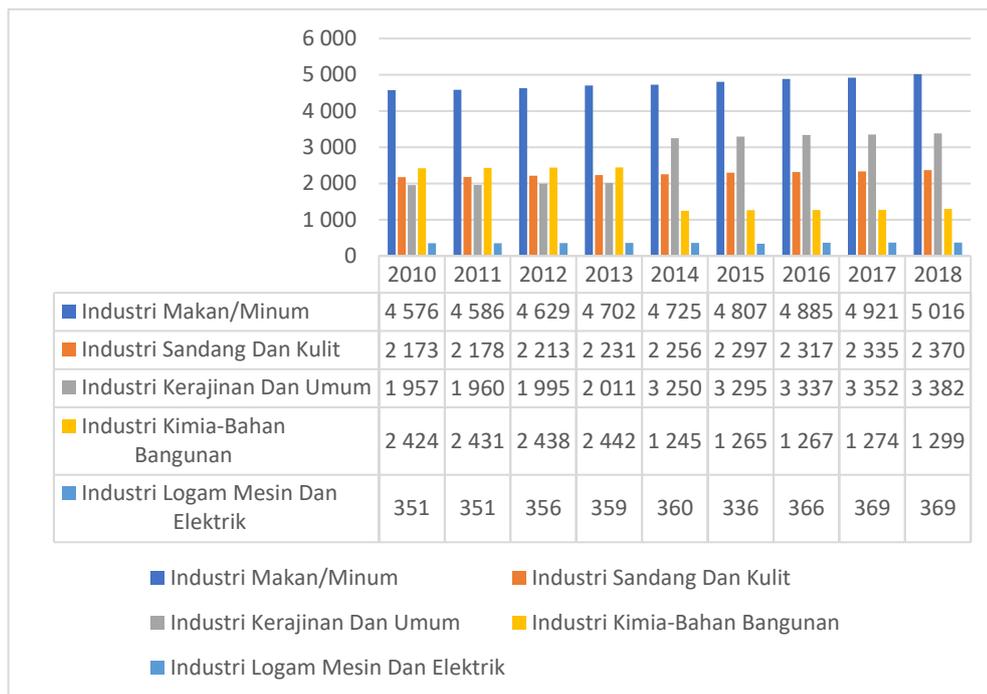


## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Kabupaten Rembang memiliki luas wilayah 1.035,70 km, yang terbagi menjadi 14 kecamatan, 287 desa, dan 7 kelurahan. Sebagian besar lahan digunakan untuk pertanian, permukiman, pekarangan, lahan usaha industri – industri kecil, hotel dan pariwisata. Jumlah penduduk Kabupaten Rembang kurang lebih 646.300 Jiwa, dengan mayoritas mata pencahariannya di sektor perikanan dan pertanian.

