

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah penduduk miskin Indonesia per Maret 2020 sebanyak 26,42 juta jiwa atau sebesar 9,78%. Angka ini meningkat dari tahun sebelumnya yang sebesar 9,41% atau 25,14 juta penduduk. Persentase penduduk miskin terbesar terdapat di Maluku dan Papua, yaitu 20,34%. Sementara persentase terendah terdapat di Kalimantan sebanyak 5,81%. Badan Pusat Statistik menyebutkan, kenaikan angka kemiskinan dipengaruhi oleh pandemi Covid-19 yang memukul perekonomian Indonesia. Dampaknya dirasakan oleh 12,15 juta penduduk hampir miskin yang bekerja di sektor informal. Kelompok ini merupakan yang rentan terhadap kemiskinan dan terdampak Covid-19 (BPS, 2020). Agar memudahkan untuk melihat data kemiskinan di Indonesia, dibuatkan infografis sebagai berikut.



Gambar I.1 Profil kemiskinan di Indonesia Maret 2020 (BPS, 2020)

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Dari hari ke hari teknologi terus berkembang, salah satunya adalah internet. Internet merupakan suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat. Hal ini membuat banyak pihak

memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media penjualan dan pembelian produk, jasa dan informasi yang disebut dengan Toko *Online* atau *e-commerce*.

Perdagangan elektronik (*E-commerce*) adalah media berbagi informasi bisnis, memelihara hubungan bisnis, dan melakukan transaksi bisnis melalui jaringan telekomunikasi (Zwass, 1996). *E-Commerce* adalah media di mana kita bisa melakukan aktivitas bisnis atau proses bisnis secara daring menggunakan bantuan dari internet (Dr. Sandeep Srivastava, 2020). Maka dari itu dapat juga kita sebut sebagai berikut yakni *E-Commerce* merupakan suatu cara atau proses berbelanja, pembelian atau perdagangan, penjualan produk jasa dan informasi secara elektronik atau *direct selling* (penjualan langsung) yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan *get and delivery commerce* (mendapatkan dan mengirimkan secara daring) akan merubah semua kegiatan penjualan sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). KUBE adalah usaha bersama yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kebutuhan dan produk seperti hasil tani, hasil ternak dan lainnya. Hal ini menjadi terobosan dari Kementerian Sosial untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui jalur perdagangan.

Dari hal tersebut muncul permasalahan bahwa masyarakat sendiri dikhawatirkan akan sulit untuk mengolah dan menerima informasi mengenai potensi KUBE di setiap daerah terutama desa khususnya di Jawa Barat. Sehingga, setiap KUBE tidak dapat memasarkan hingga membuat dan melaporkan hasil transaksi jual beli produk secara *real time*. Maka dari itu perlu adanya suatu aplikasi penjualan atau toko digital.

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut dibagi menjadi dua yaitu solusi yang bersifat fungsional dan solusi yang bersifat non fungsional.

Solusi yang bersifat fungsional yaitu membangun suatu aplikasi dengan menggunakan metode *Scrum* yang mampu untuk mewadahi informasi serta transaksi jual beli pada KUBE di berbagai desa yang ada di Jawa Barat. Aplikasi yang memberikan kemudahan saat pengguna ingin mengetahui tentang KUBE yang ada di Jawa Barat, khususnya saat mencari informasi mengenai produk hasil produksi KUBE. Sedangkan solusi yang bersifat *non* fungsional yaitu berupa model arsitektur dari web yang dirancang, apakah *web* tersebut akan memberikan kemudahan untuk pengguna, lalu dalam hal pengaksesan apakah saat diakses secara bersamaan oleh ribuan atau bahkan puluhan ribu orang akan lancar atau *server down*, model arsitektur yang digunakan adalah *multi-tier*.

I. 2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dilihat bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana membuat rancangan sistem yang dapat memberikan informasi produk dari setiap KUBEmart secara daring?
- b. Bagaimana membuat dan melaporan hasil transaksi jual beli produk secara *real time*?
- c. Bagaimana performansi aplikasi KUBEmart jika menggunakan arsitektur perancangan *multi-tier* dan metode *Scrum*?

I. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka dapat diuraikan bahwa tujuan dari penelitian yang akan dilakukan dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian ini adalah:

- a. Merancang dan membuat sistem yang mampu memberikan informasi mengenai produk KUBE *Mart* secara daring.
- b. Merancang dan membuat sistem yang mampu melakukan pencatatan transaksi jual beli produk secara *real time*.
- c. Melakukan pengujian untuk mengetahui performansi aplikasi KUBEmart yang dibangun menggunakan arsitektur perancangan *multi-tier* dan metode *Scrum*.

I. 4 Batasan Penelitian

Dari permasalahan yang terdapat di latar belakang, telah dijelaskan secara detail untuk solusi yang dibangun. Hal tersebut dibutuhkan agar tidak terjadi peluasan masalah dan terarah. Dengan demikian batasan masalah utama untuk tugas Akhir ini yaitu:

1. Hanya membahas mengenai modul penjualan KUBE *Mart* berbasis *Bussiness to Bussiness* (B2B).
2. Aplikasi bukan merupakan aplikasi distribusi bansos perorangan.
3. Aplikasi dibangun menggunakan *framework Laravel*
4. Aplikasi berbasis *web*, bukan aplikasi *mobile* atau *stand alone*
5. Aplikasi tidak menyediakan fitur *chatting* didalam

I. 5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi KUBE *Mart* yang dibangun dapat memberikan informasi produk KUBE *Mart* secara daring.
2. Memberikan sistem yang mampu melakukan pencatatan transaksi jual beli secara *real time*.
3. Aplikasi diharapkan dapat membantu menyelesaikan rumusan masalah yang diteliti, yaitu membantu masyarakat untuk mengetahui potensi KUBE dan cara mewadahi informasi serta transaksi jual beli pada KUBE di berbagai desa yang ada di Jawa Barat.

I. 6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah (*plan of attack*) yang akan dilakukan di penelitian dalam rangka menjawab rumusan masalah yang disusun sebelumnya.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data.

Bab V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi dari perancangan dan hasil pengujian terhadap rancangan sistem yang dibangun.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.