dari 9,7 juta orang atau sekitar 74,07 persen dari total tenaga kerja nonpertanian [2].

UMKM mempunyai peran yang sangat penting dalam menggerakkan roda perekonomian Jawa Barat. Pengelolaan usaha ini dilakukan secara sederhana sehingga lebih banyak menjadi pilihan sebagai wadah usaha yang menghasilkan nilai ekonomi. Usaha ini menjadi pilihan utama karena memerlukan modal yang relatif kecil. Oleh sebab itu aktivitas UMKM merupakan kegiatan ekonomi yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat dalam mencukupi kebutuhan hidup [3]. Akan tetapi ada beberapa faktor yang menghambat perkembangan UMKM di Jawa Barat seperti yang dituturkan oleh Direktur Pasarukmjabar yaitu Umar Fauzi menyatakan ada beberapa masalah klasik pelaku UMKM dan koperasi di Jawa Barat sehingga sulit maju, yakni nilai ekonomi yang kurang kompetitif, jumlah produksi masih kurang, pemasaran yang terbatas, serta keterbatasan modal [4]. Dari keempat permasalahan tersebut, modal adalah masalah utamanya. Seperti study kasus yang berjalan saat ini ada beberapa solusi untuk mengatasi persoalan tersebut, seperti mengajukan kredit usaha ke bank maupun meminta bantuan

pembiayaan dari lembaga keuangan non perbankan yang menyediakan jasa pembiayaan. Akan tetapi banyak UMKM yang merasa persyaratan dalam mengajukan dana ke bank sangat rumit. Kemudian juga merasa resah dengan adanya agunan, cicilan dan bunga yang diberikan oleh bank. Disisi lain Saat ini, di Indonesia sedang berkembang kegiatan penggalangan dana secara *online* melalui situs *crowdfunding* untuk mendukung usaha - usaha kreatif karya anak bangsa. Akan tetapi, kebanyakan dari *crowdfunding* masih untuk donasi bencana alam atau sosial, sedangkan untuk pemodaln usaha yang ada yaitu peminjaman modal dan investasi. Ada juga di sisi lain ada beberapa pihak ingin membantu mengatasi masalah diatas, yaitu pihak - pihak yang mempunyai dana lebih akan memberikan bantuan berupa dana atau menjalin mitra usaha kepada orang – orang yang telah memiliki usaha.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan sebuah *crowdfunding* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Crowdfunding* adalah sebuah penggalangan dana secara kolektif yang ditujukan untuk suatu proyek tertentu [5]. Aplikasi *crowdfunding* pemodaln usaha ini dapat membantu para pemilik usaha dalam melakukan penggalangan donasi modal usaha mereka dan donatur dalam merealisasikan keinginannya untuk dapat memberikan bantuan berupa dana. Dalam *crowdfunding* ini pemilik usaha dapat membagikan usaha mereka dengan mengisi beberapa form dan mengikuti aturan yang telah berlaku. Kemudian untuk para donatur dapat ikut serta di dalam pembuatan usaha tersebut dengan cara memberikan bantuan modal (Uang). Setelah memberikan modal donatur juga akan menerima *benefit* dari pemilik usaha. Selain itu, Donatur akan lebih mudah menemukan para pemilik usaha, seperti yang diketahui bahwa para Donatur akan membantu dalam membiayai proses perkembangan usaha tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini dirumuskan pada aspek – aspek sebagai berikut :

1. Bagaimana memfasilitasi para pemilik usaha mencari dana dari para donatur untuk membantu mewujudkan usaha mereka?
2. Bagaimana memberikan keuntungan antara pemilik usaha dan Donatur?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan proyek akhir ini membangun sebuah aplikasi yang mampu :

1. Menyediakan suatu fungsionalitas untuk para pemilik usaha dalam mencari dana untuk menunjang proses perkembangan usaha.
2. Menyediakan suatu fungsionalitas untuk pemilik usaha yang akan memberikan *benefit* kepada donatur yang telah memberikan bantuan untuk merealisasikan usahanya.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun untuk membatasi agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar kemana – mana, berikut adalah batasan masalah dalam aplikasi ini :