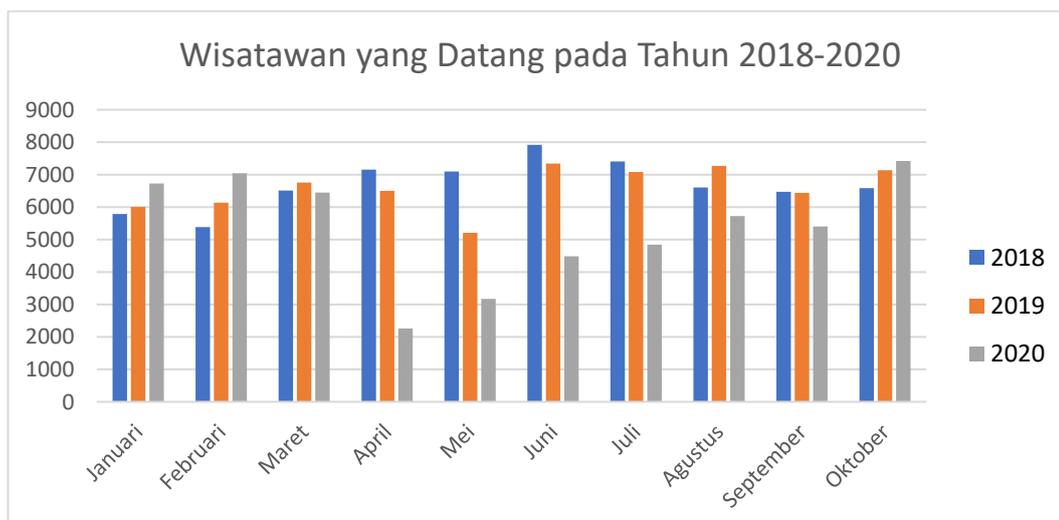
Profesi sebagian besar generasi muda di Kabupaten Rembang adalah karyawan perusahaan, namun demikian tidak sedikit dari warga Kabupaten Rembang yang memilih usaha mandiri dan cukup kreatif memanfaatkan peluang usaha. Hal ini ditandai dengan adanya beberapa sentra industri mikro, kecil dan menengah yang merupakan produk oleh – oleh khas Rembang. Warga Kabupaten Rembang memiliki produk unggulan kerajinan yang dinamakan “Batik Lasem”, kerajinan ukir kayu dan kerajinan kulit kerang. Pada sektor makanan ada kue satru, legen, sirup kawista, jadah, dumbeg, rengginang teri, kripik pisang, dodol kawista, dan masih banyak lagi. Usaha dari produk perikanan adalah ikan pindang, ikan asap, pengeringan ikan, pengolahan teri nasi, pengolahan rajungan, dan lain-lain. Kabupaten Rembang juga memiliki industri-industri kecil seperti industri terasi, kuningan, tembaga, bordir, konveksi, furnitur, dan garam rakyat. Jumlah industri yang menjual makan atau minum mengalami penambahan setiap tahunnya, tercatat pada tahun 2018 terdapat 5.016 ribu industri makan atau minum yang ada di Kabupaten Rembang. Industri makan atau minum tergolong industri yang paling banyak berada di Kabupaten Rembang dibandingkan dengan industri-industri lainnya, seperti industri sandang dan kulit, industri kerajinan dan umum, industri kimia dan bahan bangunan, dan industri logam mesin dan elektrik. Gambar I. 1 merupakan jumlah perusahaan industri menurut jenisnya di Kabupaten Rembang pada tahun 2010-2018.



Gambar I. 1 Jumlah Perusahaan Industri Menurut Jenis Industri, 2010 - 2018

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Rembang, 2018)

Pertumbuhan usaha industri makan atau minum pada Kabupaten Rembang meningkat setiap tahunnya, namun pertumbuhan ini tidak ekuivalen dengan wisatawan yang datang pada kurun waktu tertentu saja. Gambar I. 2 merupakan data wisatawan yang datang pada tahun 2018 hingga 2020.



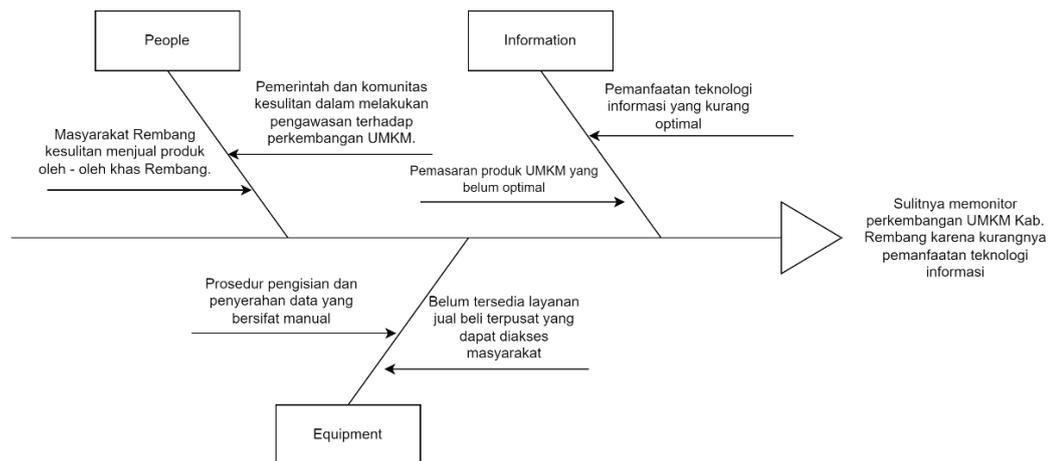
Gambar I. 2 Jumlah Wisatawan yang Datang pada Tahun 2018-2020 (Jiwa)

