

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM adalah singkatan dari Usaha Mikro kecil dan Menengah. UMKM diatur berdasarkan Undang Undang Nomor 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil dan Menengah. UMKM merupakan kelompok pelaku ekonomi terbesar dalam perekonomian Indonesia dan terbukti menjadi dinamisator pertumbuhan ekonomi pasca krisis ekonomi. Selain menjadi sektor usaha yang paling besar kontribusinya terhadap pembangunan pembangunan nasional atau di daerah tersebut.

Di Kabupaten Sleman, UMKM telah menjadi bagian penting dari sistem perekonomian. Hal ini dikarenakan UMKM memiliki unit – unit usaha yang lebih banyak jumlahnya dibandingkan dengan usaha industri berskala besar. Dalam kenyataannya banyak sekali masyarakat yang bingung untuk memulainya usahanya di karenakan kurangnya informasi (wawasan), dan tidak adanya inspirasi atau ide untuk memulainya.

Untuk mendukung informasi yang mudah diakses oleh masyarakat umum tersebut, dibutuhkan media informasi berbasis mobile guna memberikannya informasi – informasi UMKM yang ada di Kabupaten Sleman. Media informasi yang ada hanya sebatas website itu pun juga tidak diterangkan didalamnya daftar – daftar UMKM yang sudah ada dan berjalan di Kabupaten Sleman. Untuk memudahkan masyarakat dalam rangka untuk memulai usaha – usaha baru dibutuhkan media informasi yang Moveable (mudah dibawa kemana mana) dan praktis.

Dalam hal ini penyusun ingin membuat suatu aplikasi yaitu Aplikasi Mobile Informasi UMKM Sleman Berbasis Android. Aplikasi ini nantinya akan diterapkan pada smartphone yang dapat digunakan oleh semua masyarakat yang ada khususnya untuk masyarakat Sleman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana agar masyarakat bisa menemukan peluang – peluang bisnis UMKM yang sudah ada, bisa terciptanya ide – ide baru, sebagai media inspirasi, sebagai bahan untuk pembelajaran dan pembangunan usaha yang sudah ada dengan cara melalui media Aplikasi Mobile Informasi UMKM Sleman Berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat terarah maka pembahasan penulisan ini dibatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di tempat yang bisa terjangkau oleh signal atau jaringan internet.
2. Aplikasi yang dibuat ini merupakan aplikasi dengan platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada mobile phone dengan berbasis android.
3. Pengguna Smartphone android dapat menggunakan aplikasi Informasi UMKM Sleman ini dengan menggunakan sistem operasi minimum android 4.0 (Ice Cream Sandwich).

4. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi android ini adalah Android Studio, Android SDK (Software Development Kit), dan MySql.
5. Hanya admin yang dapat men-update data.(hanya data – data yang bersifat tambahan yang menyangkut Berita UMKM).
6. Aplikasi ini terdapat daftar – daftar nama UMKM yang ada di Kabupaten Sleman serta memberikan informasi tentang wawasan bisnis.
7. Sistem informasi berbasis mobile android dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa dasar.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Dapat dibuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna atau user dalam mengakses Informasi UMKM Sleman.
2. Akan dibuat media informasi berbasis mobile dengan memanfaatkan software Android studio dan MySQL.
3. Pengguna menjadi lebih tertarik dalam mencari informasi tentang UMKM Sleman dikarenakan berbasis mobile (Android).
4. Pengguna akan lebih mudah dalam mengenal UMKM Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan Manfaat kepada masyarakat Sleman, dan jika peneliti selesai mengerjakan proyek penelitian tersebut, maka akan berdampak baik bagi masyarakat yaitu :

1. Sebagai media inspirasi dan menambah wawasan di bidang bisnis.
2. Membantu masyarakat dalam pengembangan usaha yang sudah ada.
3. Menciptakan peluang – peluang usaha baru.
4. Diharapkan dengan adanya aplikasi mobile Informasi UMKM Sleman dapat dijadikan sebagai media bantu dalam promosi UMKM Sleman kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk Informasi UMKM Sleman ini dilakukan dengan melihat daftar nama – nama UMKM Sleman yang menjadi objek dari penelitian, serta referensi dari Dinas Perindakop Sleman. Setelah itu akan didapatkan data untuk kelengkapan materi yang akan diperlukan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode – metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Studi Dokumen

Merupakan metode pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen. Dengan ini penulis mengambil data dari dokumen yang sudah ada di Dinas Perindakop Kabupaten Sleman.

Dari 5 kecamatan yang ada.

2. Observasi

Observasi merupakan tahapan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada UMKM Sleman di kantor Dinas Perindakop Sleman, khususnya prosedur penyebaran informasi yang digerakan oleh UMKM Sleman.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah metode pengembangan sistem Waterfall. Waterfall adalah sebuah sistem yang melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut mulai dari level rekayasa perangkat lunak lalu menuju ke analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemelihara.

Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut tahapan yang dilalui :

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem (System Engeneering)

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen – elemen yang lain seperti, database dan sebagainya. Dengan ini perangkat lunak yang digunakan adalah dengan android studio dan untuk database menggunakan MySQL.

2. Analisis Kebutuhan Lunak (Analysis)

Untuk mengidentifikasi masalah harus dilakukan analisis kinerja, dan analisis kebutuhan lunak. Dengan ini penulis menggunakan metode PIECES (Performance, Economy, Control, Efficiency, dan Service.

3. Perancangan Perangkat Lunak (Design)

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan – kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk blueprint software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Dan untuk perancangan (Design) menggunakan konsep UML (Unified Modeling Language).

4. Pengkodean (Coding)

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka design tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile yaitu dengan JAVA.

5. Pengujian Perangkat Lunak (Testing)

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi – fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dengan itu digunakannya metode Black Box dan White Box agar hasilnya harus benar – benar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, Serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi Profil Dinas Perindakop Kabupaten Sleman, sejarah, struktur organisasi, visi dan misi, tupoksi. Serta mengenai analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun, design antar muka yang akan digunakan dalam pembangunan dan implementasi perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman java dan database mysql, serta akan disertakan cara pengoperasiannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA