

## BAB III

### PERMASALAHAN PERUSAHAAN

#### 3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

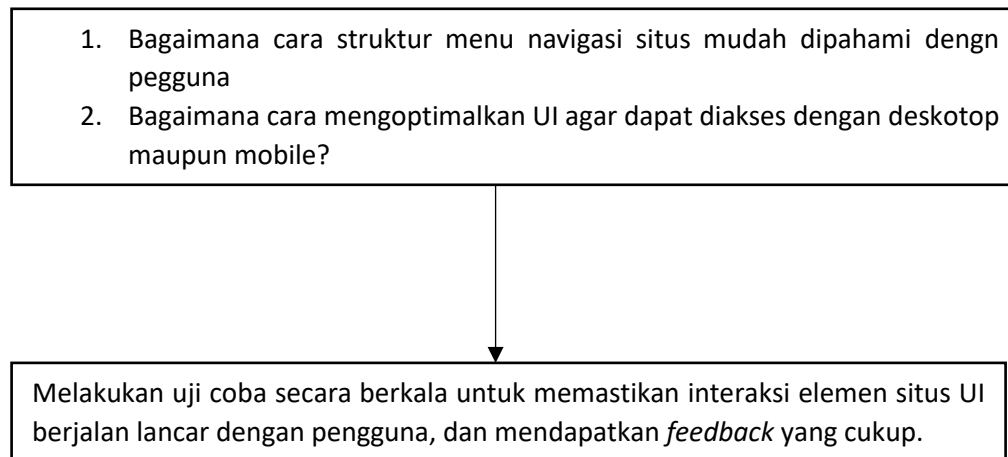
##### 3.1.1 Temuan Masalah

Berdasarkan beberapa temuan masalah bahwa pengguna dari berbagai segmen (UMKM, wisata dan budaya) memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. UMKM memerlukan fitur jualan, wisata mencari informasi destinasi, sedangkan budaya menginginkan konten yang mendalam dan informatif tentang budaya lokal.

##### 3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang terjadi, rumusan masalah yang dapat diambil yaitu “bagaimana cara membuat aplikasi ataupun website kemiling.com supaya mudah diakses dan digunakan dengan oleh masyarakat, pelaku UMKM, Wisatawan?”

##### 3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah



## **3.2 Landasan Teori**

Website kemiling.com berfungsi sebagai platform untuk memberdayakan masyarakat lokal, khususnya pelaku UMKM, wisata, dan budaya yang ada di daerah Kemiling. Melalui media digital, mereka dapat mengembangkan usaha dan melestarikan budaya secara mandiri, memperluas jangkauan, meningkatkan taraf hidup mereka. Pada pembuatan program ini mahasiswa dilatih untuk memahami kebutuhan masyarakat dan memberikan solusi berbasis teknologi yang mendukung pembangunan daerah. Perancangan UI sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dari berbagai segmen (UMKM, wisata, dan budaya) dapat dengan mudah mengakses informasi dan layanan yang mereka butuhkan.

Landasan teori program kemiling.com mencakup konsep pemberdayaan masyarakat, pelestarian budaya, serta partisipasi dalam pembangunan. Tujuan PPK Ormawa adalah memperkuat kapasitas organisasi kemahasiswaan serta memberikan dampak sosial yang positif dan berkelanjutan pada masyarakat kemiling.

## **3.3 Metode yang digunakan**

### **3.3.1 Pengumpulan Data**

Data yang diperlukan untuk penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa sumber yaitu website, *pre-post test* dan melakukan wawancara langsung dengan pelaku UMKM, pengelola wisata, dan budaya yang ada di kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Data yang dikumpulkan pada wisata sendiri merupakan informasi seperti harga tiket masuk pada wisata (*weekday/weekend*), jam operasional, *contact person*, alamat lengkap, media social dan jumlah pengunjung. Sementara untuk UMKM sendiri data yang dikumpulkan adalah seperti harga produk, foto produk, varian produk, jam operasional, sejarah umkm, *contact person*, alamat lengkap, media social dan jumlah penjualan/pembelian dalam 1 bulan.