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Rembang, 2021)

Wisatawan yang dapat ke Kabupaten Rembang bersifat fluktuatif, yang dimana mereka hanya datang pada kurun waktu tertentu saja seperti pada bulan Januari, Februari, Maret, dan Oktober. Hal ini menyebabkan sejumlah industri rumah tangga yang menghasilkan oleh-oleh khas Rembang tidak bisa berkembang dengan baik.

Mayoritas penjualan yang dilakukan secara *offline* juga merupakan salah satu penyebab keterbatasan penjualan pada usaha bisnis oleh-oleh khas Kabupaten Rembang. Hal ini juga berdampak terhadap proses pengawasan dari pemerintah Kabupaten Rembang khususnya INDAGKOP dan juga komunitas UMKM, proses pengawasan yang kurang efektif menyebabkan kurangnya evaluasi dan tindakan korektif untuk memperbaiki permasalahan yang membuat terhambatnya perkembangan UMKM di Kabupaten Rembang.

Pemerintah Kabupaten Rembang khususnya INDAGKOP dan komunitas UMKM memiliki peran yang penting dalam melakukan pengawasan dan evaluasi perkembangan UMKM penjual oleh-oleh khas Rembang. Kegiatan pengawasan dan evaluasi ini dilakukan agar dapat selalu meninjau dan melakukan perbandingan tingkat capaian yang sudah diperoleh pada periode sebelumnya untuk dilakukan perbaikan mengenai permasalahan perkembangan UMKM yang dialami. Maka dari itu, diperlukan suatu standar capaian yang dapat ditentukan oleh INDAGKOP agar dapat melakukan pengukuran tingkat capaian untuk setiap periodenya.



Gambar I. 3 Fishbone Permasalahan pada Kegiatan Pengawasan dan Penjualan Oleh-Oleh di Kabupaten Rembang

Berdasarkan Gambar I. 3, dapat diketahui bahwa inti permasalahan yang dialami oleh para pedagang oleh-oleh khas Rembang saat ini ialah sulitnya menjual produk dikarenakan terbatasnya media untuk menjual produknya dan sulitnya memonitor perkembangan UMKM di Kabupaten Rembang yang dikarenakan oleh banyak faktor, salah satu contohnya adalah belum tersedianya layanan jual beli terpusat yang dapat diakses masyarakat. Sudah ada *website* mengenai pendataan UMKM Kabupaten Rembang yaitu [dataumkm.rembangkab.go.id](http://dataumkm.rembangkab.go.id). Namun, informasi dan fitur yang ada pada *website* tersebut masih terbatas, dan belum ada fitur *e-Commerce* juga untuk menunjang penjualan para pelaku usaha secara *online*.

Oleh karena itu, untuk mendukung efektivitas dan efisiensi, perlu dikembangkan suatu sistem yang dapat memudahkan proses monitor yang dilakukan oleh INDAGKOP dan komunitas, serta memberikan kemudahan untuk mengenalkan, dan menjual semua produk oleh-oleh khas dari Kabupaten Rembang secara global. Memperluas area pangsa pasar dan upaya untuk meningkatkan volume penjualan dengan cara membangun hubungan komunikasi yang bersifat interaktif dengan konsumen melalui penyediaan alternatif antarmuka secara *online* sebagai media mempromosikan semua produk oleh-oleh dan monitor perkembangan penjualan oleh-oleh khas Kabupaten Rembang.

