

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia perkembangan teknologi komputer akhir – akhir ini semakin meningkat. Teknologi yang paling banyak digunakan yaitu dalam pengembangan informasi. Hampir semua kegiatan memerlukan informasi dan ada juga yang menuntut untuk menyediakan informasi. Dalam pengembangan informasi terdapat banyak fungsi, yaitu sebagai sarana komunikasi, dokumentasi, pengolahan citra images, pengolahan data dan sebagainya. Masyarakat Indonesia menggunakan teknologi komputer terutama pada teknologi informasi dalam pengolahan data (*database*) di bidang UMKM. Dengan adanya sistem komputerisasi akan memudahkan masyarakat dalam hal proses pendaftaran UMKM pada sistem marketplace.

Database merupakan suatu hal yang penting untuk dimiliki oleh sebuah sistem *Marketplace*. Seiring dengan berkembangnya sistem *marketplace*, maka semakin banyak pula jumlah *database* yang diperlukan. Banyaknya jumlah *database* dan aplikasi yang diperlukan suatu mitra usaha, maka semakin kompleks pula infrastruktur *database* dan sistem *marketplace* tersebut.

Dalam hal ini perkembangan transaksi online sangat banyak diminati dari pada transaksi secara konvensional, karena sudah banyak orang menggunakan internet sehingga sangat mudah sebagai media promosi yang luas. Tanpa adanya sarana untuk berkomunikasi dan bertransaksi akan menghambat efisien dan efektifitas setiap orang dengan yang lainnya. Sehingga aktifitas antara penjual dan

pembeli menjadi terhambat. Oleh karena itu, UMKM desa Rejowiangun Blitar membutuhkan pengembangan marketplace untuk melakukan promosi dan transaksi antara penjual dan pembeli.

Agar permasalahan tersebut dapat diatasi, maka penulis mencoba merancang dan membuat sebuah program menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. Metode RAD merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek.. Dalam tahapannya RAD yaitu meliputi pemodelan bisnis, pemodelan data, pemodelan proses, pembuatan aplikasi, dan pengujian. Model RAD sangat mementingkan keterlibatan pengguna dalam proses analisa dan perancangannya, dan dengan demikian dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan secara nyata akan dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna sistem.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian di Desa Rejowinangun Blitar sebagai acuan agar sistem informasi marketplace ini diharapkan dapat berkembang, memecahkan masalah penyimpanan data, memudahkan proses pendaftaran UMKM dan proses promosi produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang akan dipecahkan dalam kegiatan ini adalah:

Bagaimana pemodelan bisnis dan pemodelan data pada siklus pengembangan sistem Marketplace UMKM terpadu di Desa Rejowinangun Blitar?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan tahapan RAD (*Rapid Application Development*) dibatasi sampai pemodelan bisnis dan pemodelan data yaitu proses analisa dan desain *database*
2. *Output* dari analisis sistem dan desain database sistem *marketplace* yaitu *prototype* Sistem Pendaftaran UMKM yang dapat di uji coba.
3. *Database* dibuat menggunakan *MySQL*
4. Ruang Lingkup berada di UMKM terpadu Desa Rejowinangun Blitar

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari Pelaksanaan skripsi ini adalah :

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menganalisa dan merancang basis data sebuah sistem *marketplace* UMKM terpadu Desa Rejowinangun Blitar.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat yang di dapat dalam melakukan penelitian adalah:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan pengetahuan akademis yang telah diperoleh selama kuliah.
2. Bertambahnya wawasan dan pengalaman penulis tentang My SQL serta hal lainnya yang berkaitan dengan judul skripsi.

3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.5.2 Bagi Instansi

UMKM Terpadu desa Winangun dapat meningkatkan kinerja dalam menerapkan RAD dalam *marketplace*.

1.5.3 Bagi Universitas

1. Mengetahui kemampuan yang di miliki mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan *evaluasi*.
2. Mengetahui kemampuan yang di miliki mahasiswa dalam menguasai materi matakuliah yang di peroleh di bangku kuliah.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah skripsi ini, maka penulis membaginya menjadi lima bab. Dibawah ini juga diuraikan penjelasan masing – masing bab dengan perincian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan secara singkat teori yang diperlukan dalam penulisan skripsi.

Bab III Metodologi

Pada bab ini menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan yaitu mengenai tahapan – tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi multimedia.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisikan mengenai hasil pembuatan dan pembahasan database sistem informasi mitra.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi, yang berisi kesimpulan yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini serta saran.