

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori yang digunakan

2.1.1 UMKM

Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau disebut UMKM merupakan jenis usaha yang memiliki skala kecil hingga menengah, baik itu berupa usaha dagang, produksi, atau jasa yang dikelola secara mandiri oleh individu atau kelompok kecil [3]. UMKM adalah hubungan dengan prospek bisnis yang kurang jelas dalam perencanaan visi dan misi. Pada hal ini UMKM menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi yang kuat dan berkelanjutan karena dapat meningkatkan daya saing dan inovasi. UMKM menjadi sektor yang penting dalam perekonomian di negara berkembang, karena memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat [4]. UMKM menjadi peluang kerja bagi masyarakat yang kurang terampil ataupun kurang berpendidikan, selain itu juga dapat meningkatkan daya saing negara di pasar dunia.

2.1.1.1 Klasifikasi UMKM

Pada Tahun 2022 UMKM di Indonesia ada sebesar 64,2 juta pelaku usaha. Berdasarkan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah sebesar 8 juta UMKM sudah memanfaatkan *platform* online untuk memasarkan produk [5]. Pada tingginya pelaku usaha di UMKM, tentu ada beberapa klasifikasi dalam usaha tersebut. Berikut merupakan klasifikasi UMKM:

1. *Livelihood Activities*

UMKM dengan klasifikasi *Livelihood Activities* ini merupakan UMKM yang dimanfaatkan untuk memberikan kesempatan kerja, atau dalam kata lain UMKM ini lebih dikenal dengan sektor informal. [6]

2. *Micro Enterprise*

UMKM dengan klasifikasi *Micro Enterprise* merupakan UMKM yang memiliki sifat pengrajin, namun pada *Micro Enterprise* pelaku belum memiliki sifat kewirausahaan. Pada klasifikasi ini menunjukkan usaha menjalankan operasi yang sangat kecil dimana pelaku sering menjadi penggerak ekonomi bagi daerah [6].

3. *Small Dynamic Enterprise*

UMKM dengan klasifikasi *Small Dynamic Enterprise* adalah UMKM yang sudah memiliki jiwa *entrepreneurship* dimana pelaku mampu menerima pekerjaan subkontrak dan juga ekspor. Dengan klasifikasi ini terdapat bisnis yang berjalan dengan skala besar sehingga memiliki potensi pertumbuhan yang tinggi dan dinamis [6].

4. *Fast Moving Enterprise*

UMKM dengan klasifikasi *Fast Moving Enterprise* merupakan jenis UMKM yang memiliki jiwa kewirausahaan dan nanti bertransformasi menjadi Usaha Besar (UB). UMKM dengan jenis ini memiliki fokus pada produksi dan penjualan produk-produk dengan permintaan yang tinggi serta bergerak cepat di pasar [6].

2.1.1.2 **Klasifikasi UMKM**

UMKM merupakan jenis usaha berskala kecil hingga menengah. Jenis dari UMKM bisa dilihat dari sektor sektor bisnis yang dijalankan pada usaha tersebut. Berikut jenis UMKM yang umum ditemui:

1. UMKM Kuliner

Usaha kuliner merupakan usaha yang sangat diminati di Indonesia. Usaha ini memiliki peluang

bisnis yang besar, dimana modal yang diperlukan dalam bisnis ini tergolong minim. [7]

2. UMKM Fashion

Usaha *Fashion* merupakan usaha yang sangat diminati juga pada Indonesia dimana usaha ini sangat mudah untuk mengikuti perkembangan. Usaha ini mengikuti *fashion trend* yang ada sehingga usaha ini cukup diminati di Indonesia [7].

3. UMKM Pelatihan dan Pendidikan

Usaha pelatihan dan pendidikan ini lebih dikenal dengan kursus memiliki peluang yang besar dalam dunia bisnis, hal ini disebabkan karena pembelajaran tentu menjadi kepentingan primer bagi masyarakat. Pelatihan dan pendidikan tentu diperlukan sebagai pelatihan bagi mahasiswa maupun pekerja untuk meningkatkan keahlian dalam dunia kerja [7].

4. UMKM Agribisnis

Usaha agribisnis ini merupakan usaha yang cukup ramai di Indonesia dimana usaha ini memenuhi kebutuhan pangan bagi masyarakat. Tetapi pada kenyataan UMKM pada bisnis ini mayoritas dijalankan oleh orang yang sudah tua [7]

5. UMKM Tour dan Travel

Usaha jenis ini merupakan usaha yang menyediakan jasa perjalanan seperti memberikan objek wisata yang indah dan beragam. Usaha ini tentu masih memiliki peluang yang sangat besar dilihat dari banyak wisata atau tempat yang memiliki pemandangan indah di Indonesia. [8]

6. UMKM Produk Kreatif

Usaha ini merupakan salah satu usaha yang dapat memberikan peluang keuntungan tinggi. Besar tingkat penjualan pada usaha ini dipengaruhi oleh hasil dan kualitas pada produk yang diberikan [8].

