ABSTRAK

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bidang yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia, tetapi sayangnya masyarakat Indonesia belum bisa memaksimalkan peranan UMKM. Di zaman yang sudah modern ini, banyak UMKM yang masih kesulitan dalam masalah promosi, serta masih banyak UMKM yang hanya berdiri sendiri tanpa bekerja sama (*partnership*) dengan UMKM yang lainnya. Kosan merupakan salah satu UMKM yang dapat menjadi wadah untuk menampung usaha lainnya untuk bekerja sama, kosan dapat bekerja sama dengan usaha lain seperti *laundry, fotocopy, barber*, dan lain-lain. *Partnership* dapat mendukung pihak satu sama lain agar dapat saling menguntungkan. Aplikasi ini dibuat sebagai wadah yang dapat menampung kosan untuk bekerja sama dengan usaha lainnya.

**Kata Kunci** : Kosan, partnership, partner, UMKM.

ABSTRACT

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Kami panjatkan puji dan syukur atas kehadirat-Nya, Sehingga kami dapat menyelesaikan tugas proyek III yang berjudul “Aplikasi Juragan Kosan”. Dalam pengerjaan tugas proyek III ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu. Oleh karena itu, penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan, do’a dan motivasi kepada penulis sehingga tugas proyek III ini dapat diselesaikan.
2. Bapak M. Yusril Helmi Setyawan, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dalam menyelesaikan tugas proyek III.
3. Teman-teman yang selalu mendukung yaitu Ariq ilham, Chandra Putra, Reza Syachrani, Gani Wijaya, Advent Sihite, Alvan Alvanzah, Bakti Qilan, Kaka Kamaludin, Arifqi Ramadhan, dan Arrizal Furqona.

Semoga laporan proyek ini dapat menambah ilmu dan memberikan inspirasi bagi pembaca. Maaf apabila didalam laporan ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diperlukan untuk kesempunaan pembuatan laporan kedepannya.

Akhir kata Wa billahi taufik walhidayah Assalamu’alaikum wa rahmatullahi wabarakaatuh.

Bandung, 16 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

[ABSTRAK 1](#_Toc30367905)

[ABSTRACT 2](#_Toc30367906)

[KATA PENGANTAR 3](#_Toc30367907)

[DAFTAR ISI 4](#_Toc30367908)

[DAFTAR GAMBAR 5](#_Toc30367909)

[DAFTAR TABEL 6](#_Toc30367910)

[DAFTAR SIMBOL 7](#_Toc30367911)

[BAB I PENDAHULUAN 11](#_Toc30367912)

[1.1 Latar Belakang 11](#_Toc30367913)

[1.2 Identfikasi Masalah 12](#_Toc30367914)

[1.3 Tujuan 12](#_Toc30367915)

[1.4 Ruang Lingkup 12](#_Toc30367916)

[BAB II LANDASAN TEORI 14](#_Toc30367917)

[2.1 Kosan 14](#_Toc30367919)

[2.2 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) 14](#_Toc30367920)

[2.3 Hubungan Kerja Sama Bisnis (Partnership) 14](#_Toc30367921)

[2.4 Partner Bisnis 15](#_Toc30367922)

[2.5 Partner 15](#_Toc30367923)

[2.6 Faktur 15](#_Toc30367924)

[2.7 Aplikasi 15](#_Toc30367925)

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

[Tabel i Simbol Flowmap 7](#_Toc30363599)

[Tabel ii Use Case 8](#_Toc30363600)

[Tabel iii Sequence 9](#_Toc30363601)

[Tabel iv Activity Diagram 9](#_Toc30363602)

[Tabel v Class Diagram 10](#_Toc30363603)

[Tabel 2.1 Kriteria Usaha 14](#_Toc30363604)

DAFTAR SIMBOL

*Flowmap*

Tabel i merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *Flowmap.*

Tabel i Simbol Flowmap

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
| 1. | xxx | Dokumen | Digunakan untuk menggambarkan semua jenis dokumen yang merupakan formulir, laporan dan lain-lain yang digunakan untuk mengentry data keluaran |
| 2. | xxx | Proses | Digunakan untuk menggambarkan proses yang dilakukan menggunakan alat/dari operasi program komputer |
| 3. | xxx | Proses Manual | Digunakan untuk menggambarkan proses yang dilakukan secara manual pada flowmap, tanpa komputer. |
| 4. | xxx | *Decision* | Digunakan untuk menggambarkan kondisi-kondisi yang terdapat didalam flowmap seperti sesuai/tidak sesuai, setuju/tidak setuju, mampu/tidak mampu. |
| 5. | xxx | *Input/ Output Data* | Digunakan untuk meng-*Input* atau menghasilkan *Output* data, parameter, dan informasi. |
| 6. | xxx | *Terminator* | Digunakan untuk permulaan atau akhir program. |
| 7. |  | *Flow Line* | Digunakan untuk arah aliran program |

