

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK
MENUNJANG PELAKU UMKM DALAM
MENGELOLA BISNIS**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh :

Nama : RA Naoma Ivana Chandra
NPM : 6131901218



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2023**

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK MENUNJANG PELAKU UMKM DALAM MENGELOLA BISNIS

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh :

Nama : RA Naoma Ivana Chandra
NPM : 6131901218



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2023**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : RA.Naoma Ivana Chandra
NPM : 6131901218
Program Studi : Sarjana Teknik Industri
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE UNTUK
MENUNJANG PELAKU UMKM DALAM MENGELOLA
BISNIS

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, 31 Agustus 2023
**Ketua Program Studi Sarjana
Teknik Industri**

(Dr. Ceicalia Tesavrita S.T., M.T.)

Pembimbing

(Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDEng)



PERNYATAAN TIDAK MENCONTEK ATAU MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : RA. Naoma Ivana Chandra

NPM : 6131901218

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan Judul:
**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK MENUNJANG PELAKU UMKM
DALAM MENGELOLA BISNIS**

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 28 JULI 2023

RA. NAOMA IVANA CHANDRA

NPM : 6131901218

ABSTRAK

UMKM merupakan pilar terpenting dalam perekonomian Indonesia, dimana pada tahun 2021 ditemukan UMKM telah berkontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 61.07%. Namun, untuk dapat turut serta membantu perekonomian Indonesia terdapat hambatan, diantaranya adalah hanya 13% jumlah UMKM yang sudah memanfaatkan teknologi digital. Dengan demikian, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk merancang *user interface* yang mampu membantu pelaku UMKM dalam melakukan pengelolaan bisnis. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Interaction Design Lifecycle Model*. Tahap pertama dilakukan identifikasi kebutuhan dengan wawancara yang semi terstruktur dan didapatkannya sebanyak 15 kebutuhan. Tahap kedua adalah dengan melakukan perancangan desain alternatif yang menghasilkan tiga desain alternatif. Tahap ketiga adalah merancang prototipe dalam bentuk *high-fidelity prototype* dengan nama aplikasi BizSpace dengan menggunakan hasil desain alternatif yang terpilih. Pada tahap keempat dilakukannya evaluasi terhadap prototipe yang telah dirancang dengan menilai 3 aspek utama, yaitu efektivitas, efisiensi, dan *usability testing* yang menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dihasilkannya skor untuk efektivitas sebesar 89%, skor untuk efisiensi 95%, dan untuk *usability* didapatkan skor sebesar 81,25. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori penerimaan yang bernilai 68. Berdasarkan hasil evaluasi, dirancang usulan perbaikan untuk dapat meningkatkan performa aplikasi BizSpace seperti menambahkan keterangan yang ada pada *navigation bar* dan memperbesar ukuran *button* untuk mengisi informasi keuangan bisnis.

ABSTRACT

Micro, small, and medium enterprises (MSMEs) play a crucial role in the Indonesian economy. In 2021, it was observed that MSMEs made a significant contribution of 61.07% to the Gross Domestic Product (GDP). Nevertheless, there exist certain impediments to actively contributing to the advancement of the Indonesian economy. One such challenge is the substantial proportion of micro, small, and medium enterprises (MSMEs) that have yet to fully harness the potential of digital technology. Currently, only 13% of MSMEs have successfully integrated digital technology into their operations. Therefore, the primary objective of this study was to develop a user interface that can effectively support Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in their business management endeavours. The research employed the Interaction Design Lifecycle Model as the chosen methodology. The initial phase involved the identification of needs through semi-structured interviews, resulting in the acquisition of up to 15 distinct needs. The subsequent phase involves the development of multiple alternative designs, resulting in the creation of three distinct design options. The third phase entails the creation of a high-fidelity prototype named BizSpace, employing the chosen alternative designs. During the fourth stage, an assessment is conducted to evaluate the designed prototype. This evaluation focuses on three key aspects: effectiveness, efficiency, and usability. The evaluation employs the System Usability Scale (SUS) as a means of testing usability. The outcome yields an effectiveness score of 89%, an efficiency score of 95%, and an obtained usability score of 81.25. The aforementioned value has been classified within the acceptance category, specifically with a numerical representation of 68. The proposed enhancements aim to enhance the performance of the BizSpace application, as indicated by the evaluation findings. These improvements include augmenting the navigation bar with additional information and enlarging the button size for inputting business financial data.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat yang diberikan kepada penulis. Atas bantuan-Nya, penulis mampu menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi *Mobile* Untuk Menunjang Pelaku UMKM Dalam Mengelola Bisnis”. Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir guna mendapatkan gelar Sarjana Teknik Industri di Universitas Katolik Parahyangan.

Selain itu, penulis juga ingin mengapresiasi kepada seluruh pihak yang telah menjadi salah satu pendukung dalam kelancaran pembuatan laporan skripsi yang telah dibuat oleh penulis. Terima kasih setulus-tulusnya karena sudah membantu dan mendukung penulis baik secara material, mental, dan emosional dalam pembuatan laporan skripsi ini. Antara lain:

1. Orang tua yang telah mendukung secara material dan rohani dengan mendanai biaya perkuliahan dari awal hingga akhir dan memberikan doa yang tak pernah putus. Berkat orang tua, penulis mampu menyelesaikan salah satu tanggung jawabnya sebagai mahasiswa.
2. Ibu Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDEng. selaku dosen pembimbing dari penulis. Berkat bimbingan dan diskusi dengan Ibu Johanna, penulis menjadi lebih terarah dan terstruktur dalam menyelesaikan laporan penelitian dengan baik.
3. Saudari tercinta, RA. Naomi Ivana Chandra yang senantiasa memberikan doa serta *support* secara mental kepada penulis selama penelitian ini berlangsung.
4. Keluarga besar yang tidak pernah berhenti mendoakan dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih untuk doa baiknya.
5. Ananda Dwi S., Marwa Khairunnisa, Rayhan Hidayat, dan Aljabar Azis S. sebagai sahabat penulis yang selalu menemani dalam keadaan suka dan duka serta senantiasa memberikan motivasi selama penelitian ini berlangsung.
6. Vinsensia Selvira W., Vanessa Gloria, Sabrina Anindya L., Yofania, Febbyuli Arrissa, Kenisha Amelia, Stasya Zefanya Pang, Soraya

Permatasari, Chandra Lim, Carl Aaron J., Abel Emmart, Simon Hans, dan Ryan Dalimartha sebagai teman seperjuangan yang senantiasa memberikan semangat untuk menyelesaikan laporan penelitian hingga akhir.

7. Para responden yang telah meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam perancangan aplikasi mobile serta masukan yang diberikan terhadap aplikasi sehingga aplikasi yang dirancang merupakan hasil terbaik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
8. Teman-teman kelas C Angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan semuanya, terima kasih telah berbagi pengalaman baik suka maupun duka.
9. Seluruh pihak yang tidak disebutkan oleh penulis dimana juga turut membantu penulis dalam proses pembuatan laporan penelitian hingga akhir.

Akhir kata, penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dan berdampak bagi pembaca ataupun peneliti yang mengalami kasus persoalan yang sama. Penulis juga meminta maaf apabila adanya kesalahan yang dilakukan selama proses pembuatan laporan penelitian secara sengaja dan tidak sengaja. Adanya kritik dan saran yang diberikan kepada penulis hendaknya mampu menjadi media perbaikan diri sehingga kedepannya dapat lebih baik lagi.

Bandung, 30 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	I-1
I.1 Latar Belakang Permasalahan	I-1
I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah.....	I-5
I.3 Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian	I-15
I.4 Tujuan Penelitian.....	I-16
I.5 Manfaat Penelitian.....	I-17
I.6 Metodologi Penelitian	I-17
I.7 Sistematika Penulisan	I-22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
II.1 UMKM.....	II-1
II.2 Pengelolaan Bisnis UMKM	II-5
II.2.1 Bidang Pengelolaan Bisnis UMKM.....	II-7
II.3 Desain Interaksi.....	II-11
II.3.1 <i>User Experience</i>	II-12
II.3.2 <i>User Interface</i>	II-14
II.4 <i>Interaction Design Lifecycle Model</i>	II-15
II.4.1 Identifikasi Kebutuhan.....	II-16
II.4.2 Perancangan Desain Alternatif	II-19
II.4.3 Pengembangan Prototipe	II-20
II.4.4 Evaluasi	II-23
II.5 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-24
BAB III PERANCANGAN APLIKASI	III-1
III.1 Identifikasi Kebutuhan	III-1

