

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Digitalisasi UMKM menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan efisiensi usaha, transparansi transaksi dan dengan ketersediaan data transaksi tersebut dapat dimanfaatkan dalam pengambilan keputusan[1]. Dalam lingkup regional, Dinas Koperasi dan UKM Kabupaten Sleman memegang peran penting dalam menciptakan iklim usaha yang kondusif melalui berbagai program pemberdayaan dan fasilitasi pemasaran produk lokal. Sebagai langkah konkret dalam mendukung digitalisasi tersebut, institusi ini memanfaatkan platform digital "SlemanMart" sebagai wadah pemasaran bagi para pelaku UMKM binaan di wilayah Sleman. Upaya ini dilakukan agar pelaku UMKM memiliki daya saing yang lebih tinggi dan mampu beradaptasi dengan tren konsumsi masyarakat yang mulai beralih ke transaksi daring[2].

Namun, pada implementasinya, sistem "SlemanMart" versi sebelumnya ditemukan memiliki keterbatasan signifikan karena hanya berfungsi sebagai katalog statis dengan mekanisme pemesanan manual. Kondisi ini menyebabkan aktivitas jual beli tidak terekam secara sistematis, sehingga menyulitkan pihak Dinas dalam melakukan pengawasan perkembangan usaha maupun evaluasi program belanja Aparatur Sipil Negara (ASN) pada produk UMKM lokal[3]. Selain itu, sistem lama belum mampu mengakomodasi kebijakan transaksi langsung dari pembeli ke pelaku UMKM tanpa melalui pihak ketiga (*escrow account*), yang bertujuan untuk mempercepat perputaran modal usaha. Kendala ini diperparah dengan antarmuka sistem yang usang, navigasi yang rumit, serta performa yang kurang responsif terhadap perangkat *mobile*.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan proses rekayasa ulang perangkat lunak (*software re-engineering*) yang dilakukan melalui mekanisme kerja sama profesional. Dalam proyek ini, pengerjaan dilakukan dengan model *freelance*, sebuah pendekatan yang memberikan fleksibilitas teknis bagi

instansi pemerintahan untuk mendapatkan solusi teknologi yang spesifik tanpa terikat struktur internal yang permanen. Meski demikian, model pengerjaan secara lepas ini menuntut akuntabilitas yang tinggi, dokumentasi yang rapi, serta manajemen waktu yang ketat agar integritas pengerjaan tetap terjaga meskipun dilakukan di luar lingkungan kerja formal instansi[4].

Dalam kerangka kerja *freelance* tersebut, peran seorang *Project Manager* menjadi faktor penentu keberhasilan proyek dalam menjembatani kebutuhan administratif Dinas Koperasi dan UKM Sleman dengan implementasi teknis tim pengembang. Sebagai *Project Manager*, penulis bertanggung jawab mengelola seluruh fase *Software Development Life Cycle* (SDLC), mulai dari penentuan ruang lingkup (*scope*), manajemen risiko, hingga pengendalian kualitas sistem. Posisi ini krusial untuk memastikan bahwa transisi dari katalog statis menuju sistem *e-commerce* terintegrasi berjalan sesuai dengan *timeline* dan spesifikasi yang telah disepakati oleh seluruh *stakeholder*[5].

Berdasarkan uraian di atas, tugas akhir ini disusun untuk mendokumentasikan proses pengembangan sistem "SlemanMart" dengan fokus utama pada manajemen proyek perangkat lunak. Laporan ini akan menyajikan bagaimana peran *Project Manager* dalam mengelola transformasi sistem menjadi platform *e-commerce* yang mendukung pencatatan transaksi otomatis, dasbor monitoring bagi admin, serta antarmuka modern yang responsif. Melalui dokumentasi yang komprehensif ini, diharapkan pengerjaan proyek *freelance* ini dapat menjadi bukti implementasi teknis dan manajerial yang efektif bagi digitalisasi UMKM di Kabupaten Sleman.

1.2. Profil Pekerjaan

Pekerjaan *freelance* merupakan model pekerjaan mandiri yang membuat individu tidak terikat dengan kontrak kerja jangka panjang dengan suatu instansi. *Freelancer* memiliki fleksibilitas dalam menentukan waktu dan lokasi kerja sehingga tidak terikat pada jam kerja seperti pada pekerjaan tetap[6].