*Use Case*

Tabel ii merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *Use Case.*

*Tabel ii Use Case*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Actor* | Menspesifikasikan sebuah himpunan peran atau objek yang dmainkan sebagai pengguna ketika berinteraksi dengan *use case*. |
| 2 |  | *Dependency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*). |
| 3 |  | *Generalization* | Hubungan dimana suatu objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk. |
| 4 |  | *Include* | Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*. |
| 5 |  | *Extend* | Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 6 |  | *Association* | Untuk menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 7 |  | *System* | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |
| 8 |  | *Use Case* | mendeskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 9 |  | *Collaboration* | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi). |

*Sequence*

Tabel iii merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *Sequence.*

Tabel iii Sequence

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *LifeLine* | Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi. |
| 2 |  | *Message* | Menspesifikasi komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi dari satu system ke system selanjutnya |
| 3 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi dari satu system ke system selanjutnya |

*Activity Diagram*

Tabel iv merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *Activity Diagram.*

*Tabel iv* *Activity Diagram*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Activity* | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain. |
| 2 |  | *Action* | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi. |
| 3 |  | *Initial Node* | Objek dibentuk atau diawali. |
| 4 |  | *Activity Final Node* | Objek dibentuk dan dihancurkan |
| 5 |  | *Fork Node* | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |

*Class Diagram*

Tabel v merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *Class Diagram.*

*Tabel* v *Class Diagram*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*). |
| 2 |  | *Nary Association* | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek. |
| 3 |  | *Class* | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| 4 |  | *Collaboration* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 5 |  | *Realization* | Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek. |
| 6 |  | *Dependency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri |
| 7 |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya |

BAB I  
PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bidang yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia. Diperkirakan jumlah UMKM di Indonesia semakin bertambah [1], tetapi sayangnya masyarakat Indonesia belum bisa memaksimalkan peranan UMKM. Di zaman yang sudah modern ini, masih banyak UMKM yang tidak memakai teknologi informasi untuk media promosi [2], khususnya di Sarijadi, Bandung.

Sarijadi merupakan daerah yang memiliki perguruan tinggi, sehingga calon mahasiswa tertarik untuk mencari tempat tinggal sementara untuk menempuh pendidikan, kebanyakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di luar kota, memilih kosan sebagai tempat tinggal sementaranya dikarenakan beberapa faktor seperti : pendapatan orang tua, fasilitas kosan, jarak tempat tinggal ke kampus, jarak kosan ke fasilitas umum dan harga kosan [3]. Di Sarijadi masih banyak UMKM yang hanya berdiri sendiri tanpa bekerja sama dengan yang lainnya. Nyatanya kerja sama atau menjalin hubungan kerja sama (*partnership*) antar pengusaha dapat meningkatkan laba yang akan diterima [4]. Partner bisnis dapat saling mendukung satu sama lain, hal ini tentunya dapat memberikan keuntungan lebih. Partner bisnis juga dapat menjadi sarana untuk mempromosikan produk atau jasa [5]. Sangat disayangkan apabila tidak ada fasilitas yang mewadahi UMKM untuk bekerja sama dengan UMKM lainnya.

Kosan merupakan salah satu usaha yang dapat menjadi wadah untuk menampung usaha lainnya agar bekerjasama(*partnership*). Apabila *partner* (orang yang memiliki usaha) menjalin hubungan dengan kosan, pemilik kosan dapat memberitahu atau merekomendasikan *partner* kepada penghuni kosan agar *partner* lebih dikenal dan dapat meningkatkan laba yang diterima.

Aplikasi yang sedang dibangun dapat menjadi sarana agar partner dapat bekerja sama dengan pemilik kosan. Pada aplikasi ini, pemilik kosan dan *partner* akan membuat sebuah akun berisi data yang valid, setelah membuat akun *partner* akan mendaftarkan usahanya. *Partner* akan mencari kosan yang ingin diajak *partnership*, lalu mengisi form pengusulan *partnership* berupa data yang ditentukan, usulan tersebut akan dikirim ke pemilik kosan. Pemilik kosan akan menerima pemberitahuan apabila terdapat usaha yang ingin menjalin *partnership*, pemilik kosan berhak menerima atau menolak usulan yang telah diajukan. Begitupun sebaliknya, pemilik kosan dapat mengusulkan *partnership* kepada partner. Ketentuan yang sebelumnya diisi oleh pengusul menjadi tolak ukur penerima untuk menerima usulan. Apabila *partnership* ditolak, penerima akan mengirim keterangan atau alasan mengapa menolak usulan partnership tersebut dan pengusul dapat mengirim ulang usulan sebanyak tiga kali, apabila sudah melewati batas tersebut pengusul tidak dapat mengirim kembali usulan kerja sama kepada kosan yang sebelumnya menolak untuk kerja sama. Pengusul juga bisa membatalkan usulan *partnership* serta memberhentikan *partnership* apabila tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Apabila kedua belah pihak sudah setuju untuk melakukan *partnership*, di *profile* masing-masing akan ditampilkan partner bisnis.