III.1.1	Pengolahan Data	III-2
III.1.2	Penentuan Fitur	III-5
III.1.3	Pembuatan Persona dan Skenario.....	III-7
III.2	Perancangan Alternatif	III-9
III.2.1	Desain Alternatif 1	III-10
III.2.2	Desain Alternatif 2	III-14
III.2.3	Desain Alternatif 3	III-19
III.2.4	Pemilihan Desain Alternatif.....	III-23
III.3	<i>Prototyping</i>	III-24
III.4	<i>Flow</i> Penggunaan Aplikasi.....	III-33
III.5	Evaluasi	III-33
III.5.1	<i>Testing</i>	III-36
III.5.2	Pengolahan Data <i>Testing</i>	III-36
III.5.3	Hasil <i>Testing</i>	III-40
III.5.4	Usulan Perbaikan Prototipe	III-41
BAB IV	ANALISIS.....	IV-1
IV.1	Analisis Identifikasi Kebutuhan.....	IV-1
IV.2	Analisis Perancangan dan Pemilihan Alternatif.....	IV-2
IV.3	Analisis <i>Prototyping</i>	IV-3
IV.4	Analisis Evaluasi	IV-4
IV.5	Analisis Hasil Perbaikan	IV-5
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
V.1	Kesimpulan.....	V-1
V.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP PENULIS		

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Rata-rata Waktu Penggunaan Mobile Dari Tahun 2019 – 2022	I-4
Gambar I.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia, Pekerjaan, dan Status Usaha yang Berjalan	I-6
Gambar I.3 Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Usaha Responden Terkait Bidang Usaha, Lamanya Usaha, dan Sistem Pengelolaan Usaha Secara Individu atau Tidak	I-7
Gambar I.4 Distribusi Responden Berdasarkan Pengetahuan Serta Pendapat Responden Terkait Pengelolaan Bisnis	I-8
Gambar I. 5 Distribusi Responden Berdasarkan Pemanfaatan Teknologi Digital Responden Dalam Mengelola Usaha.....	I-9
Gambar I.6 Metodologi Penelitian	I-18
Gambar II.1 <i>Interaction Design Lifecycle Model</i>	II-16
Gambar III.1 Diagram batang identifikasi kebutuhan	III-4
Gambar III.2 Persona 1	III-8
Gambar III.3 Persona 2	III-9
Gambar III.4 <i>Homepage</i> (Desain Alt 1)	III-10
Gambar III. 5 Keuangan Bisnis (Desain Alt 1).....	III-11
Gambar III. 6 Pertumbuhan Bisnis (Desain Alt 1)	III-12
Gambar III. 7 Segmentasi Pasar (Desain Alt 1)	III-13
Gambar III. 8 Belajar Bisnis (Desain Alt 1).....	III-13
Gambar III.9 <i>Homepage</i> (Desain Alt 2)	III-14
Gambar III. 10 Keuangan Bisnis (Desain Alt 2).....	III-15
Gambar III. 11 Pertumbuhan Bisnis (Desain Alt 2)	III-16
Gambar III. 12 Segmentasi Bisnis (Desain Alt 2)	III-17
Gambar III. 13 Belajar Bisnis (Desain Alt 2).....	III-17
Gambar III. 14 Produk yang Dibeli (Desain Alt 2)	III-18
Gambar III. 15 Pengaturan (Desain Alt 2).....	III-19
Gambar III.16 <i>Homepage</i> (Desain Alt 3)	III-20
Gambar III. 17 Keuangan Bisnis (Desain Alt 3).....	III-20
Gambar III. 18 Pertumbuhan Bisnis (Desain Alt 3)	III-21

Gambar III. 19 Segmentasi Bisnis (Desain Alt 3)	III-22
Gambar III. 20 Belajar Bisnis (Desain Alt 3)	III-22
Gambar III. 21 <i>Ranking</i> Pemilihan Desain Alternatif	III-23
Gambar III. 22 Halaman Untuk Melakukan Registrasi	III-25
Gambar III. 23 Homepage	III-26
Gambar III. 24 Halaman Untuk Melakukan Input Keuangan	III-27
Gambar III. 25 Halaman Untuk Melakukan Input Keuangan Dari Kamera	III-27
Gambar III. 26 Halaman Untuk Melakukan Input Keuangan Dengan Tulis Manual	III-28
Gambar III. 27 Halaman Untuk Melakukan Input Keuangan Dari Galeri	III-29
Gambar III. 28 Halaman Untuk Melihat Detail Pencatatan Keuangan	III-30
Gambar III. 29 Halaman Untuk Melihat Seluruh Riwayat Pencatatan Keuangan	III-30
Gambar III. 30 Halaman Untuk Mengunduh Data	III-31
Gambar III. 31 Halaman Fitur Pertumbuhan Bisnis	III-31
Gambar III. 32 Halaman Fitur Segmentasi Pasar	III-32
Gambar III. 33 Halaman Untuk Melihat Strategi Pemasaran	III-32
Gambar III. 34 Halaman Fitur Belajar Bisnis	III-33
Gambar III. 35 Perbaikan Untuk <i>Navigation Bar</i>	III-42
Gambar III. 36 Perbaikan Untuk Ukuran <i>Button</i>	III-43
Gambar III. 37 Perbaikan Untuk Fitur Strategi Pemasaran	III-43
Gambar III. 38 Perbaikan Untuk Fitur Edit	III-44

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Daftar Pertanyaan Survei	I-5
Tabel I. 2 Daftar Pertanyaan serta Hasil Rangkuman Wawancara.....	I-11
Tabel I. 3 Contoh Aplikasi.	I-12
Tabel II. 1 Karakteristik Usaha	II-3
Tabel II. 2 Penyesuaian Metode Shumard	II-25
Tabel III.1 Pertanyaan Wawancara Identifikasi Kebutuhan.....	III-1
Tabel III.2 Hasil Jawaban dan Kebutuhan yang Teridentifikasi dari Responden 1	III-3
Tabel III.3 Frekuensi Kebutuhan Pengguna.....	III-4
Tabel III.4 Spesifikasi Konsep Fitur Dari Kebutuhan.....	III-5
Tabel III. 5 Spesifikasi Kategori Fitur Dari Konsep Fitur.....	III-6
Tabel III. 6 Kelebihan dan Kekurangan setiap desain alternatif	III-24
Tabel III. 7 <i>Flow</i> Penggunaan Aplikasi	III-34
Tabel III. 8 Pengukuran Efektivitas.....	III-36
Tabel III. 9 Waktu Penyelesaian <i>Task</i>	III-38
Tabel III. 10 Pengukuran Efisiensi.....	III-38
Tabel III. 11 <i>System Usability Scale</i>	III-39
Tabel III. 12 Rekapitulasi Hasil <i>Usability Testing</i>	III-41
Tabel III. 13 Rangkuman <i>Usability Problem</i>	III-41

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A WAWANCARA IDENTIFIKASI KEBUTUHANA-1

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini dibahas mengenai pendahuluan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran dasar mengenai permasalahan yang diangkat. Pendahuluan ini terbagi menjadi delapan buah topik bahasan, yaitu latar belakang masalah, tinjauan perusahaan, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan dan asumsi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

I.1 Latar Belakang Permasalahan

UMKM merupakan kegiatan usaha yang mampu memperluas lapangan kerja dan dapat memberikan pelayanan ekonomi secara luas kepada masyarakat serta dapat berperan dalam proses pemerataan dan peningkatan pendapatan masyarakat. Selain itu, UMKM mampu mendorong pertumbuhan ekonomi dan berperan dalam mewujudkan stabilitas nasional (Hanim & Noorman, 2018). Mengingat perkembangan dunia usaha kini semakin berkembang, maka ketentuan usaha kecil yang sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1995 dianggap tidak memadai lagi sebagai landasan hukum bagi Usaha Kecil. Oleh karenanya, Pemerintah Republik Indonesia membuatkan penerbitan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 mengenai Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UUUMKM). Dalam Undang-Undang tersebut disebutkan bahwa sebuah usaha yang digolongkan sebagai UMKM adalah usaha kecil yang dimiliki dan dikelola oleh seseorang atau sekelompok kecil orang dengan jumlah kekayaan dan pendapatan tertentu. UMKM juga merupakan badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung (Pemerintah Republik Indonesia, 2008).

Dilansir dari Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, UMKM sendiri merupakan pilar terpenting dalam perekonomian Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari data kementerian koperasi dan UKM, jumlah UMKM saat ini mencapai 64,2 juta dengan kontribusi terhadap Produk

Domestik Bruto (PDB) sebesar 61,07% atau senilai dengan 8.573,89 triliun rupiah. Dengan adanya kontribusi UMKM terhadap Indonesia meliputi kemampuan menyerap 97% dari total tenaga kerja yang ada serta dapat menghimpun sampai dengan 60,4% dari total investasi. Namun, tingginya jumlah UMKM di Indonesia juga tidak terlepas dari tantangan atau hambatan yang akan dihadapi (Limanseto, 2021).