## I.2 Alternatif Solusi

Ada beberapa akar masalah yang menjadi penyebab sulitnya proses memonitor dan evaluasi UMKM oleh-oleh khas Rembang ini, maka dilakukan perincian setiap akar masalah untuk mendapatkan solusi alternatif terpilih terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tabel I. 1 merupakan tabel alternatif solusi untuk tugas akhir ini.

Tabel I. 1 Tabel Alternatif Solusi

No.	Akar Masalah	Alternatif Solusi
1.	Pemasaran produk UMKM yang belum optimal	Perancangan komunikasi pemasaran untuk mengoptimalkan daya tarik konsumen.
2.	Prosedur pengisian dan penyerahan data yang bersifat manual	Menggunakan <i>survey administration software</i> seperti <i>google forms</i> , atau <i>email service</i> seperti <i>gmail</i>

Tabel I. 1 Tabel Alternatif Solusi (Lanjutan)

3.	Belum tersedia layanan jual beli terpusat yang dapat diakses masyarakat	Perancangan sistem <i>e-Commerce</i> untuk mempermudah proses <i>monitoring</i> yang dilakukan pemerintah & komunitas
4.	Pemerintah dan komunitas kesulitan dalam melakukan pengawasan terhadap perkembangan UMKM	
5.	Masyarakat Rembang kesulitan menjual produk oleh-oleh khas Rembang	
6.	Pemanfaatan teknologi informasi yang kurang optimal	

Berdasarkan akar masalah dan alternatif solusi pada Tabel I. 1, dipilih alternatif solusi perancangan sistem *e-Commerce* untuk mengatasi permasalahan pada layanan jual beli yang terpusat, sulitnya melakukan pengawasan terhadap perkembangan UMKM, masyarakat Rembang kesulitan menjual produk oleh-oleh, dan pemanfaatan teknologi informasi yang kurang optimal.

Penggunaan teknologi informasi dalam perdagangan telah berkembang sangat pesat berkat beberapa perubahan yang sangat penting berupa digitalisasi, mobilitas modal dan liberalisasi informasi (Laudon & Traver, 2013). Konsumen dapat merespons informasi terkini dan melakukan pemesanan dan pembelian tanpa memandang waktu dan tempat (Xiaohui, Rong, JianYu, & Chongning, 2014). Seluruh mekanisme dan proses transaksi bisnis dapat dilakukan secara *online*, mempermudah proses pembayaran domestik. Ekspansi bisnis menjadi lebih fleksibel, target pasar menjadi lebih luas, media iklan interaktif menjadi lebih murah, biaya operasional menjadi transparan, produk/jasa digitalisasi, sistem distribusi dioptimalkan, membangun kemitraan bisnis yang lebih efisien, dan kemudahan bagi *stakeholder* terkait untuk melakukan *monitoring* dan evaluasi terkait perkembangan UMKM di daerah tersebut (Li & Hong, 2013). Oleh karena itu, syarat utama dari desain *e-Commerce* adalah menjadi sarana yang penting untuk meningkatkan pangsa pasar dan pengawasan yang lebih mendetail bagi pemerintah dan komunitas untuk berbagai produk agar mencapai keuntungan dan daya saing yang lebih kompetitif (Afsar, Nasiri, & Zadeh, 2013). Keberhasilan *e-Commerce* sangat tergantung pada karakteristik suatu produk. Usaha dengan produk yang unik dan spesifik dapat menciptakan peluang usaha dan memiliki tingkat komparatif

yang tinggi karena memiliki ciri khas yang tidak terdapat pada usaha lain seperti pedagang yang menjual oleh-oleh khas Rembang.