Penulis mengemban tanggung jawab sebagai *Project Manager* yang merupakan individu yang bertanggung jawab dalam keberhasilan proyek mulai

dari fase *Software Development Life Cycle* (SDLC), yang mencakup penentuan ruang lingkup (*scope*), manajemen risiko, hingga pengendalian kualitas sistem[7].

Secara lebih spesifik, deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama masa pengerjaan proyek "SlemanMart" adalah sebagai berikut:

1. Inisiasi Proyek: Mendefinisikan visi utama pengembangan sistem "SlemanMart" dari katalog statis menjadi platform transaksi aktif bagi UMKM di Sleman.
2. Perencanaan dan Penentuan Ruang Lingkup: Menyusun daftar fitur utama (*backlog*) seperti dasbor monitoring untuk admin, pencatatan transaksi otomatis, dan mekanisme pembayaran langsung dari pelanggan ke pelaku UMKM.
3. Pengawasan Pelaksanaan (*Monitoring & Controlling*): Memastikan setiap tahapan pengembangan, mulai dari desain antarmuka (*UI/UX*) hingga pengkodean, berjalan sesuai dengan standar kualitas dan garis waktu (*timeline*) yang telah disepakati bersama pihak Dinas Koperasi dan UKM Sleman.
4. Pengendalian Kualitas (*Quality Control*): Melakukan pengujian fungsionalitas sistem untuk memastikan antarmuka sistem telah responsif dan sistem mampu menangani volume transaksi sesuai dengan kebutuhan instansi.

1.3. Performa Dari Jasa Penyedia Freelance

Dalam ekosistem pengembangan perangkat lunak secara lepas, terdapat berbagai model interaksi antara penyedia jasa dan mitra, di mana platform global seperti Fiverr atau Upwork sering kali menjadi perantara utama. Namun, dalam pelaksanaan proyek "SlemanMart", penulis menggunakan jalur *Offline IT Freelance* yang berbasis pada hubungan profesional langsung (*direct hiring*) dan jejaring kepercayaan lokal. Pemilihan jalur *offline* ini dilakukan dengan pertimbangan urgensi koordinasi intensif antara *Project Manager* dengan

pihak instansi pemerintahan yang sering kali memerlukan pertemuan fisik untuk sinkronisasi kebijakan dan validasi persyaratan sistem secara langsung.

Performa sebagai penyedia jasa dalam model *offline* ini tidak diukur melalui metrik rating platform digital, melainkan melalui profesionalisme dalam menjaga komunikasi, serta akuntabilitas pengerjaan yang transparan. Sebagai *Project Manager*, performa diwujudkan melalui kemampuan untuk mengelola administrasi proyek secara mandiri tanpa bantuan sistem manajemen dari pihak ketiga. Hal ini mencakup pelaporan progres yang rutin kepada Dinas Koperasi dan UKM Kabupaten Sleman, ketepatan waktu dalam mencapai setiap fase *milestone*, serta integritas dalam menjaga keamanan data mitra meskipun pengerjaan dilakukan di luar lingkungan kerja formal instansi.

1.4. Sekilas Project-Project Yang Dikerjakan

Selama menjalankan peran sebagai penyedia jasa teknologi informasi, penulis telah mengelola dan terlibat dalam beberapa proyek pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada solusi manajemen dan e-commerce. Proyek utama yang menjadi sorotan dalam laporan ini adalah pengembangan platform "SlemanMart", sebuah sistem e-commerce terintegrasi yang dirancang untuk mendigitalisasi operasional transaksi dan pemantauan UMKM di bawah naungan Dinas Koperasi dan UKM Kabupaten Sleman. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab penuh sebagai *Project Manager* yang mengawasi seluruh siklus hidup sistem, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap implementasi akhir.

Selain proyek "SlemanMart", penulis juga memiliki pengalaman manajerial dan teknis dalam pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile lainnya, termasuk sistem reservasi tamu dan platform ekonomi kreatif. Pengalaman dalam mengelola berbagai proyek dengan skala dan kebutuhan yang berbeda telah membentuk kompetensi penulis dalam menangani kompleksitas integrasi sistem, manajemen basis data, serta optimalisasi antarmuka pengguna yang

responsif. Seluruh portofolio proyek tersebut menunjukkan konsistensi penulis dalam memberikan solusi digital yang adaptif terhadap kebutuhan spesifik mitra, baik dalam lingkup swasta maupun instansi pemerintahan.

