

PEMBUATAN APLIKASI PENDAMPINGAN DAN MENTORING BISNIS UMKM (STUDI KASUS: PLUT KUMKM KABUPATEN SUBANG)

**Moch Waris Laksana Agung, Adrianto Akbar, Surya Cahyadi, Aris Riyanto,
Haisyam Maulana**

STMIK Likmi Bandung, Indonesia

Email: agungm08@gmail.com, adrianto507@gmail.com, sierraamri28@gmail.com,
aris_riyanto@lp3i.ac.id, haisyammaulana22@gmail.com

Abstrak

Pusat Layanan Usaha Terpadu Koperasi Usaha Mikro Kecil Menengah (PLUT KUMKM) Kabupaten Subang yang secara garis besar bertugas melaksanakan jasa layanan kepada para KUMKM atau wirausahawan yang memiliki masalah pada bidang usaha yang dimiliki masing-masing KUMKM. Penyelesaian masalah KUMKM tersebut bisa diatasi melalui 7 jasa layanan, diantaranya adalah layanan pendampingan dan mentoring bisnis. Proses pengolahan data jasa layanan pendampingan dan mentoring bisnis masih menggunakan *Microsoft Office Word* dan *Microsoft Office Excel*, hal ini yang mengakibatkan kurangnya kinerja pengolahan data jasa layanan pendampingan dan mentoring bisnis di PLUT KUMKM Kabupaten Subang. Aplikasi Pendampingan Dan Mentoring PLUT KUMKM Kabupaten Subang merupakan perancangan sebuah aplikasi yang dibuat untuk menyimpan, menampilkan informasi KUMKM yang sedang didampingi serta laporan kartu kontrol selama melakukan pendampingan dan mentoring. Dalam pembuatan aplikasi pendampingan dan mentoring ini digunakan metoda pengembangan sistem berdasarkan paradigma *Waterfall* yang terdiri dari *communication, planning, modeling, construction* dan *deployment*. Sedangkan untuk metoda perancangan sistem menggunakan konsep perancangan berbasis objek dimana menggunakan alat-alat perancangan seperti *use case diagram, swimlane diagram, class diagram, state diagram* dan *sequence diagram*. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pendampingan dan mentoring bisnis adalah Delphi XE5 dan XAMPP sebagai DBMS nya. Dari analisa dan pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa Pembuatan Aplikasi Pendampingan Dan Mentoring Bisnis Di PLUT KUMKM Kabupaten Subang merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kinerja pengolahan data jasa layanan pendampingan dan mentoring bisnis di PLUT KUMKM Kabupaten Subang sehingga diharapkan akan mampu menangani proses penyimpanan dan menampilkan informasi jasa pendampingan dan mentoring

Kata Kunci: aplikasi, Delphi XE 5, *Waterfall*

Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin cepat dan telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dalam melakukan segala aktivitas. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dipengaruhi kebutuhan manusia terhadap data dan informasi. Data dan informasi dibutuhkan untuk melakukan pemrosesan data di sebuah instansi ataupun perusahaan. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah dihasilkannya komputer sebagai alat bantu manusia dalam melakukan pekerjaannya.

Pusat Layanan Usaha Terpadu Koprasi Usaha Mikro Kecil Menengah (PLUT-KUMKM) Kabupaten Subang adalah lembaga yang menyediakan jasa non-finansial yang menyeluruh dan terintegrasi bagi KUMKM meningkatkan kinerja produksi, kinerja pemasaran, akses ke pembiayaan, pengembangan SDM melalui peningkatan kapasitas kewirausahaan, teknis dan manajerial, serta kinerja kelembagaan dalam rangka meningkatkan daya saing KUMKM. PLUT-KUMKM Kabupaten Subang berada di bawah naungan Kementerian Koprasi dan Usaha Kecil dan Menengah. PLUT-KUMKM Kabupaten Subang melayani konsultasi bagi para wirausahawan yang ingin mendapatkan bimbingan atau membantu mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh wirausahawan, sehingga para wirausahawan yang berkonsultasi bisa mendapatkan bimbingan dan pengawasan bisnis dari para konsultan. Pendampingan dan Mentoring Bisnis adalah salah satu bidang di PLUT-KUMKM Kabupaten Subang merupakan bidang yang mengelola segala hal yang berkaitan dengan bidang bimbingan dan pengawasan bisnis. Para konsultan akan memberikan penilaian terhadap kinerja wirausahawan dengan melihat grafik pemasukan dan pengeluaran biaya usaha.

Pencatatan, pengelolaan, penilaian keuangan dari wirausahawan serta pembuatan laporan pengelolaan bimbingan dan pengawasan bisnis sudah menggunakan sistem komputer berupa *Microsoft Office*. Akan tetapi, proses pengelolaan data yang terjadi cukup besar jumlahnya, sehingga menyita waktu dan membutuhkan ketelitian dalam proses pengelolaan data. Oleh karena itu diperlukan aplikasi yang tepat, sehingga diharapkan aplikasi tersebut dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang timbul di bidang tersebut dalam melakukan proses pengelolaan data bimbingan dan pengawasan bisnis. Berdasarkan pada permasalahan yang timbul maka diambil sebuah penelitian yang berjudul “**Pembuatan Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis di PLUT KUMKM Kabupaten Subang**”. Maksud dari penelitian ini yaitu membangun sebuah aplikasi pendampingan dan mentoring bisnis.