Sejauh ini dengan kondisi ekonomi yang belum begitu baik dan cenderung stagnan membuat instansi pemerintahan Kabupaten Rembang mencari terobosan baru dengan menjajaki peluang bisnis memperluas pangsa pasar secara *online* dan melakukan pengawasan dan evaluasi agar dapat melihat perkembangan penjualannya melalui pemanfaatan sistem *e-Commerce*. Mobilitas dan liberalisasi pasar yang terbatas membuat pihak manajemen harus melakukan inovasi perluasan pasar sasaran melalui perancangan dan pemanfaatan *e-Commerce*. Teknologi *e-Commerce* merupakan suatu mekanisme bisnis yang bekerja secara elektronik dengan memfokuskan kepada transaksi bisnis secara *online* dan memiliki kesempatan untuk membangun hubungan yang lebih manusiawi dan memiliki personalitas dengan pelanggan tanpa bergantung kepada ruang dan waktu (Li & Yang, 2014). Kenyataan ini dapat menumbuhkan daya saing secara global karena sistem penjualannya tidak lagi terbatas hanya pada wilayah tertentu saja. Selama ini sistem penjualannya masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung dan masih berpusat pada lokasi tertentu khususnya di Kabupaten Rembang. Hal ini tentunya menyulitkan pihak manajemen untuk meningkatkan jumlah penjualan dan memperluas area pemasarannya sampai di luar Kabupaten Rembang. Selain itu, permasalahan ini membuat pemerintah dan komunitas kesulitan untuk melakukan pengawasan terhadap perkembangan UMKM yang menjual oleh-oleh khas Rembang.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah “Bagaimana rancangan sistem *e-Commerce* untuk memonitor perkembangan UMKM oleh-oleh khas Rembang?”

### **I.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sistem *e-Commerce* yang dapat mempermudah proses *monitoring* perkembangan UMKM oleh-oleh khas Rembang yang dilakukan oleh pihak pemerintah dan komunitas di Kabupaten Rembang.

## **I.5 Manfaat Tugas Akhir**

1. Mempermudah kegiatan pengawasan bagi INDAGKOP dan komunitas.
2. Melakukan kegiatan penjualan di luar Kabupaten Rembang untuk mempermudah konsumen melakukan pembelian oleh-oleh khas Rembang menggunakan sistem *e-Commerce*.
3. Memberikan informasi oleh-oleh khas Rembang kepada konsumen.
4. Meningkatkan *volume* penjualan dan jangkauan pemasaran yang semakin luas.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang pengidentifikasian latar belakang permasalahan yang dialami oleh UMKM di Kabupaten Rembang sehingga dapat menghasilkan suatu rumusan masalah, tujuan tugas akhir, dan manfaat tugas akhir yang dilakukan.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini berisikan teori-teori yang menjadi landasan dalam penulisan tugas akhir ini dengan menggunakan studi literatur relevan serta dilakukan perbandingan tugas akhir terdahulu terkait metode yang akan dipakai yaitu sistem *e-Commerce* menggunakan metode *Scrum*.

### **BAB III Metodologi Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan langkah-langkah tugas akhir yang digunakan dengan model konseptual guna mempermudah dalam memandang permasalahan yang ada untuk membentuk suatu pola pikir yang berfokus.

### **BAB IV Perancangan Sistem Terintegrasi**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses perancangan sistem menggunakan metode *scrum*. Bab ini diawali dengan proses pendeskripsian data yang terdiri dari identifikasi *stakeholder* dan proses bisnis, lalu dilanjut dengan spesifikasi rancangan dan

standar perancangan dari tugas akhir ini, dan terakhir proses perancangannya seperti desain sistem, *product backlog*, *sprint planning*, *sprint backlog*, *sprint execution*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*, dan terakhir verifikasi hasil rancangan menggunakan metode *greybox*.

#### **BAB V Validasi dan Evaluasi Hasil Rancangan**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses validasi dan evaluasi dari sistem yang sudah di rancangan menggunakan uji fungsionalitas serta *User Acceptance Test* (UAT).

#### **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil tugas akhir yang sudah dilakukan dan saran untuk peneliti selanjutnya.