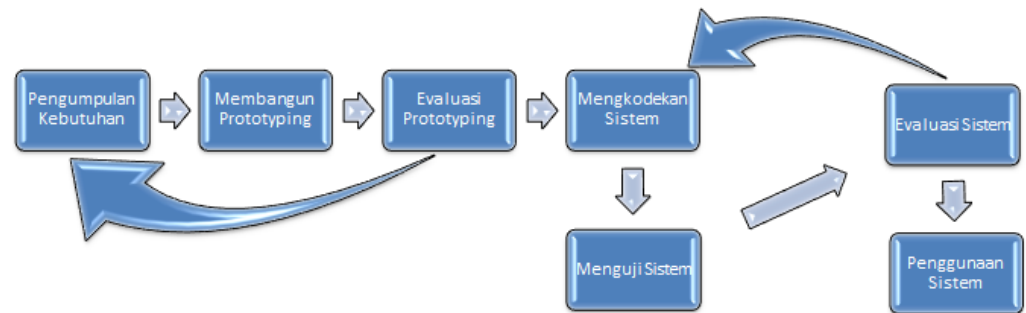
1. Aplikasi ini masih berbasis Web
2. Hanya untuk para pelaku UMKM dan masyarakat yang berada di Jawa Barat
3. Fitur yang digunakan hanya donasi belum masuk investasi dana usaha.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu menggunakan model *Prototype*, model tersebut digunakan karena beberapa hal sebagai berikut :

1. Pengerjaan dilakukan bertahap dan bisa dilakukan dengan lebih cepat dan menghemat waktu dalam pengerjaannya
2. Kendala waktu dalam mencari data terkait dengan UMKM sehingga sulit melakukan wawancara dan pengumpulan data menjadi terhambat sehingga proses lainnya tidak bisa dilakukan.

Adapun alur pengerjaan model *prototype* dapat dilihat pada gambar 1.1 :



**Gambar 1. 1 Metode pengerjaan model prototype**

#### 1. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam proses pengembangan sistem langkah awal yang dilakukan adalah memahami kebutuhan user dan menentukan batasan dari aplikasi yang akan dibuat nantinya dengan cara pengumpulan kebutuhan. Oleh karena itu, diperlukannya studi kasus literatur terhadap aplikasi sejenis yang sudah ada, kemudian melakukan wawancara langsung terhadap target user. Kebutuhan aplikasi dimulai dengan pemahaman terhadap proses bisnis yang berjalan dalam bentuk BPMN hingga menentukan berbagai fungsionalitas yang diperlukan untuk membangun aplikasi.

#### 2. Membangun Prototyping

Setelah melakukan beberapa tahapan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan user, kemudian hasil tersebut di rancang menjadi sebuah perancangan desain basis data serta mockup aplikasi untuk membangun prototyping. Bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran di dalam aplikasi tersebut berdasarkan informasi yang diperoleh dari proses analisis kebutuhan. Untuk perancangan desain basis data menggunakan ERD dan tabel relasi, sedangkan untuk perancangan tampilan mockup menggunakan aplikasi balsamiq.

### 3. Evaluasi Prototyping

Setelah pengumpulan kebutuhan dan pembangunan prototyping selesai maka tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap prototyping yang telah dirancang, yang mana apabila tidak sesuai bisa dilakukan revisi dengan mengulangi langkah – langkah sebelumnya. Akan tetapi jika sudah sesuai dengan prototyping yang diinginkan maka langkah selanjutnya akan dilaksanakan.

### 4. Mengkodekan Sistem

Keseluruhan sistem yang sudah dirancang dan dilakukannya evaluasi sebelumnya, Maka akan diubah menjadi kode – kode program dan modul – modul yang mana nantinya akan digabungkan ke dalam tahap selanjutnya. Implementasi pengodean sistem ini dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database* yang digunakan adalah *database MySQL*. Program tampilan disesuaikan dengan kebutuhan fungsionalitas dari aplikasi tersebut.

### 5. Menguji Sistem

Pada tahap ini sistem yang dibuat akan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah sistem dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Pengujian sistem ini akan menggunakan *Black Box Testing*. Pengujian *Black Box Testing* dilakukan dengan pengujian dari uji coba setiap fungsionalitas aplikasi. Dengan banyak percobaan yang berbeda untuk menjamin suatu sistem kemungkinan mempunyai kelebihan maupun kekurangan yang ada pada aplikasi tersebut.

### 6. Evaluasi Sistem

Selanjutnya tahap ini akan dilakukan evaluasi sistem yang telah dibangun. Sudah sesuai dengan sistem yang diinginkan atau belum. Jika tidak sesuai maka akan mengulangi langkah pengkodean sistem dan pengujian sistem. Apabila sistem sudah sesuai maka dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

### 7. Penggunaan Sistem

Pada tahap ini adalah tahap terakhir pada metode *prototype* yaitu penggunaan sistem oleh pengguna.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan untuk mengatur jadwal agar berjalan sesuai dengan rencana, maka dibuatlah jadwal pengerjaan sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Agus 2019	Sep 2019	Okt 2019	Nov 2019	Des 2019	Jan 2020	Feb 2020	Mar 2020	Apr 2020
Pengumpulan Kebutuhan									
Membangun Protoyping									
Evaluasi Prototyping									
Mengkodekan Sistem									
Menguji Sistem									
Evaluasi Sistem									
Penggunaan Sistem									
Penyusunan Dokumentasi Proyek Akhir									