

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Barat menyatakan bahwa perekonomian Jawa Barat pada triwulan II-2019 yang mencapai 5,68 persen telah mengalami kenaikan, dibandingkan dengan perekonomian pada triwulan II-2018 yang hanya mencapai 5,61 persen. Dari data tersebut tercatat bahwa kontribusi terbesar berasal dari industri pengelolaan yaitu sebesar 41,42 persen, perdagangan besar dan eceran reparasi mobil dan sepeda motor sebanyak 15,38 persen, serta pertanian, kehutanan, dan perikanan sebanyak 8,91 persen [1]. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) sendiri masuk ke dalam kategori industri pengelolaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa UMKM merupakan kontributor terbesar dalam perkembangan perekonomian di Jawa Barat.

Keberadaan UMKM sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan perekonomian Jawa Barat. Namun, menurut Direktur Pasarukmjabar.com yaitu Dani Umar Fauzi, UMKM di Jawa Barat saat ini masih mengalami beberapa masalah yaitu nilai ekonominya yang kurang kompetitif, jumlah produksi masih kurang, pemasaran yang terbatas, serta keterbatasan modal [2]. Dari keempat permasalahan tersebut, modal merupakan masalah yang utama. Berdasarkan hasil wawancara, upaya yang biasanya dilakukan pengusaha UMKM untuk mendapatkan modal usaha yaitu dengan melakukan peminjaman kepada pihak bank, tetapi persyaratan yang harus dipenuhi sangat banyak sehingga mempersulit proses peminjaman [3]. Di Indonesia saat ini sudah banyak bermunculan *platform* penggalangan dana di internet. Namun, penggalangan dana tersebut untuk donasi bencana alam. Sedangkan untuk modal usaha yang ada yaitu situs pinjaman modal atau investasi, untuk situs donasi modal usaha belum ada. Sehingga hal ini menjadi sebuah permasalahan.

Oleh sebab itulah dibutuhkan sebuah aplikasi *crowdfunding* yang dapat membantu Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam melakukan penggalangan donasi modal usaha. Dalam aplikasi *crowdfunding* ini dibutuhkan adanya pihak pengelola yang berperan sebagai perantara antara donatur dan pemilik usaha atau penerima donasi. Sehingga antara donatur dan pemilik usaha tidak terjalin komunikasi secara langsung, tetapi komunikasi hanya terjadi antara pengelola dengan donatur atau pengelola dengan pemilik usaha. Pihak pengelola harus dapat memastikan kenyamanan dan keamanan donatur maupun pemilik usaha [4].

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi ini mencakup aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana memfasilitasi UMKM dalam mencari donasi untuk mengembangkan usaha mereka?
2. Bagaimana memfasilitasi donatur dalam mencari target yang akan mereka memberi donasi?
3. Bagaimana donatur dapat mengetahui proses penyaluran donasi yang berjalan?

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penulisan dan pelaksanaan proyek ini adalah membuat sebuah aplikasi yang dapat :

1. Membantu memfasilitasi UMKM dalam mencari donasi untuk mengembangkan usaha mereka.
2. Membantu memfasilitasi donatur dalam mencari target yang akan mereka beri donasi.
3. Memberikan informasi kepada donatur bagaimana proses penyaluran donasi yang berjalan.

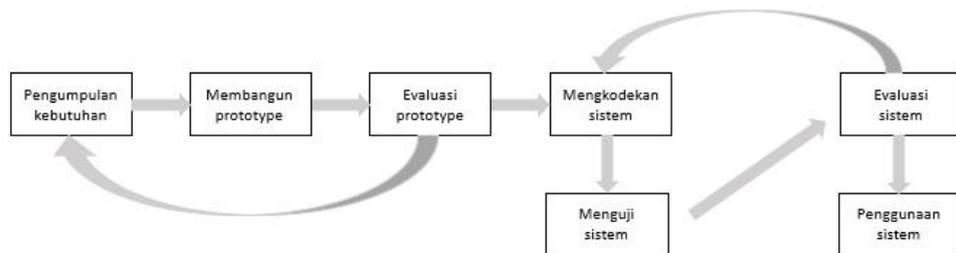
1.4 Batasan Masalah

Adapun untuk membatasi agar pembahasan dalam aplikasi ini tidak melebar kemana-mana, berikut batasan masalah dalam aplikasi ini:

