

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

UMKM atau Usaha Mikro Kecil dan Menengah merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan jenis bisnis atau usaha dalam skala kecil atau menengah dan pada umumnya dimiliki oleh individu atau kelompok kecil (Hanim, 2018). Dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah, UMKM adalah sebuah perusahaan yang digolongkan sebagai perusahaan kecil yang dimiliki dan dikelola oleh seseorang atau dimiliki oleh sekelompok kecil orang dengan jumlah kekayaan dan pendapatan tertentu (Pemerintah Indonesia, 2008).

Dalam perekonomian Indonesia UMKM menjadi salah satu pilar terpenting, berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan UKM terdapat sekitar 64,2 juta unit usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Indonesia, yang mampu memberikan kontribusi sebesar 61,07% atau senilai 8.573,89 triliun rupiah terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) negara. Selain itu, UMKM juga memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia karena mampu menyerap sekitar 97% tenaga kerja yang ada serta dapat menghimpun hingga 60,4% dari total investasi yang ada (Haryo Limanseto, 2021).

Pawonku merupakan salah satu dari sekian banyak UMKM yang ada di Indonesia yang mengambil andil tersebut. UMKM Pawonku adalah usaha mikro, kecil dan menengah yang bergerak di bidang makanan khususnya makanan ringan. Usaha ini terletak di Desa Gebang, Candirejo, Semanu, Gunungkidul dan dikelola oleh beberapa orang. Pawonku memanfaatkan hasil dari pertanian masyarakat sekitar desa sebagai bahan utama untuk membuat produk makanan ringan mereka. Produk – produk yang dihasilkan oleh UMKM tersebut berupa kripik singkong dengan aneka rasa, rempeyek kacang dan kedelai serta kacang bawang. UMKM Pawonku memasarkan produk mereka dengan cara menitipkan ke warung-warung, toko – toko serta melalui pesanan khusus.

Namun, dibalik itu semua UMKM Pawonku juga memiliki beberapa masalah salah satunya adalah terkait dengan pencatatan keuangan. Dalam pencatatan keuangannya, UMKM tersebut masih melakukan pencatatan keuangan dengan menggunakan metode tradisional yaitu dengan cara masih menuliskan catatan keuangannya ke dalam buku. Sehingga proses pencatatan dan pembuatan laporan keuangan membutuhkan waktu yang lebih lama, serta terkadang terdapat kesalahan manual seperti salah hitung dan salah pencatatan data dan karena catatan keuangan masih dituliskan manual, terkadang tulisan yang dibuat susah dibaca dan hanya yang membuat tulisan tersebut yang dapat membacanya. Catatan keuangan yang ada di UMKM tersebut juga belum terstruktur dengan baik sehingga informasi yang diberikan juga kurang informatif. Akibatnya sering terjadi ketidakcocokan data keuangan antara modal yang dikeluarkan dengan keuntungan yang didapat dari penjualan produk UMKM tersebut.

UMKM Pawonku memiliki sumberdaya manusia yang cukup paham dengan perkembangan teknologi informasi, dengan rentang usia 25 sampai 40 tahun. Beberapa dari mereka cukup menguasai teknologi komputasi dengan menggunakan laptop atau komputer sebagai medianya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa UMKM Pawonku memiliki sumber daya manusia yang mumpuni untuk menjalankan suatu sistem, serta dengan adanya sistem dapat membantu UMKM tersebut untuk memudahkan mereka dalam melakukan pencatatan keuangannya.

Namun, untuk membuat suatu sistem harus melewati beberapa tahapan diantaranya adalah Analisis Kebutuhan Sistem, Desain Sistem/*Prototype*, Implementasi, Pengujian dan Pemeliharaan (Nababan et al., 2020). Tahap desain sistem/ *prototype* merupakan salah satu tahapan yang sangat penting untuk perancangan sistem. *Prototype* diperlukan untuk memberikan gambaran visual dari sistem yang akan dibangun nantinya (Golder & Mitra, 2018). Dengan adanya *prototype* juga dapat mengurangi biaya dalam implementasi rancang bangun sistem tersebut, karena jika sistem dibangun tanpa adanya *prototype* terkadang ada ketidaksesuaian kebutuhan pengguna dengan sistem yang sudah dibuat sehingga hal ini menyebabkan adanya tambahan biaya dan waktu lebih untuk memperbaikinya (Ja'far et al., 2022).

Dalam pembuatan *prototype* suatu sistem sangat lekat dengan yang namanya *User Interface & User Experience*. *User Interface* merupakan tampilan visual sebagai sarana untuk pengguna yang digunakan untuk berkomunikasi dengan sistem. Sedangkan *User Experience* hampir sama dengan *User Interface* yang membedakannya adalah *User Experience* memiliki fokus utama pada hubungan komunikasi antara pengguna dengan sistem yang berfokus pada pengalaman pengguna (Himawan & Yanu, 2020).

Ada beberapa metode dalam perancangan *User Interface & User Experience* salah satunya adalah metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan sebuah pendekatan perancangan UI & UX yang berfokus pada pengalaman pengguna (user) dalam menyelesaikan masalahnya (Müller & Roterberg, 2019). Dengan menggunakan metode ini membuat pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan sistem, sehingga produk yang dihasilkan pun dapat sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas yang mendasari penelitian untuk mengangkat judul tugas akhir yaitu “Perancangan *Prototype User Interface & User Experience* Sistem Laporan Keuangan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada UMKM Pawonku”

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas UMKM Pawonku menghadapi masalah dalam pencatatan keuangan. Metode tradisional yang digunakan memakan waktu lama dalam pembuatan laporan keuangan. Pencatatan keuangan kurang terstruktur sehingga informasi yang diberikan kurang informatif. Akibatnya sering terjadi ketidakcocokan antara modal dan pendapatan pada laporan keuangan. Oleh karena itu, diperlukan rancangan *prototype* sebagai tahap awal dalam pembuatan sistem laporan keuangan, yang memberikan pengalaman pengguna yang baik.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian berfokus membahas perancangan *prototype* sistem laporan keuangan pada UMKM Pawonku dengan menggunakan metode *design thinking* dan tidak membahas tahapan selanjutnya seperti pengembangan sistem atau implementasi.
2. Penelitian ini hanya membahas pencatatan dan pembuatan laporan keuangan pada UMKM Pawonku dengan menggunakan metode *design thinking*

1.4 PERTANYAAN PENELITIAN

Pertanyaan penelitian yang muncul dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang desain UI/UX sistem pengelolaan keuangan yang informatif dan mudah dalam penggunaannya ?
2. Bagaimana penerapan metode *design thinking* dalam membuat *prototype* sistem pengelolaan keuangan berbasis web pada UMKM Pawonku ?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat perancangan desain antarmuka dalam bentuk *prototype high fidelity user interface & user experience* sistem laporan keuangan berbasis web pada UMKM Pawonku dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan usulan solusi permasalahan kepada pemilik dan pengelola UMKM Pawonku dengan membuat *prototype* Sistem Laporan Keuangan Berbasis Web.
2. Untuk melihat bagaimana metode *design thinking* digunakan dalam membuat *prototype* sistem.
3. Sebagai acuan referensi untuk developer yang ingin mengembangkan sistem laporan keuangan berbasis web pada UMKM Pawonku.