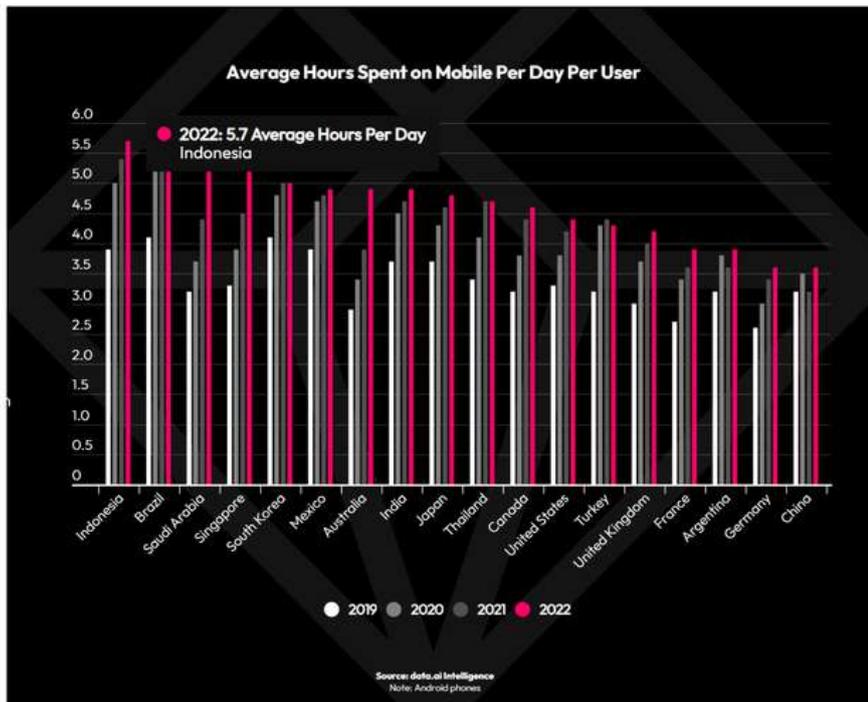
Berdasarkan informasi tersebut, peran UMKM tentunya dapat turut serta membantu perekonomian Indonesia baik secara langsung maupun tidak langsung. Namun, mengingat dengan tingginya jumlah UMKM yang ada, terdapat beberapa tantangan atau hambatan yang harus dihadapi agar suatu UMKM tersebut dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat berkontribusi dalam perekonomian Indonesia. Menurut Sarman Simanjorang, selaku Wakil Ketua Kamar Dagang dan Industri (Kadin) DKI Jakarta, terdapat 5 hambatan dalam proses pengembangan UMKM untuk naik kelas (mampu berkontribusi dalam perekonomian Indonesia). Hambatan tersebut terdiri dari minimnya permodalan, minim akses perizinan, miskin akses pasar, miskin kemampuan manajemen, dan miskin akses teknologi informasi. Dari minimnya permodalan ini, dapat mengakibatkan kegiatan produksi dari UMKM terhambat sehingga keuntungan yang diperoleh oleh pemilik usaha tidak optimal. Sedangkan, untuk minim akses perizinan ini telah ditentukan dalam peraturan menteri perdagangan no.46/200 mengenai perubahan atas permendag no.36/2007 mengenai penerbitan Surat Izin Usaha Perdagangan (SUIP). Selanjutnya, miskin akses pasar yang dimaksud adalah kurangnya akses untuk memasarkan produk-produknya (Akbar, 2018). Untuk miskin kemampuan manajemen disini dapat berupa kurangnya pemahaman mengenai pemasaran digital. Sedangkan, untuk miskin akses teknologi informasi ini didukung dengan data dimana para pelaku UMKM di Indonesia yang baru bergerak online atau digitalisasi baru sekitar 15% saja (Setyowati, 2020).

Selain itu, pendapat Sarman Simanjorang didukung oleh Tirta Segara selaku Dewan Komisioner OJK. Ia mengatakan dalam Republik (2022) bahwa saat ini masih terdapat banyak masalah yang dihadapi oleh sektor UMKM agar bisa naik kelas sehingga dapat berkontribusi lebih besar terhadap perekonomian Indonesia. Pertama, banyaknya UMKM yang belum memanfaatkan teknologi digital, terutama dalam pemasaran dan akses pasar. Menurutnya, sejalan dengan masih 13% jumlah UMKM yang sudah memanfaatkan teknologi digital.

Pemanfaatan tersebut dinilai penting tidak hanya untuk promosi, melainkan juga dalam manajemen UMKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat banyak masyarakat yang belum melakukan pemanfaatan teknologi digital (Intan, 2022)

Satu sisi lainnya, perkembangan teknologi digital di Indonesia kini makin pesat dan membawanya memasuki era digital. *CA Technologies* dan *Coleman Parkes* melakukan survei dan menemukan bahwa perusahaan Indonesia menempati peringkat empat tertinggi di dunia dari sisi dampak positif yang didapat melalui transformasi digital (*CA Technologies & Coleman Parkes Research, 2017*). Di Indonesia sendiri, transformasi digital dimulai dari era 1990 dimana *Personal Computer* mulai masuk ke Indonesia serta berbagai sistem operasi baru mulai bermunculan. Pada tahun 1992 Paguyuban *Network* mengembangkan internet di Indonesia. Popularitas internet di Indonesia semakin meningkat semenjak adanya bisnis warnet pada pasca reformasi hingga awal tahun 2000. Perkembangan teknologi tersebut semakin berkembang semenjak internet dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile* (Jho, 2023). Oleh karena itu, transformasi digital kini menjadi kebutuhan dalam menjaga kelangsungan usaha dan memenangkan saingan, terutama untuk pelaku UMKM.

Selain itu, ditemukan bahwa semakin bertambahnya penggunaan *mobile* masyarakat Indonesia itu sendiri dimana menurut laporan *State of Mobile 2023* yang dipublikasi oleh firma riset pasar aplikasi data.ai, masyarakat Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 5,7 jam per harinya menggunakan *mobile*. Dalam laporan tersebut, data.ai menambahkan bahwa masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet yang paling lama menghabiskan waktu untuk penggunaan *mobile* jika dibandingkan dengan beberapa negara lainnya pada tahun 2022 (Riyanto, 2023). Berikut Gambar I.1 yang merupakan hasil penelusuran yang telah dirangkum dalam bentuk diagram batang oleh data.ai yang dikutip Kompas.



Gambar I.1 Rata-rata Waktu Penggunaan *Mobile* Dari Tahun 2019 – 2022
(Sumber : Kompas, 2023)

Tidak hanya itu, dalam artikel Jakarta *Globe* ditemukan bahwa masyarakat Indonesia lebih banyak mengakses berita yang mendidik mereka selama menggunakan *mobile* untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai dunia (Herman, 2020). Selain itu, aplikasi *mobile* yang ada sekarang sudah berkembang pesat dan terus *trend* perkembangan dari tahun ke tahun. Maka dari itu, aplikasi untuk *mobile* harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, akan dipelajari lebih dalam terkait beberapa hambatan yang ada dalam mengembangkan UMKM, yaitu terkait miskin kemampuan manajemen dan pemanfaatan teknologi digital. Dari hambatan yang telah dikemukakan, maka diperlukan solusi yang efektif dan harus dibuat agar dapat mengedukasi pemilik UMKM mengenai manajemen dan bagaimana pengelolaan bisnis mereka. Hal tersebut dikarenakan hambatan yang ada berpengaruh terhadap kontribusi UMKM dalam perekonomian Indonesia. Dengan demikian, aplikasi berbasis *mobile* dapat menjadi sebuah penelitian yang layak untuk membantu pemilik UMKM dalam mengelola bisnis mereka. Dalam aplikasi tersebut nantinya akan menjawab kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

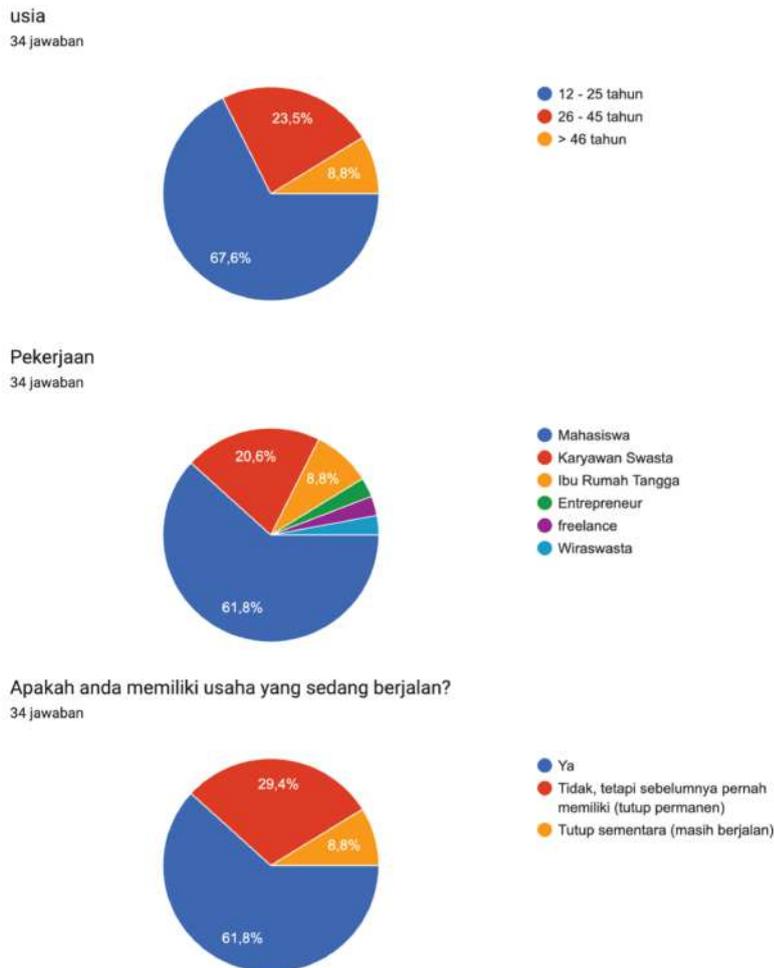
I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dilakukan penelitian lebih lanjut agar dapat memahami bagaimana dan apa pandangan pemilik UMKM dalam mengelola usaha mereka. Untuk mengetahui pemahaman kemampuan manajemen dan minat penggunaan aplikasi dalam mengelola bisnis, maka dilakukan survei dengan disebarkan sebuah kuesioner yang disajikan dalam bentuk isian singkat, *likert scale* dan *check boxes*. Survei ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada orang-orang sedang menjalankan suatu UMKM, pernah memiliki UMKM namun tutup permanen, serta mempunyai UMKM tetapi sedang tutup sementara. Dalam melakukan survei yang telah dibagikan dalam bentuk *google form* ini, terdapat 34 responden yang menjawab survei. Berikut Tabel I.1 yang merupakan daftar pertanyaan survei.