7. UMKM Teknologi dan Internet

Usaha ini merupakan usaha yang memiliki peluang besar kedepan. Pada usaha ini pelaku mengutamakan inovasi dan pengembangan teknologi baru yang mampu untuk menghasilkan sebuah produk atau layanan yang memiliki nilai tambah bagi penggunaan pada usaha ini adalah *software, hardware, aplikasi* atau layanan secara online.

8. UMKM Layanan Kebersihan

Usaha jenis ini juga memiliki peluang yang besar untuk keperluan masyarakat. Pada tingginya tingkat pekerja maupun pelajar tentu layanan kebersihan ini sangat dibutuhkan, sebagai contoh dengan ada jasa mencuci baju dan menyetrica tentu masyarakat tersebut menghemat waktu dan juga energi.

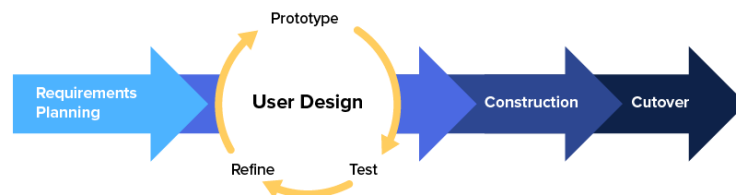
Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis UMKM Kuliner. Produk keripik singkong yang ada pada desa Curug Sangereng merupakan produk khas pada desa tersebut yang termasuk dalam jenis kuliner.

2.2 System Development Life Cycle yang digunakan

2.2.1 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah metodologi yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat melalui iterasi dan umpan balik. *Rapid Application Development (RAD)* adalah model proses perangkat lunak yang termasuk dalam teknologi inkremental (*multi-level*). Keuntungan menggunakan *Rapid Application Development (RAD)* adalah berguna dalam situasi di mana pengguna tidak memahami persyaratan yang digunakan dalam proses perangkat lunak dan memprioritaskan aspek kecepatan dan akurasi pada saat yang bersamaan [9]. *Metode Rapid Application Development (RAD)* terdiri dari beberapa langkah yaitu pasca desain sistem (*requirement design*), desain interaksi pengguna (*user design*), pengembangan sistem (*construction*) dan proses penyelesaian atau *finalisasi*.

Rapid Application Development (RAD)

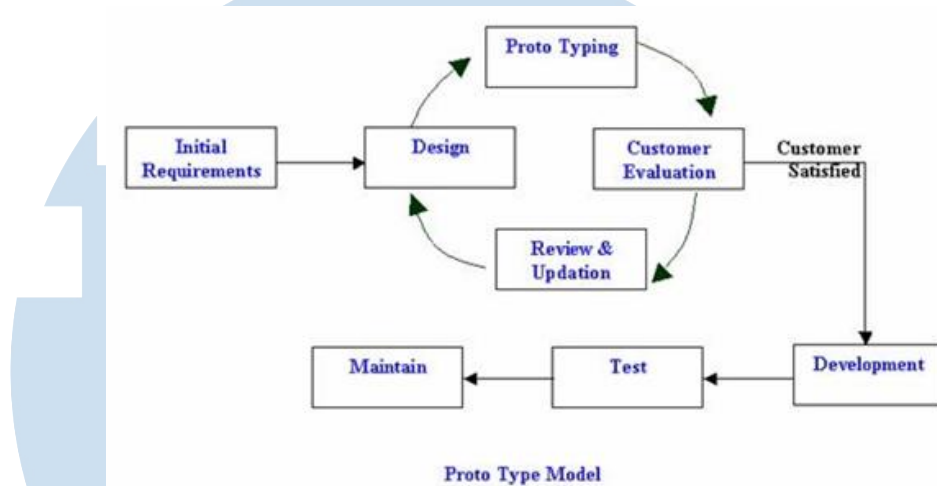


Gambar 2.1 Tahapan Rapid Application Development [10]

2.2.2 Prototype

Prototype merupakan metode pengembangan sistem yang berguna sebagai perantara pengembangan dan pengguna sehingga dapat pengguna dapat berinteraksi dalam proses untuk pengembangan sistem informasi [11]. *Prototype* berguna untuk mengetahui apakah pengembangan sistem informasi sudah seperti

apa yang diinginkan oleh suatu individu. Terdapat tahapan dalam memulai *prototype* seperti pada gambar 2.2 dibawah.



Gambar 2. 2 Tahapan Prototype [12]

2.3 Tools yang digunakan

2.3.1 HyperText Markup Language (HTML)

HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa pemrograman, bahasa ini digunakan oleh pengguna dalam membuat tampilan yang digunakan pada *website application* [13]. Penggunaan HTML dapat membuat suatu website dapat menampilkan berbagai macam informasi dan dapat digunakan sebagai link menuju berbagai halaman *website* tertentu. Selain itu juga dengan ada bahasa HTML membuat tampilan pada *website* lebih menarik, dinamis dan interaktif.

2.3.2 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan bahasa pemrograman standar untuk mengatur tampilan elemen dalam sebuah *website* agar tampilan terlihat lebih terstruktur [14]. CSS juga merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain halaman *website*, dan juga CSS menggunakan *Id* dan *Class* sebagai penanda. CSS tidak bisa lepas pada HTML, kedua bahasa tersebut memiliki keterkaitan, HTML merupakan isi pada *website* tersebut dan CSS merupakan bahasa untuk merapikan tampilan seperti font, ukuran

gambar, *border*, paragraf, hingga tampilan lain yang ada pada halaman *website*.

2.3.3 Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman yang berguna untuk membuat suatu *website* dengan sifat *server-side scripting* [15]. PHP dapat berjalan pada sebuah *server web* dan dapat berfungsi untuk pengolahan data pada sebuah *server*. Pada penggunaan PHP, data yang user kirim akan diolah dan disimpan kedalam *database* yang telah ditentukan. Pemrograman PHP juga sering digunakan untuk membuat *website* dalam bentuk *dinamis*, dibutuhkan pada *website* yang membutuhkan akses *database*.

2.3.4 Bootstrap

Bootstrap merupakan *front-end framework* yang mampu membuat tampilan lebih estetik untuk *mobile device* guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website* [16]. Penggunaan *bootstrap* bertujuan untuk memudahkan pengembang dalam membuat *website* yang responsif sehingga dapat menyesuaikan ukuran layar dari *device* yang digunakan. *Bootstrap* diciptakan Twitter dan dirilis pada tahun 2011 untuk mempercepat proses *design website*. *Bootstrap* juga menyediakan beberapa komponen yang cukup penting seperti tombol, formulir, tata letak dan ikon, serta fitur yang dapat membantu pengembang dalam pembuatan *website*. Ada beberapa kemudahan yang diberikan dengan menggunakan *bootstrap* seperti mengurangi waktu pembuatan, memiliki tampilan yang *responsif*, dokumentasi yang lengkap, dan juga *framework* yang *open source*.

2.3.5 Javascript

Javascript adalah bahasa script yang sering digunakan untuk membuat halaman *website* sehingga dapat berinteraksi dengan pengguna dan dapat merespon *event* yang terjadi pada sebuah situs halaman dan berperan sebagai bahasa pemrograman yang memiliki

konstruksi-konstruksi dasar seperti variabel dan tipe data, *look Control*, statement *if/else*, *statement switch*, fungsi dan objek. *Javascript* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berbasis *prototype* [17]. *Javascript* dipergunakan untuk mengendalikan tampilan halaman, serta memvalidasi apa yang diketikkan oleh suatu pengguna ke dalam sebuah form sebelum ke tahap pengiriman *form* ke *server*.

2.3.6 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin merupakan salah satu *software* yang ditulis dalam bahasa PHP dan merupakan *software* yang kerap dipergunakan untuk mengelola tabel dan data pada *database* melalui *website*. *PhpMyAdmin* berperan sebagai pendukung berbagai operasi MySQL, seperti mengelola basis data (*database*) dan merelasikan tabel yang satu dengan tabel yang lain. Pengguna juga harus lebih teliti terhadap penggunaan MySQL dan *phpMyAdmin*, MySQL dipergunakan untuk mempermudah pengoperasian *database* menggunakan bahasa SQL, sedangkan MySQL merupakan *database* [18]. Terdapat kelebihan dari *phpMyAdmin*, yaitu tampilan *user interface* yang intuitif dan mudah digunakan, dapat dijalankan melalui berbagai *server* dan sistem operasi, menambahkan *user* dan mengelola *server*, kemampuan untuk ekspor data, dan eksekusi *statement* dan query SQL yang kompleks.

2.3.7 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi pengedit kode yang dikembangkan oleh Microsoft yang bebas digunakan di semua komputer desktop. Aplikasi *Visual Studio Code* mendukung semua bahasa pemrograman seperti Node.js, JavaScript, TypeScript. *Visual Studio Code* memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, kunci, pengaturan, dan menginstal plugin yang menambah fungsionalitas [19].