### 3.3.2 Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari hasil penelitian untuk mengidentifikasi pengguna yang akan mengakses situs. Untuk UMKM mencari platform sebagai alat untuk memasarkan produk. Untuk wisata memungkinkan wisatawan lokal maupun internasional mencari informasi tentang destinasi wisata. Untuk budaya menargetkan masyarakat untuk melestarika dan mencintai budaya setempat.

Selanjutnya untuk kebutuhan pengguna seperti UMKM membutuhkan fitur *e-commerce* sederhana namun efektif untuk focus pada kemudahan pengguna bagi pengusaha kecil, fitur wisata membuat navigasi yang intuitif untuk menemukan informasi wisata dengan cepat. Kebutuhan pengguna bagi budaya adalah untuk menjelajahi kekayaan budaya secara mendalam, serta mendukung partisipasi komunitas.

Dengan analisis data ini, rancangan UI dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dari sektor UMKM, wisata, dan budaya pada website kemiling.com untuk dapat memberikan pengalaman yang intuitif dan memuaskan bagi semua pengguna.

## 3.4 Rancangan Program yang akan dibuat

Rancangan program website kemiling.com yang berfokus pada UMKM, wisata, dan budaya ini mencakup fitur utama, serta alur kerja sistem keberhasilan pengembangan website. Pembuatan website kemiling.com menggunakan software yaitu Visual Studio (VSC) dan Bahasa yang digunakan adalah html, bootstrap5, CSS, PHP, Mysql, Javascript.

### 3.4.1 Membuat Fitur Beranda (Homepage)

Dalam fitur utama website kemiling.com menyediakan tombol navigasi untuk wisata, UMKM, dan budaya. Untuk mencari dan mengakses produk UMKM, destinasi wisata, serta konten budaya, website ini menyediakan fitur *Search Bar* untuk memudahkan pengguna mencari informasi yang akan mereka cari. Website ini memiliki fitur untuk mendaftarkan usaha, wisata, dan budaya tersebut apabila belum terdaftar dalam aplikasi kemiling.com. Pengguna UMKM untuk mengelola toko online dapat upload produk, manajemen inventaris, dan pelacakan pada pesanan. Fitur ini juga menyediakan halaman untuk menampilkan produk dengan fitur filter berdasarkan katagori,, harga, dan popularitas. Fitur wisata dalam website kemiling.com memiliki halaman destinasi informasi dengan lengkap seperti deskripsi, foto, jam operasional, harga tiket, dan ulasan pengguna, serta menyediaka rencana perjalanan seperti rute, alamat, rekomendasi tempat

makan, dan tempat penginapan. Fitur budaya memiliki halaman untuk menampilkan koleksi budaya lokal seperti foto, video dan artikel serta cerita budaya, yang dimana pengguna dapat berbagi cerita, pengalaman, dan pengetahuan tentang budaya setempat.

### **3.4.2 Alur Kerja Pada Website**

Pada tampilan awal, pengguna disambut dengan visual tiga kategori pada homepage yaitu UMKM, wisata, dan budaya. Setiap kategori memiliki tombol jelajahi. Kemudian pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat seperti produk UMKM terbaru, destinasi wisata populer dan cerita budaya lokal. Pada bagian homepage terdapat fitur Search Bar yang kegunaannya untuk mencari produk, wisata lokal, dan konten budaya secara langsung.

#### **1. Pendaftaran dan Profil Pengguna**

Bagi pengguna yang belum mendaftar dapat membuat akun untuk ikut partisipasi dalam komunitas. Setelah login, pengguna diarahkan pada halaman profil yang dimana mereka dapat mengatur akun untuk menambah dan mengurangi produk yang mereka jual.

#### **2. Dashboard Pengguna**

Semua pengguna seperti UMKM, wisatawan, atau komunitas budaya memiliki dashboard yang berfungsi sebagai pusat aktivitas, UMKM dapat mengelola toko, wisata bisa melihat Riwayat perjalanan dan tiket, sementara untuk pengguna budaya bisa melihat partisipasi dalam event dan komunitas.