Tabel I. 1 Daftar Pertanyaan Survei

No	Pertanyaan Survei
1	Berapakah usia anda?
2	Pekerjaan yang sedang dijalani?
3	Apakah anda memiliki usaha yang sedang berjalan?
4	Usaha yang sedang/pernah anda jalani berada dalam bidang apa?
5	Sudah berapa lama usaha tersebut berjalan?
6	Apakah anda mengelola UMKM tersebut seorang diri?
7	Apakah anda mengetahui bagaimana pengelolaan bisnis yang baik dan benar?
8	Menurut anda, perencanaan dan pengelolaan bisnis UMKM yang baik sangat penting untuk menunjang keberhasilan suatu bisnis UMKM dalam jangka panjang?
9	Menurut anda, seberapa penting pemanfaatan pengelolaan bisnis UMKM secara digital dibandingkan secara konvensional? (pencatatan manual, dsb)
10	Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan aplikasi atau sarana digital dalam mengelola UMKM anda?
11	Jika terdapat sebuah aplikasi, dimana aplikasi tersebut dapat membantu anda dalam mengelola UMKM anda berbasis <i>mobile</i> , apakah anda tertarik untuk mengunduhnya?

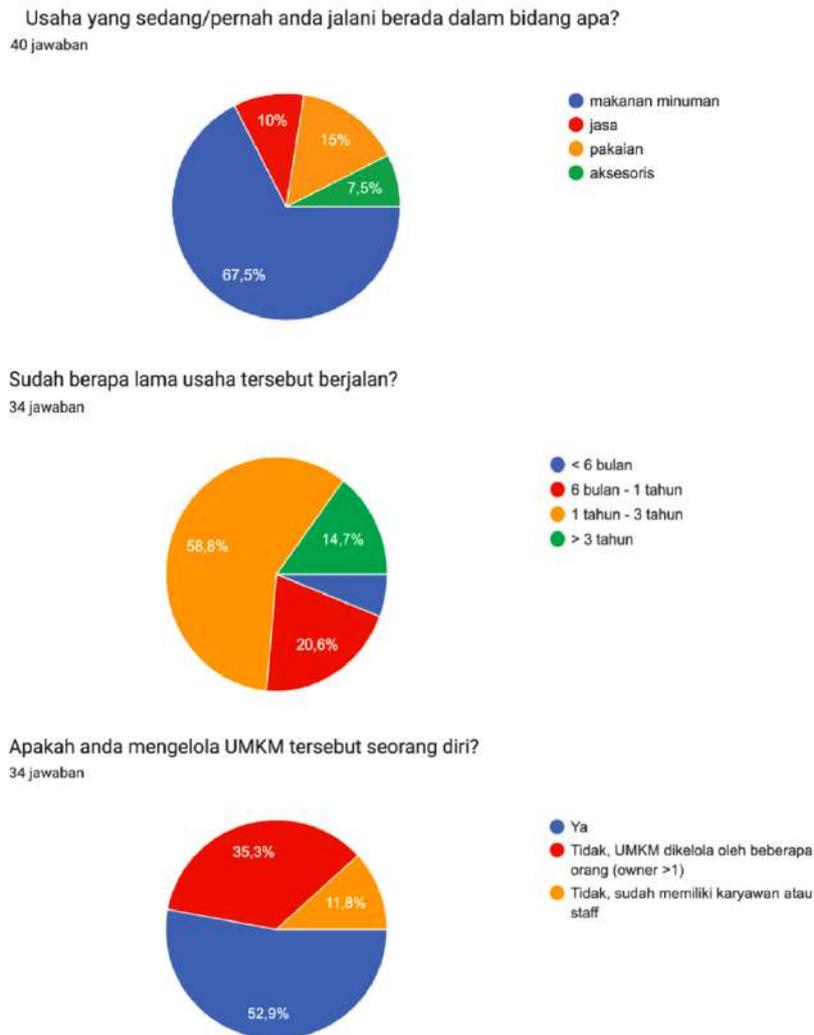
Selanjutnya, dibuatkannya rangkuman hasil survei yang telah dilakukan. Rangkuman tersebut dibuat dalam bentuk diagram serta penjelasan singkat terkait hasil jawaban dari responden. Berikut diagram yang dibentuk berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan pada Gambar I.2.



Gambar I.2 Distribusi responden berdasarkan usia, pekerjaan, dan status usaha yang berjalan

Gambar I.2 merupakan pertanyaan 1 – 3 yang berkaitan dengan data diri atau profil responden. Untuk pertanyaan pertama berkaitan dengan usia dari responden. Pengelompokan usia ini berdasar dari klasifikasi kelompok usia manusia menurut Departemen Kesehatan RI pada tahun 2009 dimana rentang usia 12 – 25 tahun dikategorikan sebagai kelompok remaja, rentang usia 26 – 45 tahun dikategorikan sebagai kelompok dewasa, dan usia lebih dari 46 tahun dikategorikan sebagai kelompok lansia (Amin & Juniati, 2017). Berdasarkan hasil survei, kelompok remaja mendominasi dimana terdapat 67,6% dari total responden. Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah seputar pekerjaan dari responden dimana hasil terbanyak merupakan seorang pelajar atau mahasiswa dengan nilai presentase 61,8%, sedangkan 20,6% merupakan seorang karyawan swasta, dan sisanya pekerja lainnya. Pertanyaan ketiga berkaitan dengan usaha

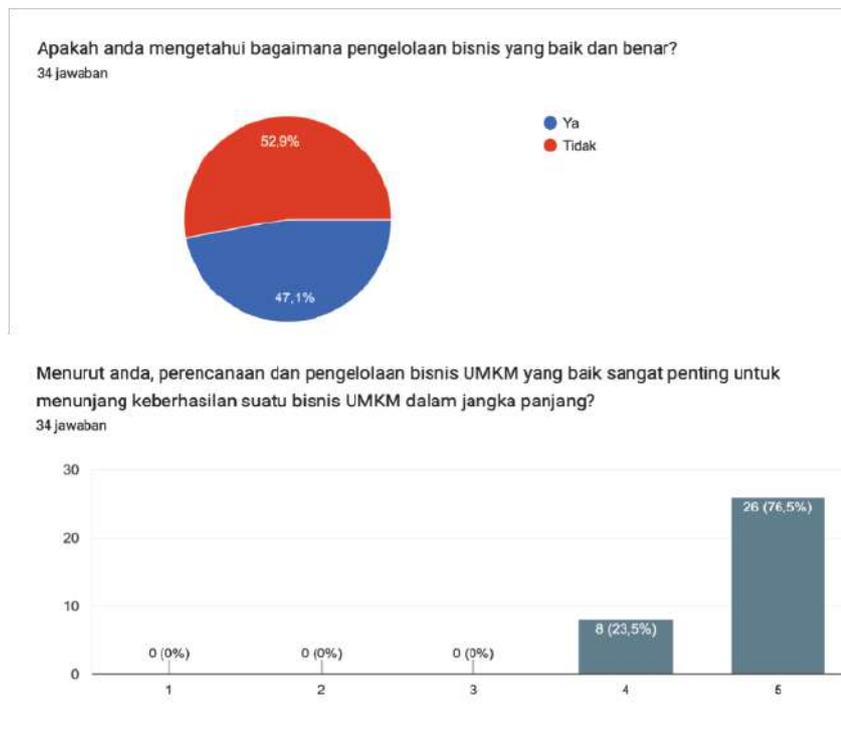
yang dijalani oleh responden dimana terdapat 3 kategori, yaitu memiliki usaha yang sedang berjalan, pernah memiliki usaha, dan memiliki usaha yang sedang berjalan namun sedang tutup sementara. Dari hasil survei yang telah dilakukan, jawaban terbanyak adalah yang memiliki usaha yang sedang berjalan.



