

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurangnya kemampuan UKM dalam mengakses pasar-pasar potensial merupakan permasalahan yang sampai saat ini belum ada solusinya. UKM biasanya memiliki infrastruktur kurang memadai, kurang fleksibel, dan anggaran modal kecil. Perlu adanya fungsi manajemen yang baik di UKM, pada dasarnya terdiri dari fungsi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi strategi yang dilaksanakan dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan perusahaan. Agar bisnis yang dijalankan UKM dapat berhasil dengan baik maka sebelumnya perlu melakukan strategi yang tepat. Strategi merupakan serangkaian rancangan atau perencanaan besar yang menggambarkan bagaimana dalam sebuah perusahaan harus beroperasi untuk mencapai tujuannya sehingga dalam menjalankan usaha kecil khususnya diperlukan adanya pengembangan melalui strategi pemasarannya. Disini UKM dapat menjelaskan semua kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran. Kegiatan pemasaran ini meliputi berbagai kegiatan, mulai dari penjelasan mengenai produk, desain produk, promosi produk, pengiklanan produk, komunikasi kepada konsumen.

Keberadaan UKM menjadi tulang punggung perekonomian masyarakat yang berperan penting dalam menumbuhkan ekonomi suatu daerah. Hal ini bisa dilihat dari data Setkab Republik Indonesia bahwa pertumbuhan ekonomi Jawa timur yang tercatat 6,7% di atas rata-rata nasional yang tercatat 6,1%, dengan kontribusi utama Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) berasal dari sektor UMKM yang mencapai 53,4% atau Rp 415,7 triliun. Hal ini membuat UKM di Bangkalan sangat beruntung karena dari sisi lokasi sangat dekat dengan pusat industri yang sebagian besar berlokasi disana. Ditambah dengan adanya Jembatan Suramadu yang semakin mempermudah akses menuju daerah-daerah industri di Jawa timur. Kedekatan lokasi ini membuat peluang mereka sangat terbuka untuk bermitra dengan para pelaku industri dengan menjadi supplier.

Dari hasil survey Dinas Koperasi UMKM Kab. Bangkalan tahun 2013 diperoleh data bahwa UKM batik yang mempunyai pangsa pasar lebih tinggi.

Berbeda dengan batik lainnya, batik dari Pulau Madura memiliki corak dasar bentuk-bentuk binatang dengan warna-warna yang berani sehingga banyak diminati konsumen. Peranan pemerintah Kab. Bangkalan dalam pemasaran produk UKM batik dipasar domestik maupun pasar internasional masih sangat diperlukan. Masih banyak UKM batik yang belum mampu melakukan ekspor produk ke mancanegara, mereka hanya bisa menjual produknya di pasar domestik. Kurangnya promosi pemasaran menjadi penyebab kurang dikenalnya kemampuan dari banyak UKM batik di Bangkalan.

Virtual enterprise diciptakan untuk diarahkan pada sebuah kesempatan pangsa pasar yang spesifik, dibentuk dari dua atau lebih perusahaan yang berbeda, dan didesain untuk memfasilitasi penggabungan sumber produksi secara cepat, luas, dan bersama-sama. Perusahaan-perusahaan yang tergabung di dalam *virtual enterprise* secara bersama-sama melakukan efektifitas biaya, pembuatan produk, lokasi geografi, lingkungan komputasi, teknologi yang dikembangkan, atau operasional yang diimplementasikan oleh organisasi masing-masing (Hye dan Joel, 1999). Konsep *virtual enterprise* berdasarkan pada pendistribusian fungsi bisnis, utilitas, serta *outsourcing* kepada mitra yang bekerja sama dengan perusahaan untuk memberikan produk kepada pelanggan akhir. Penerapan *virtual enterprise* pada UKM dinilai cocok untuk memenuhi perubahan pasar yang cepat serta menjadikan UKM lebih fleksibel, lincah dan membuat UKM tersebut dapat dijangkau oleh industri besar yang ingin menggunakan produk ataupun sumber daya UKM.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengambil judul penelitian “Pemodelan *Virtual Enterprise* Pada UKM Batik Bangkalan”. Penelitian ini menggunakan beberapa *tools* untuk process modeling. Process modeling direpresentasikan dengan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*.. Diharapkan skripsi ini nantinya dapat membantu pengembangan dan pemasaran sektor UKM batik di Kabupaten Bangkalan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dianalisa adalah bagaimana merancang dan memodelkan *Virtual Enterprise* untuk UKM

batik di Kab. Bangkalan yang menerapkan *Business to Business* (B2B) dengan Dinas Koperasi UMKM dan *Business to Consumer* (B2C) dengan konsumen.

1.3 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang dan memodelkan *Virtual Enterprise* yang menerapkan *Business to Business* (B2B) antara UKM batik di Kab. Bangkalan dengan Dinas Koperasi UMKM maupun dan *Business to Consumer* (B2C) dengan konsumen.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, maka perlu dilakukan pembatasan sebagai berikut:

1. Yang menjadi objek penelitian adalah UKM batik yang terdaftar di Dinas Koperasi dan UMKM Kab. Bangkalan.
2. Sistem informasi ini tidak membuat sistem informasi keuangan, hanya menampilkan *record* transaksinya.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam skripsi ini adalah:

1. Akademis
 Penelitian ini dapat memberikan kesempatan pada penulis untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang dipelajari selama di bangku perkuliahan.
2. Praktisi
 Dengan adanya pemodelan *virtual enterprise* , UKM batik yang ada di Kab. Bangkalan lebih cepat berkembang dan lebih mudah dalam memasarkan produk-produk baik dipasar domestik, maupun internasional.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk menyelesaikan skripsi adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang permasalahan, merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta menentukan manfaat dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Membahas beberapa teori penunjuang yang berkaitan dengan pokok pembahasan dalam skripsi ini yang secara garis besar membahas tentang pemodelan *virtual enterprise* pada UKM batik.

Bab III: Metode

Menjelaskan langkah-langkah pemecahan masalah dan tahapan skripsi yang dilakukan dalam rangka pemecahan masalah yang diinginkan.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Perancangan sistem meliputi analisis sistem, *input*, *ouput*, dan pengguna. Desain sistem meliputi pembahasan sistem secara garis besar, use case, rancangan alur, dan diagram alir sistem. Implementasi menjelaskan pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan sebelumnya, kemudian aplikasi yang sudah selesai juga akan diuji coba dan dievaluasi.

Bab VI : Penutup

Berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan skripsi, serta saran untuk pengembangan sistem.