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Penulis	Judul	Jurnal	Tahun	Vol	Metode	Hasil
Etiki Umiyati & Erni Achmad	Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi <i>online</i> pada pelaku usaha mikro kecil dan menengah di Kota Jambi [20]	Jurnal Paradigma Ekonomika	2021	Vol 16 No.2	Metode populasi berdasarkan <i>Purposive sampling</i> . Estimasi model logit menggunakan metode <i>maximum likelihood</i> . Metode penganalisisan menggunakan <i>regresi logistik biner</i> .	Dalam perkembangan digitalisasi pada UMKM mempunyai beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi dalam memanfaatkan digitalisasi seperti jenis usaha, pelatihan penggunaan teknologi informasi, kemitraan, umur pengguna, tingkat pendidikan dan jaringan internet.
Sam'un Jaja Raharja & Sari Usih Natari	Pengembangan Usaha UMKMDi Masa Pandemi Melalui Optimalisasi	Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	2021	Vol 4 No.1	Metode yang digunakan adalah pelatihan secara <i>virtual</i> . Metode penganalisis	Kegiatan dalam penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan penyuluhan yang

	Penggunaan dan Pengelolaan <i>Media Digital</i> [21]				an melakukan analisis situasi, identifikasi masalah, menentukan tujuan, rencana pemecahan masalah, pendekatan sosial, pelaksanaan kegiatan, evaluasi kegiatan.	diberikan berdampak positif bagi pemangku kepentingan bisnis dengan meningkatkan pengetahuan tentang media digital, pengetahuan tentang berbagai media sosial yang berlaku dan keterampilan dalam menggunakan dan mengelola media sosial atau <i>digital branding</i> .
Damayanti & Sumiati	Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM <i>Home Industri Berbasis WEB</i> [22]	Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018	2018		Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan penelitian. Metode pengembangan sistem menggunakan <i>Waterfall</i>	Riset menunjukkan dengan aplikasi dapat meningkatkan daya saing produk dan memperluas sumber daya periklanan melalui

						<i>website</i> yang dapat diakses dari mana saja, kapan saja.
Ascharisa Mettasya Afrilia	<i>Digital Marketing</i> Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran “Waroeng Ora Umum” Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen [23]	Jurnal Riset Komunikasi JURKOM	2018	Vol 1 No.1	Metode penelitian kualitatif deskriptif, untuk mengetahui penerapan <i>digital marketing</i> sebagai strategi pemasaran. Data berasal dari wawancara, observasi dan pengumpulan informasi. Validitas menggunakan teknik triangulasi.	Peneliti menunjukkan bahwa Waroeng Ora Umum Purwokerto menggunakan strategi pemasaran <i>digital</i> yang juga kompatibel dengan strategi pemasaran lainnya dengan menggunakan media sosial untuk tujuan periklanan. Media sosial juga merupakan alat pemasaran <i>digital</i> paling sederhana yang dapat digunakan bisnis untuk menjangkau target

						yang lebih luas.
Ramlah Puji Astuti, Kartono, & Rahmadi	Pengembangan UMKM Melalui Digitalisasi Teknologi dan Integrasi Akses Permodalan [24]	Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat	2020	Vol 8 No.2	Metode menggunakan PLA (<i>Participatory Learning and Action</i>), evaluasi menggunakan metode Snyder	Peneliti menunjukkan bahwa 10 UMKM sudah dapat melakukan pemasaran hingga keluar daerah. Para pelaku UMKM berhasil untuk membuat produk sesuai dengan permintaan pasar dengan pemanfaatan teknologi

Pada penelitian terdahulu digunakan beberapa teori yang membantu dalam terbentuknya penelitian ini. Pada penelitian Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi online pada pelaku usaha mikro kecil dan menengah di Kota Jambi, digunakan teori teori terkait faktor penghambat yang mempengaruhi penggunaan aplikasi online pada kuesioner dan rumusan masalah pada penelitian ini. Pada penelitian Pengembangan Usaha UMKM Di Masa Pandemi Melalui Optimalisasi Penggunaan dan Pengelolaan *Media Digital*, digunakan teori terkait tahapan tahapan metode, dimana yang pertama yaitu analisis situasi masyarakat, pada penelitian ini menganalisis situasi dimana pada desa Curug Sangereng sendiri di perlukannya digitalisasi pada UMKM, berikutnya identifikasi masalah, menentukan tujuan kerja, pemecahan masalah, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi dari hasil yang di dapatkan. Pada penelitian Sistem Informasi Daya Tarik

Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB, digunakan teori terkait tahapan penelitian dimana dilakukannya komunikasi dengan kajian literature dan pengumpulan data, berikutnya dilakukan analisis dan melakukan desain sistem, kontruksi melakukan pembuuatan website dan yang terakhir hasil dan kesimpulan yang didapatkan. Pada penelitian *Digital Marketing* Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran “Waroenk Ora Umum” Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen, digunakan teori terkait metode deskriptif kualitatif dengan melakukan wawancara dan observasi.

A large, light blue watermark logo of UMN (Universitas Multimedia Nusantara) is centered in the background of the page. It features a stylized 'U' and 'M' with a grid of squares inside the 'U', and the letters 'U', 'M', and 'N' in a bold, rounded font.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A