Gambar I.3 Distribusi responden berdasarkan karakteristik usaha responden terkait bidang usaha, lamanya usaha, dan sistem pengelolaan usaha secara individu atau tidak

Gambar I.3 merupakan pertanyaan 4 – 6 yang berkaitan dengan karakteristik usaha yang dimiliki oleh responden. Pertanyaan keempat terkait usaha yang sedang atau pernah dijalani berada dalam bidang apa. Pada pertanyaan ini dibuat dalam bentuk *checkbox* dimana responden dapat memilih lebih 1 dari bidang jika memiliki usaha lebih dari 1. Dari hasil survei yang telah dilakukan, jawaban terbanyak adalah yang memiliki usaha di bidang makanan dan

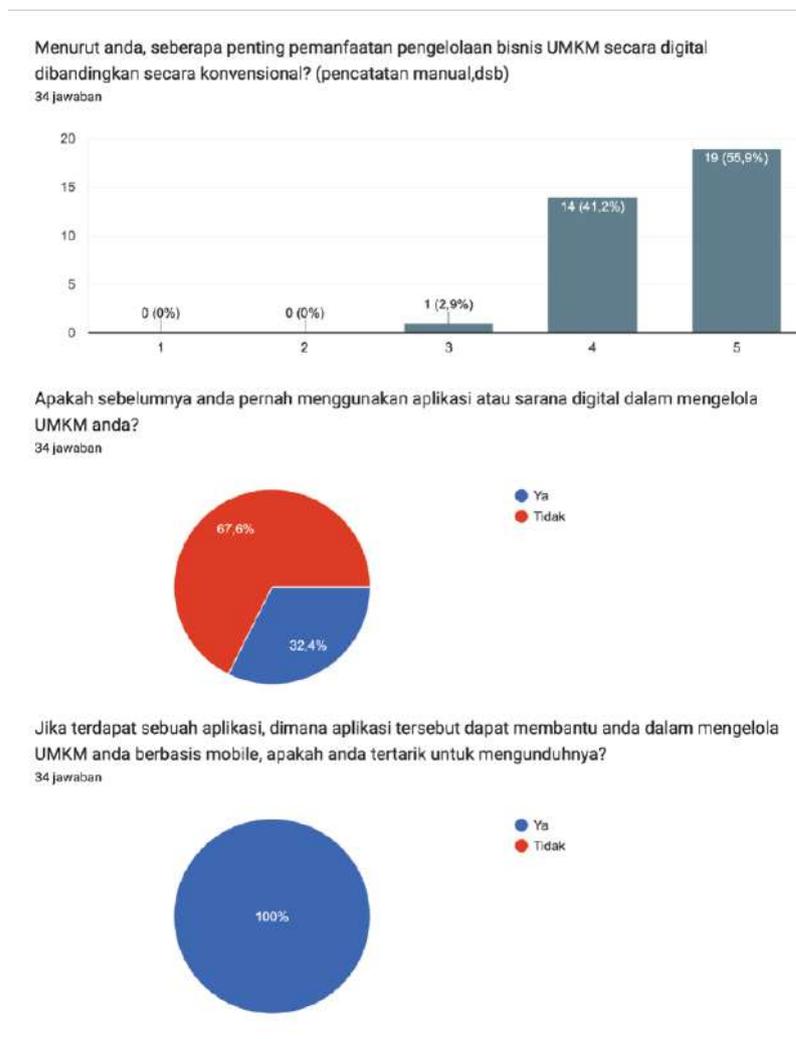
minuman dengan presentase sebesar 78,8%. Untuk urutan kedua adalah yang memiliki usaha di bidang pakaian dengan presentase 12%. Lalu, yang ketiga adalah bidang jasa dengan nilai presentase 18,2%. Dan yang terakhir pada bidang aksesoris dengan nilai presentase 9,1%. Pertanyaan kelima berkaitan dengan periode usaha yang dijalankan oleh responden. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat 58,8% responden yang menjawab menjalani bisnis pada rentang waktu 1 tahun – 3 tahun. Lalu untuk sisanya merupakan responden yang menjalani bisnis kurang dari 6 bulan. Pertanyaan keenam merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan apakah responden menjalankan usaha secara seorang diri atau tidak. Dari hasil yang diperoleh, terdapat sebanyak 52,9% responden yang merupakan pengelola UMKM seorang diri, kemudian 35,3% responden merupakan seseorang yang mengelola bisnis dengan beberapa orang (lebih dari 1 orang). Sedangkan sisanya merupakan responden yang sudah memiliki staf atau karyawan.



Gambar I.4 Distribusi responden berdasarkan pengetahuan serta pendapat responden terkait pengelolaan bisnis

Gambar I.4 merupakan hasil survei pertanyaan 7 – 8 yang dikelompokkan mengenai pengetahuan serta pendapat dari responden terkait pengelolaan bisnis. Pertanyaan ketujuh berkaitan dengan pengetahuan responden mengenai

pengelolaan bisnis yang baik dan benar. Dari hasil survei, diperoleh sebanyak 54,5% responden tidak mengetahui bagaimana pengelolaan bisnis yang baik dan benar. Pertanyaan kedelapan merupakan pertanyaan dengan tipe *likert scale* dimana jawaban terdiri dari 5 kategori yang dimulai dari angka 1 yang berarti sangat tidak penting sampai dengan angka 5 yang berarti sangat penting. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan pendapat responden terkait pentingnya perencanaan dan pengelolaan bisnis UMKM yang baik untuk menunjang keberhasilan suatu bisnis UMKM dalam jangka panjang. Dari hasil survei, responden merasa perencanaan dan pengelolaan bisnis UMKM yang baik sangat penting untuk menunjang keberhasilan suatu bisnis UMKM dalam jangka panjang. Hal tersebut dapat dilihat dengan hasil persentaase sebesar 76,5%.



Gambar I. 5 Distribusi responden berdasarkan pemanfaatan teknologi digital responden dalam mengelola usaha.

Pada Gambar 1.5 berisikan pertanyaan 9 – 11 yang dikelompokkan sebagai pemanfaatan teknologi digital responden dalam mengelola usaha. Pertanyaan kesembilan merupakan pertanyaan dengan tipe *likert scale*. Pertanyaan tersebut memuat sebuah pendapat responden terkait seberapa penting pemanfaatan pengelolaan bisnis UMKM secara digital dibandingkan secara konvensional. Dari hasil survei, responden mengatakan bahwa pemanfaatan pengelolaan bisnis UMKM secara digital dibandingkan secara konvensional sangat penting dengan hasil persentase sebanyak 55,9%. Pertanyaan kesepuluh berkaitan dengan pernah atau tidaknya responden dalam menggunakan aplikasi atau sarana digital dalam mengelola usaha mereka. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, terdapat sebanyak 67,6% responden yang tidak menggunakan aplikasi atau sarana digital dalam mengelola UMKM. Sedangkan sisanya merupakan responden yang menggunakan aplikasi atau sarana digital dalam mengelola UMKM. Pertanyaan terakhir atau kesebelas berkaitan dengan minat responden terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam mengelola usaha mereka. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, seluruh responden memiliki ketertarikan dalam mengunduh aplikasi tersebut dapat membantu mereka dalam mengelola UMKM anda berbasis *mobile*.

Berdasarkan hasil survei dari 34 responden tersebut, dilakukan wawancara lebih dalam untuk mengetahui lebih lanjut terkait urgensi pengetahuan kemampuan manajemen atau penerapannya secara langsung serta pemanfaatan teknologi digital dengan penggunaan aplikasi dalam mengelola bisnis. Wawancara ini dilakukan kepada 9 responden dari 34 yang telah mengikuti survei pada bagian sebelumnya. Responden yang ada terdiri dari 4 orang remaja, 3 orang dewasa, dan 2 orang lansia. Pembagian jumlah tersebut mengikuti hasil persentase survei yang telah dilakukan dimana jumlah remaja lebih dominan daripada jumlah dewasa dan lansia. Selain itu, digunakan semua usia agar dapat diperolehnya berbagai persepsi dari seluruh kalangan usia dan dipilih secara *random*. Responden tersebut dipilih berdasarkan kategori seperti berikut: memiliki usaha di bidang makanan minuman, merupakan pengguna aplikasi *mobile*, memiliki ketertarikan dalam menggunakan aplikasi yang membantu dalam mengelola usaha, dan tidak pernah menggunakan aplikasi dalam mengelola UMKM. Berikut

Tabel I.2 merupakan daftar pertanyaan serta hasil rangkuman wawancara yang telah dilakukan.