* 1. Identfikasi Masalah

1. Bagaimana mengimplementasikan kosan berbasis web?
2. Bagaimana meningkatkan peran partner bisnis?
3. Bagaimana mendesain sistem informasi kosan untuk meningkatkan akses ke penghuni kosan?
   1. Tujuan
4. Membuat aplikasi yang menyediakan informasi berbagai kosan dan fasilitasnya.
5. Dengan sistem kerja sama(*partnership*) antara pemilik kosan dan partner, pemilik kosan dan partner dapat saling mendukung.
6. Membuat fitur aplikasi pemesanan(*booking*) kosan.
   1. Ruang Lingkup

Untuk menghindari pembahasan yang menyimpang, dibuatlah ruang lingkup atau batasan masalah, adapun batasan masalah yang dibahas sebagai berikut :

1. Menyediakan informasi kosan berupa fasilitas kosan, *partner* bisnis dan lain sebagainya.
2. Memfasilitasi pemilik kosan dan pengusaha untuk bekerja sama.
3. Menyediakan fitur pemesanan kamar kosan, pembayaran dilakukan dengan cara transfer ke rekening yang telah disediakan.

BAB II  
LANDASAN TEORI

1. 1. Kosan

Kosan adalah bangunan yang disewakan kamarnya dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan perjanjian antara pemilik kosan dan pelanggan, serta harga yang telah disepakati [6]. Kamar yang disewakkan berbentuk blok-blok dengan ukuran yang berbeda-beda [7] dan dapat diisi oleh satu orang atau lebih, sesuai dengan peraturan atau kehendak pemilik kosan [8]. Kosan menjadi salah salah hal penting bagi penduduk Indonesia khususnya daerah yang berada di sekitar kantor atau perguruan tinggi [9]. Sarijadi adalah salah satu daerah yang ada di Indonesia yang memiliki perkantoran dan perguruan tinggi.

* 1. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan badan usaha yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok [9]. Kriteria UMKM & Usaha Besar berdasarkan Aset dan Omset :

Tabel vi Kriteria Usaha

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ukuran Usaha | Kriteria | |
| Aset | Omset |
| Usaha Mikro | Maksimal Rp 50 Juta | Maksimal Rp. 300 juta |
| Usaha Kecil | > Rp 50 juta – Rp.500 juta | >Rp. 300 juta – Rp. 2,5 miliar |
| Usaha Menengah | >Rp. 500 juta – Rp. 10 miliar | >Rp. 2,5 miliar – Rp. 50 miliar |
| Usaha Besar | >Rp. 10 miliar | >Rp.50 miliar |

UMKM mempunyai peran penting dan strategis dalam pembangunan ekonomi nasional. Selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja, UMKM juga berperan dalam mendistribusikan hasil-hasil pembangunan. [10]

* 1. Hubungan Kerja Sama Bisnis (Partnership)

Hubungan kerja sama bisnis atau *partnerhip* adalah adanya ikatan antar dua atau lebih pihak yang bersinergis atas dasar saling memerlukan, saling memperkuat, saling menguntungkan [11].

* 1. Partner Bisnis

Pihak yang bekerja sama atau memiliki hubungan bisnis dengan suatu usaha dan dinyatakan secara jelas dengan kontrak atau suatu persyaratan. Setelah menemukan *Partner* bisnis yang cocok dengan usaha yang dijalankan, salah satu pihak dapat mengajukan konrak, apabila pihak penerima usulan setuju dengan kontrak yang ditawarkan, kedua belah pihak dapat saling bekerja sama (*partnership*) dan saling mendukung antar *partner* bisnis [12].

* 1. Partner

Partner merupakan istilah yang dibuat untuk pemilik usaha (kecuali kosan) yang ada di Juragan kosan agar dapat membedaakan user [13].

* 1. Faktur

Dokumen yang berfungsi sebagai bukti bahwa pelanggan sudah melakukan transaksi [14]. Pelanggan mengirim uang ke rekening Juragan kosan, lalu juragan kosan mengeluarkan faktur untuk dijadikan bukti bahwa pelanggan sudah mengirimkan uang.

* 1. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program komputer yang mengelola atau mengoprasikan data sehingga berguna untuk membantu manusia melakukan sesuatu pekerjaan [15].