1. Aplikasi ini berupa aplikasi berbasis website.
2. Aplikasi ini digunakan untuk para pelaku UMKM di Jawa Barat.
3. Aplikasi ini hanya digunakan untuk proses donasi, tidak digunakan untuk peminjaman dana.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu menggunakan metode *prototype* [5].



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan Prototype

Tahapan dalam metode *Prototype* adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam proses pengembangan sistem langkah awal yang harus dilakukan yaitu memahami kebutuhan user serta menentukan batasan dari aplikasi yang akan dibuat. Oleh sebab itulah diperlukan adanya studi literatur terhadap aplikasi sejenis yang sudah ada, melakukan wawancara terhadap target user, maupun survei secara langsung terhadap target user untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan target user. Kemudian hasil

studi literatur, wawancara, dan survei dirancang menjadi sebuah proses bisnis dalam bentuk BPMN.

2. Membangun Prototype

Setelah semua data yang dibutuhkan sudah dikumpulkan, selanjutnya yaitu membuat rancangan untuk menggambarkan sistem yang akan dibangun. Dalam tahap ini meliputi pembuatan bpmn, erd, tabel relasi dan *use case* dengan menggunakan aplikasi *yED Graph Editor*. Kemudian pembuatan *class diagram* dan *sequence diagram* menggunakan aplikasi *Star UML*. Lalu yang terakhir yaitu pembuatan *mockup* aplikasi menggunakan aplikasi *Balsamiq*.

3. Evaluasi Prototype

Tahap evaluasi *prototype* digunakan untuk mengetahui apakah *prototype* yang sudah dibangun sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika *prototype* belum sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibangun, maka dapat dilakukan perbaikan dengan mengulang proses dari tahap yang pertama. Sedangkan jika *prototype* sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dengan sistem yang akan dibangun, maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Mengkodekan Sistem

Dari *prototype* yang sudah dibuat di tahap sebelumnya, kemudian dilakukan pengkodean sistem. Dalam tahap pengkodean sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework CodeIgniter*. *Database* yang digunakan menggunakan *database mysql* dengan menggunakan *web server Apache* dan text editor *Sublime Text*.

5. Menguji Sistem

Tahap ini dilakukan untuk menguji sistem yang sudah dibuat. Pengujian sistem ini bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada sistem yang dibangun. Pengujian sistem ini dilakukan dengan metode *Black Box Testing*.

6. Evaluasi Sistem

Pada tahap ini akan mengevaluasi berdasarkan dari hasil pengujian sistem yang telah dilakukan sebelumnya. Evaluasi sistem ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ditemukan. Jika masih terdapat kesalahan dari sistem yang dibangun, maka dapat mengulang dari tahap mengkodekan sistem. Namun, jika sistem sudah sesuai dengan kebutuhan maka sistem siap untuk digunakan.

7. Penggunaan Sistem

Tahap terakhir yaitu penggunaan sistem atau *implementasi* sistem yang sudah dibuat. Sistem yang dibuat sudah dapat digunakan oleh user, namun masih dengan pendampingan dari pengembang aplikasi untuk mengatasi jika terdapat *error* atau *bug* pada aplikasi.

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 <i>Prototype</i>									
Evaluasi <i>Prototype</i>									
Mengkodekan									

KEGIATAN	Agus 2019	Sep 2019	Okt 2019	Nov 2019	Des 2019	Jan 2020	Feb 2020	Mar 2020	Apr 2020
Sistem									
Menguji Sistem									
Evaluasi Sistem									
Penggunaan Sistem									
Penyusunan Dokumen Proyek Akhir									