Tabel I. 2 Daftar Pertanyaan serta Hasil Rangkuman Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Menurut anda, apakah lebih penting pengetahuan terkait kemampuan manajemen bisnis atau penerapannya secara langsung? Mengapa?	Semua responden berpendapat kedua hal tersebut tidak bisa dipisahkan, karena dengan mengetahui namun tidak diterapkan akan sia-sia, begitupun dengan penerapan namun belum memiliki dasar-dasar pemahaman terkait pengelolaan atau manajemen bisnis.
2	Apakah perencanaan dan pengelolaan bisnis UMKM secara digital akan lebih mudah dan efisien dibandingkan secara konvensional? (pencatatan manual, dsb), Mengapa?	Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, seluruh responden menjawab tentunya akan lebih mudah dan efisien dengan menggunakan teknologi digital, berikut merupakan alasan yang mereka berikan: <ul style="list-style-type: none"> - Semua pencatatan yang dilakukan lebih mudah dilakukan <i>tracking</i> atau dicari. - Lebih mudah dalam melakukan evaluasi karena data disimpan secara otomatis. - Pencatatan yang telah dilakukan dapat disimpan dengan rapi.
3	Apakah anda merasa terbantu dengan adanya sarana digital atau aplikasi yang menyediakan layanan untuk membantu UMKM dalam merencanakan dan mengelola bisnisnya? Berikan alasanmu	Semua responden merasa terbantu karena mengingat dunia sekarang ini sudah masuk ke digitalisasi. Selain itu, berikut merupakan ulasan yang mereka berikan: <ul style="list-style-type: none"> - Lebih fleksibel, bisa buka data dimana saja dan tidak perlu ribet bawa barang-barang tertentu. - Akurasi lebih tinggi jika dibandingkan dengan pencatatan atau perhitungan manual.
4	Mengapa anda tidak menggunakan sarana digital atau aplikasi <i>mobile</i> yang ada sekarang ini dalam pengelolaan UMKM?	4 dari 9 responden mengatakan tidak menemukan adanya aplikasi <i>mobile</i> yang dapat membantu mereka dalam mengelola usaha. Sisanya memiliki alasan lainnya, berikut alasan yang diungkapkan oleh responden terkait pertanyaan disamping: <ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi berbayar dan tergolong mahal untuk para pengembang usaha. - Aplikasi yang ditemukan belum mampu menjawab kebutuhan <i>user</i>, seperti informasi terkait segmentasi pasar atau target market. - Aplikasi yang ditemukan sulit untuk dimengerti, sehingga lebih memilih secara konvensional. - Aplikasi yang ditemukan merupakan aplikasi yang bersifat <i>trial</i> atau bersifat gratis dalam jangka waktu tertentu. Setelahnya, aplikasi tersebut berbayar.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa banyak responden yang setuju akan pemanfaatan teknologi digital yang lebih mudah dan efisien dalam

mengelola usaha mereka. Responden juga merasa terbantu jika terdapat aplikasi yang mampu membantu mereka dalam mengelola usaha mereka. Namun, terdapat beberapa kendala saat responden ingin menggunakan aplikasi yang ada. Dengan kendala yang telah disebutkan pada tabel I.2 menyebabkan para responden memilih untuk tetap mengelola usaha mereka secara konvensional serta kurangnya pemahaman mengenai kebutuhan pasar yang tepat.

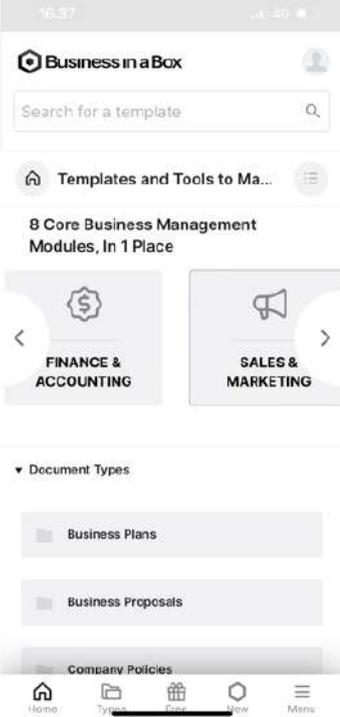
Pada kenyataannya, saat ini sudah terdapat beberapa aplikasi yang mampu menunjang para pengembang atau pebisnis dalam mengelola usaha. Aplikasi yang ditemukan merupakan aplikasi serupa, yaitu aplikasi *mobile* yang dapat ditemukan pada beberapa platform, seperti *Appstore* dan *Playstore*. Namun, dari aplikasi yang ada terdapat komentar dari pengguna. Komentar tersebut merupakan pengalaman dari pengguna yang telah menggunakan aplikasi *mobile* yang ada dan komentar tersebut terdapat pada *Appstore* dan *Playstore*. Berikut beberapa aplikasi beserta tampilan aplikasi dan ulasan mengenai pengelolaan bisnis yang ada untuk saat ini pada Tabel I.3.

Tabel I. 3 Contoh Aplikasi Pengelolaan Bisnis.

Nama Aplikasi	Deskripsi Aplikasi	Tampilan Aplikasi	Keterangan
Centro	Sebuah aplikasi untuk pengguna yang ingin membuka bisnis (pemula) dimana pengguna diberitahu langkah-langkah dalam membangun bisnis dan artikel pembelajaran mengenai pengelolaan bisnis.		(+) Mudah untuk digunakan. Terdapat video penjelasan mengenai penggunaan aplikasi. (-) <i>Currency</i> yang tersedia tidak terdapat mata uang rupiah. (-) Tampilan aplikasi kurang dapat dipahami oleh pengguna yang baru menggunakan.

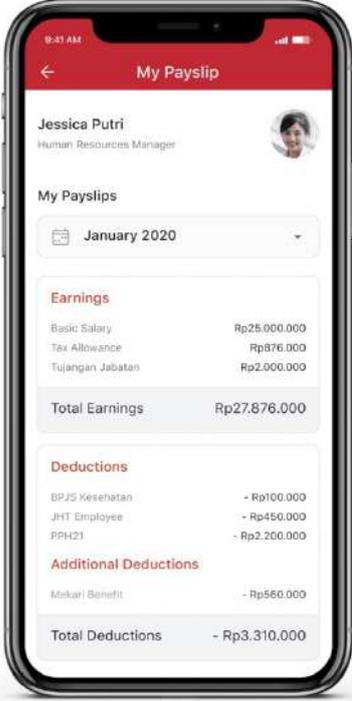
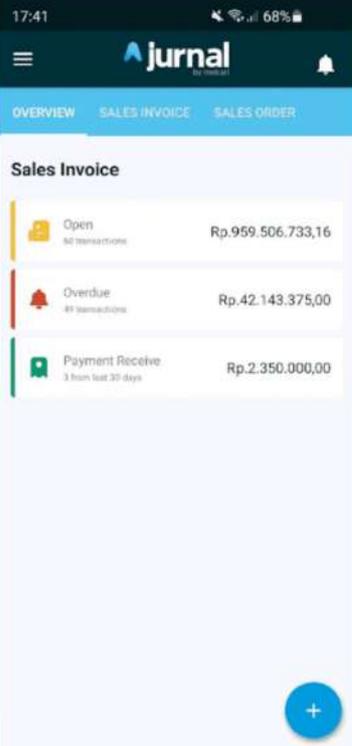
(Lanjut)

Tabel I.3 Contoh Aplikasi Pengelolaan Bisnis. (Lanjutan)

Nama Aplikasi	Deskripsi Aplikasi	Tampilan Aplikasi	Keterangan
Business Suite	Sebuah aplikasi untuk memaparkan informasi mengenai bisnisnya yang telah bergabung dalam facebook dan instagram.	 <p>Sumber: https://apps.apple.com/us/app/meta-business-suite/id514643583</p>	(+) Memaparkan informasi perkembangan <i>business engagement</i> . (+) Tampilan sederhana sehingga enak dilihat dan mudah dipahami (-) Hanya berlaku untuk aplikasi yang berbasis meta (facebook dan Instagram).
Business in a Box	Sebuah aplikasi yang mewadahkan <i>template</i> format untuk kepentingan pebisnis seperti laporan keuangan, proposal, dan lainnya.	 <p>Sumber: https://www.business-in-a-box.com</p>	(+) <i>Template</i> yang diberikan banyak dan beragam sesuai dengan kepentingan. (+) <i>Template</i> yang disediakan <i>compatible</i> dengan laptop. (-) <i>Template</i> yang disediakan secara gratis terbatas. hanya terdapat 5 template yang dapat diakses dengan gratis, selain itu berbayar.

(Lanjut)

Tabel I.3 Contoh Aplikasi Pengelolaan Bisnis. (Lanjutan)

Nama Aplikasi	Deskripsi Aplikasi	Tampilan Aplikasi	Keterangan
Mekari Talenta	Sebuah aplikasi yang menyediakan sistem HR terotomasi dan berbasis komputasi cloud saat mengelola karyawan.	 <p>Sumber: https://www.talenta.co</p>	<p>(+) Mempermudah HR dalam mengelola absensi karyawan, seperti pengajuan cuti, payslip gaji, dan reimbursement.</p> <p>(+) Tampilan UI simple sehingga dapat mempermudah <i>user</i> dalam memahami aplikasi.</p> <p>(-) Aplikasi memberikan fitur trial (gratis dalam waktu tertentu, selanjutnya berbayar).</p> <p>(-) Kurangnya fitur bertanya seputar program untuk mempermudah pemakaian aplikasi.</p>
Journal Mobile	Sebuah aplikasi sistem akuntansi online yang dapat melakukan pencatatan keuangan, pembukuan, dan operasional bisnis perusahaan.	 <p>Sumber: https://www.jurnal.id/</p>	<p>(+) Mampu mengelola <i>invoice</i> secara otomatis dan terintegrasi ke dalam laporan.</p> <p>(+) Dapat mengatur dan memantau operasional lewat fitur.</p> <p>(-) Tidak <i>user friendly</i> karena tidak ada panduan terkait penggunaan aplikasi.</p> <p>(-) Aplikasi memberikan fitur trial (gratis dalam waktu tertentu, selanjutnya berbayar).</p>

Berdasarkan keterangan di atas mengenai aplikasi yang ada untuk mengelola bisnis, masih terdapat beberapa kekurangan dan belum menjawab hambatan yang dihadapi oleh pemilik usaha. Namun, dari komentar yang ada terkait aplikasi yang telah disebutkan, *Business Suit* memiliki komentar yang lebih baik dimana pengguna merasa sangat terbantu dengan fitur yang memberikan informasi perkembangan *business engagement*. Namun aplikasi tersebut hanya diperuntukkan bisnis berbasis meta, yaitu facebook dan Instagram.

Dari pernyataan diatas terkait hasil wawancara dan aplikasi yang ada untuk saat ini, diperlukan suatu wadah yang mampu membantu dan menjawab kebutuhan para pelaku UMKM dalam mengembangkan usahanya. Hal tersebut dilakukan agar mampu meningkatkan kemampuan manajemen pemilik UMKM. Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya perbaikan yang dapat memudahkan pelaku UMKM untuk beralih pada digitalisasi agar dapat mengembangkan dan mensukseskan usahanya, yaitu dengan perancangan aplikasi *mobile* penunjang pengelolaan UMKM. Perancangan aplikasi *mobile* tersebut menggunakan metode *Interaction Design Lifecycle Model*.

Selanjutnya dari identifikasi masalah yang telah didapat akan dibentuklah rumusan masalah. Rumusan masalah ini berisikan pertanyaan yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dijabarkan pada identifikasi masalah. Berikut merupakan rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Kebutuhan apa saja yang ditemukan dari pengguna sehingga mampu diterjemahkan ke dalam fitur yang harus ada di dalam aplikasi yang mampu membantu pemilik UMKM dalam mengelola usaha?
2. Bagaimana perancangan aplikasi untherhadap *user* pada saat menggunakan aplikasi *mobile* mengenai pengelolaan UMKM?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari rancangan aplikasi *mobile* penunjang pengelolaan UMKM dalam bentuk *high-fidelity prototype* dari pengguna?

I.3 Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini dibuat sebuah batasan dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk membatasi kompleksitas yang terjadi pada penelitian yang dilakukan. Sehingga, pada akhirnya kegiatan penelitian ini dapat menjawab fokus permasalahan yang ada. Berikut merupakan batasan penelitian yang dilakukan.

1. Fokus penelitian ini dilakukan kepada pemilik UMKM yang sudah berjalan dalam rentang waktu 1 tahun – 3 tahun.
2. Produk yang dibuat hanya mencapai tahap *high-fidelity prototype*.
3. *Prototype* yang dibuat dan didesain untuk pengguna android karena mayoritas pengguna *mobile* di Indonesia menggunakan android OS.
4. Perancangan aplikasi tidak memperhitungkan faktor ekonomi berupa biaya pengembangan dan keuntungan bisnis.
5. Aplikasi yang dirancang difokuskan untuk mencakup 1 bidang usaha saja, yaitu bidang makanan dan minuman.
6. Aplikasi yang dirancang difokuskan untuk ukuran usaha yang mikro dan kecil.

Selain adanya penentuan batasan masalah, terdapat asumsi penelitian yang digunakan. Penggunaan asumsi tersebut bertujuan untuk menghindari kompleksitas yang terjadi dari penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan asumsi selama kegiatan penelitian.

1. Tidak ada perbedaan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi pada *mobile* yang signifikan di antara pengguna.
2. Tidak dilakukan pengembangan atau perlisian aplikasi serupa selama penelitian berlangsung.

I.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah berupa perancangan aplikasi penunjang pengelolaan bisnis UMKM. Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya. Sehingga, pada akhir dari penelitian ini dapat menghasilkan kesimpulan yang terbaik. Berikut merupakan beberapa tujuan penelitian yang akan dicapai ketika melakukan penelitian.

1. Mengidentifikasi kebutuhan yang dapat membantu para pemilik UMKM dalam mengelola bisnis UMKM.
2. Menentukan rancangan aplikasi yang dapat memberikan pengalaman positif terhadap *user* saat menggunakan aplikasi *mobile* dalam membantu *user* dalam mengelola bisnis mereka.
3. Melakukan evaluasi rancangan aplikasi *mobile* penunjang pengelolaan UMKM dalam bentuk *high-fidelity prototype* dari pengguna

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari perancangan aplikasi ini dapat dirasakan oleh para pemilik bisnis UMKM baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal tersebut dapat dicapai dengan terjawabnya tujuan penelitian yang telah dilakukan. Manfaat dari penelitian akan dibagi berdasarkan dua hal, yakni manfaat praktis dan manfaat teoritis. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Praktis

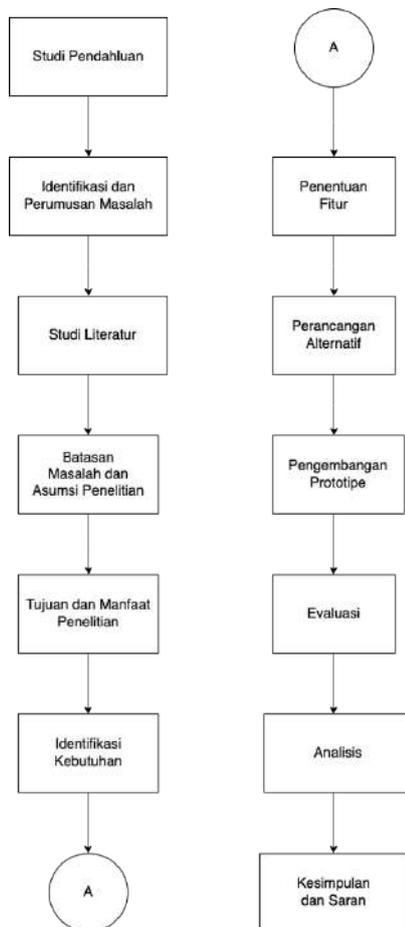
Secara praktis, penelitian ini dapat menghasilkan rancangan prototipe rancangan aplikasi yang membantu pemilik UMKM dalam mengelola bisnis dengan memberikan informasi edukasi mengenai manajemen bisnis kepada pemilik UMKM mulai dari teori hingga penerapannya sendiri.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan yang didapat dari penelitian ini dapat diaplikasikan untuk penelitian serupa.

I.6 Metodologi Penelitian

Proses perancangan aplikasi untuk menunjang pengelolaan bisnis UMKM ini tentunya diperlukan suatu metode yang tepat. Hal tersebut agar dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat menjawab kebutuhan pemilik UMKM dalam mengelola usaha mereka. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dijelaskan mengenai metodologi penelitian yang akan digunakan. Berikut Gambar I.6 yang merupakan skema penggambaran alur dari metodologi penelitian.



Gambar I.6 Metodologi Penelitian

Seperti pada Gambar I.6 Metodologi penelitian, penelitian ini dilakukan mulai dari studi pendahuluan dan diakhiri dengan membuat kesimpulan dan saran. Dengan adanya metodologi penelitian ini diharapkan dapat membantu kegiatan penelitian agar menjadi terorganisir. Setiap langkah-langkah tentunya memiliki kegunaannya masing-masing. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini.

1. Studi Pendahuluan

Pada awal penelitian, dilakukan studi pendahuluan yang terdiri dari pencarian data dan riset terlebih dahulu untuk menemukan urgensi dari mengapa harus diciptakannya sebuah aplikasi penunjang pengelolaan UMKM. Pencarian data dan riset tersebut dilakukan dengan mencari permasalahan yang terjadi pada pemilik UMKM dalam mengelola usaha. Riset tersebut didapat dari buku, artikel surat kabar, dan sebagainya.

2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Setelah menyusun latar belakang masalah dari studi pendahuluan akan dilakukannya identifikasi dan perumusan masalah yang berdasar pada latar belakang masalah. Identifikasi masalah tersebut dilakukan dengan menggunakan survei. Survei yang dilakukan dibagi menjadi 2 tahap, yaitu penyebaran kuesioner dan wawancara. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui pemahaman kemampuan manajemen dan minat penggunaan aplikasi dalam mengelola bisnis. Sedangkan, untuk wawancara dilakukan untuk menggali lebih lanjut mengenai terkait pemanfaatan teknologi digital dengan penggunaan aplikasi dalam mengelola bisnis. Setelah masalah tersebut teridentifikasi, maka dilakukan penyusunan rumusan masalah untuk mengetahui apa yang ingin dijawab atau diselesaikan dengan dilakukan penelitian ini.

3. Studi Literatur

Dilakukannya studi literatur ini untuk membantu memahami konsep dalam kegiatan penelitian serta informasi terkait penyelesaian maupun data pendukung yang dibutuhkan selama penelitian ini dilakukan. Informasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mengenai pengetahuan dasar terkait UMKM, pengelolaan bisnis, serta metode yang digunakan untuk penelitian ini (*Interaction Design Lifecycle Model*). Studi literatur ini dilakukan dengan menggali informasi melalui beberapa media, seperti buku, jurnal, artikel, berita, dan sumber terpercaya lainnya.

4. Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Penentuan batasan masalah ini dilakukan untuk mengurangi cakupan penelitian agar tidak terlalu luas. Dengan begitu, kegiatan penelitian yang dilakukan dapat menjawab fokus permasalahan yang ada. Sedangkan untuk tujuan penelitian dibuat berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan untuk penentuan asumsi dilakukan untuk menghindari terjadinya kompleksitas pada penelitian yang dilakukan.

5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian dibuat untuk mengetahui hasil yang diinginkan dengan dilakukannya penelitian ini. Dengan demikian, nantinya dapat diketahui kegiatan penelitian yang dilakukan dapat menjawab rumusan masalah yang telah disusun atau tidak. Sedangkan, manfaat penelitian dibentuk menjadi 2, yaitu madaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berisikan terkait kegunaan dalam

pengembangan sistem ilmu pengetahuan, sedangkan manfaat praktis dibuat untuk para pelaku UMKM yang merasakan dampak dari penelitian.

6. Identifikasi Kebutuhan

Pada aktivitas ini dilakukan untuk mencari data yang diperlukan mengenai kebutuhan *user*. Dalam proses pencarian data kebutuhan ini dilakukan akan dilakukann dengan cara wawancara. Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul, maka dilakukannya pengolahan dan analisis data untuk menemukan apa yang diinginkan serta dibutuhkan oleh *user*. Tahap ini dapat dilakukan berulang kali agar aplikasi *mobile* yang dibuat dapat menjawab apa yang dibutuhkan oleh *user*. Selanjutnya akan dibuat persona untuk menggambarkan *user profile* yang mendekati karakteristik dengan target pengguna.

7. Penentuan Fitur

Setelah tidak ditemukannya kebutuhan baru dalam pengidentifikasian kebutuhan, maka akan akan dilakukannya penjemahkan ke dalam fitur. Penejemahan fitur tersebut dilakukan dengan ide kreatif yang sekiranya dapat membantu kebutuhan *user*. Setelah selesai, nantinya akan dilakukan penentuan fitur dengan melibatkan *user* yang telah mengikuti proses wawancara untuk mengetahui fitur yang telah di buat mampu menjawab kebutuhan *user* atau tidak.

8. Perancangan Desain Alternatif

Pada aktivitas ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana aplikasi yang disusun nantinya akan berjalan serta gambaran kasar dari aplikasi yang akan disusun. Perancangan alternatif ini dibuat dalam bentuk desain *wireframe* yang nantinya berguna untuk menemukan desain yang tepat berdasarkan kebutuhan *user*. Dari hasil desain *wireframe*, nantinya akan dilakukan FGD (*Focus Group Discussion*) yang melibatkan *target user* guna mendapat *feedback* dari hasil desain *wireframe* yang telah dibuat. Apabila desain yang dihasilkan masih belum bisa menjawab kebutuhan *user* dan diperlukan data yang lebih banyak, maka dapat dilakukan aktivitas pencarian identifikasi kebutuhan kembali sampai tidak ditemukannya kebutuhan yang berbeda. Namun, apabila dari desain yang ada sudah sesuai dengan kebutuhan *user*, maka akan dilanjutkan ke aktivitas berikutnya, yaitu pengembangan prototipe.

9. Pengembangan Prototipe

Pada aktivitas ini dilakukan untuk mewujudkan desain yang telah dibuat pada tahap perancangan alternatif dan desain tersebut sudah sesuai dengan

kebutuhan *user*. Pengembangan prototipe ini dibuat dalam bentuk desain *high fidelity prototype* dimana desain tersebut nantinya akan ditambahkan aspek interaksi antara aplikasi dengan *user* seperti bagaimana *user* akan menggunakan produk, dan lain-lain. Hasil dari pengembangan prototipe ini adalah gambaran dari produk akhir yang memenuhi kebutuhan *user*, sehingga hanya sebagian fitur dan tampilan yang dapat berfungsi. Jika diperlukan dilakukan perbaikan setelah mendapatkan *feedback* dari beberapa *user*, maka dapat dilakukan tahap perancangan alternatif kembali untuk memperbaiki desain.

10. Evaluasi

Pada aktivitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah dibuat dalam bentuk desain *high fidelity prototype* sesuai dengan kebutuhan *user* dan apakah dapat digunakan oleh *user* dengan mudah. Untuk mencari tahu respons atau *feedback* dari *user*, maka aktivitas evaluasi ini dilakukan dengan metode *Usability Testing*. Dengan metode tersebut, prototipe yang telah dibuat akan dievaluasi mengenai *usability*, *effectiveness*, dan *efficiency* dengan cara menghitung waktu penyelesaian tugas, melihat *error* yang dihasilkan saat penyelesaian tugas, dan kuesioner berupa *system usability scale*. Selain itu, untuk mengetahui lebih dalam terkait pengalaman *user* akan dilakukannya wawancara singkat. Apabila aplikasi masih diperlukan untuk dilakukan perbaikan, maka dapat dilakukan tahap perancangan alternatif kembali. Namun, apabila tidak perlu dilakukan perbaikan, maka prototipe yang akan mewakili produk akhir telah selesai.

11. Analisis

Setelah seluruh tahapan dari *Interaction Design Lifecycle Model* telah dilakukan, selanjutnya adalah melakukan analisis berdasarkan pengumpulan data dan pengolahan data yang telah dilakukan. Analisis itu sendiri berikan penjabaran mengenai analisis dari proses serta hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Langkah selanjutnya adalah membuat kesimpulan dan saran

12. Kesimpulan dan Saran

Bagian ini merupakan tahap akhir dari penelitian dimana dilakukannya penarikan kesimpulan dan saran. Penarikan kesimpulan akan menunjukkan konklusi dari penelitian yang telah dilakukan atau dengan kata lain kesimpulan tersebut berisikan jawaban rumusan masalah serta tujuan yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan, saran berisikan hal-hal yang dapat meningkatkan

kualitas penelitian atau kajian yang serupa yang akan ada di kemudian hari, sehingga penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut dan dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.

I.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan, dijelaskan mengenai struktur dan isi dari laporan penelitian ini. Sistematika penulisan ini berisikan langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini. Di dalamnya terdapat beberapa bab yang dimulai dari pendahuluan hingga kesimpulan dan saran yang menjawab rumusan masalah dari penelitian penelitian ini. Sistematika penulisan dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai pendahuluan dari laporan penelitian. Bab I memuat 7 pembahasan tersendiri. Pembahasan tersebut terdiri dari latar belakang permasalahan yang diteliti pada penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan, manfaat penelitian skripsi, metodologi penelitian yaitu tahapan dalam penyelesaian penelitian, dan sistematika penulisan itu sendiri. Keenam hal tersebut menjadi pendahuluan dari laporan penelitian skripsi yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan sebuah penelitian skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini membahas mengenai landasan teori yang mampu digunakan sebagai referensi atau sumber informasi yang terkait dengan topik penelitian yang diangkat. Teori yang dijabarkan pada bab ini mampu mendukung dalam melakukan pemecahan masalah yang dilakukan pada penelitian skripsi. Oleh karenanya, teori yang digunakan pada penelitian ini berguna dalam melakuakn pemecahan masalah yang hendak dicapai pada penelitian skripsi yang dilakukan.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bagian ini membahas mengenai tahapan-tahapan perancangan aplikasi yang dilakukan selama penelitian skripsi. Proses-proses tersebut

mengikuti metode yang digunakan pada penelitian skripsi, yaitu *Interaction Design Lifecycle Model*. Dengan metode tersebut, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan identifikasi kebutuhan dimana dilakukannya wawancara. Dari identifikasi kebutuhan, dilakukannya penerjemahan kebutuhan ke sebuah fitur yang nantinya akan dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Dalam proses penerjemahan fitur tersebut terdapat beberapa rangkaian proses juga di dalamnya. Kemudian, tahap kedua adalah dengan melakukan perancangan alternatif guna menjawab kebutuhan pengguna. Dalam perancangan alternatif, nantinya akan dilakukan *concept scoring* kepada *target user* yang telah mengikuti proses wawancara untuk mencari tahu perancangan mana yang sangat mendekati dengan kebutuhan pengguna. Setelah didapatkannya perancangan alternatif yang akan digunakan, tahap selanjutnya adalah dilakukannya pembuatan *prototype* atau *prototyping*. Tahap terakhir adalah dilakukannya evaluasi dengan *usability testing*. Pada tahap evaluasi dapat dilakukannya beberapa iterasi agar menghasilkan solusi terbaik untuk menjawab permasalahan yang ada.

BAB IV ANALISIS

Pada bagian ini membahas mengenai analisis dari data yang telah dilakukan pada bagian sebelumnya. Dengan adanya analisis tersebut, diharapkan dapat membantu dalam mencari usulan yang dapat diberikan dan mengarahkan dalam menghasilkan kesimpulan. Setelah dilakukannya analisis, dilanjutkan dengan pemberian perbaikan terhadap prototipe yang telah dibuat. Perbaikan tersebut diberikan untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik untuk aplikasi apabila ingin diluncurkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang ada merupakan hasil jawaban untuk tujuan penelitian. Sedangkan saran yang dibuat ditujukan untuk penelitian selanjutnya yang serupa dengan penelitian yang telah dilakukan pada saat ini. Sehingga kedepannya dapat perbaikan kedepannya.