Adapun tujuan dari kerja praktek ini yaitu:

- 1) Mempermudah dalam proses pengelolaan data bimbingan dan pengawasan bisnis
- 2) Mempermudah dalam pembuatan laporan bimbingan dan pengawasan bisnis.
- 3) Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan wirausahawan saat dibimbing.
- 4) Untuk mengetahui jumlah pemasukan dan pengeluaran dari wirausahawan

Metode Penelitian

Dalam Analisis dan Perancangan Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

A. Survey

Metode ini digunakan untuk mengetahui dan mempelajari kebutuhan sistem dari pihak organisasi. Pihak organisasi yang dimaksud adalah pihak PLUT KUMKM Subang

B. Analisis

Untuk mencapai kebutuhan pengguna, maka melakukan analisis tentang bagaimana cara mengelola data pengelolaan dan pendampingan di PLUT KUMKM Subang, sehingga diharapkan produk yang nanti dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

C. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan menyertakan daftar pustaka sebagai sumber acuan lain yang mendasari atau menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan penulisan. Daftar pustaka merupakan daftar sejumlah buku acuan atau referensi yang menjadi bahan utama dapat berupa suatu hasil pemikiran ilmuwan, tulisan, baik tulisan ilmiah maupun non ilmiah.

D. Metode Rekayasa Perangkat Lunak

Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah metode waterfall. Menurut Pressman metode waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Berikut adalah gambaran bagaimana pembuatan sebuah software dari sebuah waterfall model (Pressman, 2010).

Hasil dan Pembahasan

A. Pengertian Pendampingan dan Mentoring Binsis

Pendampingan dan Mentoring bisnis yaitu sebuah layanan yang menyediakan mentor bisnis yang khusus memberikan pendampingan secara regular khususnya untuk KUMKM yang ingin naik kelas dan membenahi masalah-masalah usaha yang mereka hadapi. Fungsi mentor bisnis adalah memberikan pendampingan untuk pengembangan bisnis KUMKM supaya bisa naik kelas secara konsisten. Selama proses pendampingan ini berbagai perlakuan dapat diberikan sesuai dengan aspek permasalahan yang dihadapi, mulai dari permasalahan produksi, pemasaran, kelembagaan, SDM, samapai akses pembiayaan. Proses pendampingan, baik oleh unit PLUT-KUMKM sendiri maupun mitra, juga dapat diberikan terkait dengan suatu uji coba, pengembangan, dan penerapan teknologi atau sistem baru. Konsultan pendamping/mentor wajib memiliki kemampuan Mentoring, memahami cara berpikir orang lain (*brain modality*), kemampuan mendeteksi kepribadian (*personality understanding*), kemampuan komunikasi efektif dan persuasif yang efektif

B. Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Amsyah 0 yang dimaksud dengan perangkat lunak adalah koleksi atau kumpulan program komputer, yaitu dalam bentuk sistem pengoperasian komputer dan yang secara terperinci dibuat dalam bentuk-bentuk instruksi tertulis dalam bahasa komputer

C. Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak (RPL, atau *Software Engineering*) adalah satu bidang profesi yang mendalami cara-cara pengembangan perangkat lunak termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembangan perangkat lunak, dan sebagainya. Rekayasa perangkat lunak adalah disiplin rekayasa dengan perangkat lunak yang dikembangkan. Biasanya proses melibatkan penemuan pada keinginan klien, menyusunnya di dalam daftar kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian, dan pengintegrasian bagian yang terpisah, menguji keseluruhan, penyebaran dan pemeliharaan perangkat lunak (Sinamarta, 2010).

D. Pengertian Basis Data

Basis Data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakte mengenai objek,orang dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, karakter, simbol). Basis Data dapat didefinisikan dalam sudut pandang antara lain (Kusrino, 2007)

- 1) Himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga kelak dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.
- 2) Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa tanpa pengulangan (*redudancy*) yang tidak perlu, untuk memenuhi kebutuhan.
- 3) Kumpulan *file*/arsip/tabel yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik

E. Daftar Aktor

Berikut ini adalah actor yang terlibat dalam Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis

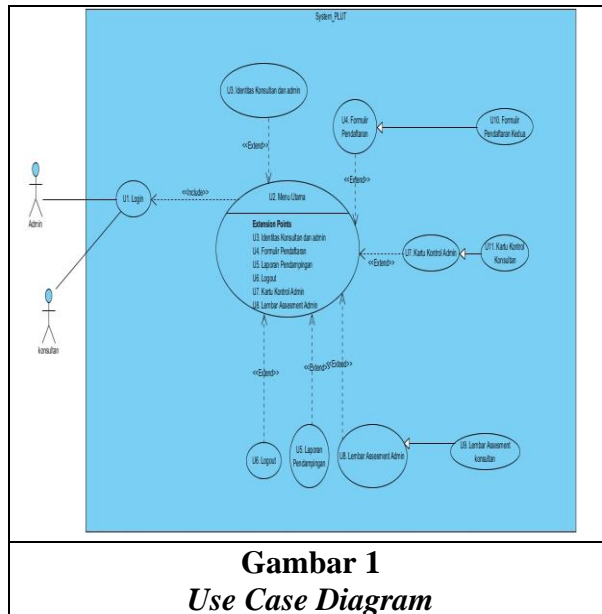
Tabel 1
Daftar Aktor

Aktor	Keterangan
Admin	Orang yang mengelola sistem
Konsultan	Orang yang masuk ke sistem selain admin tetapi dibatasi

F. Use Case Diagram

Berikut ini adalah *Use Case Diagram* dalam pembangunan Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis

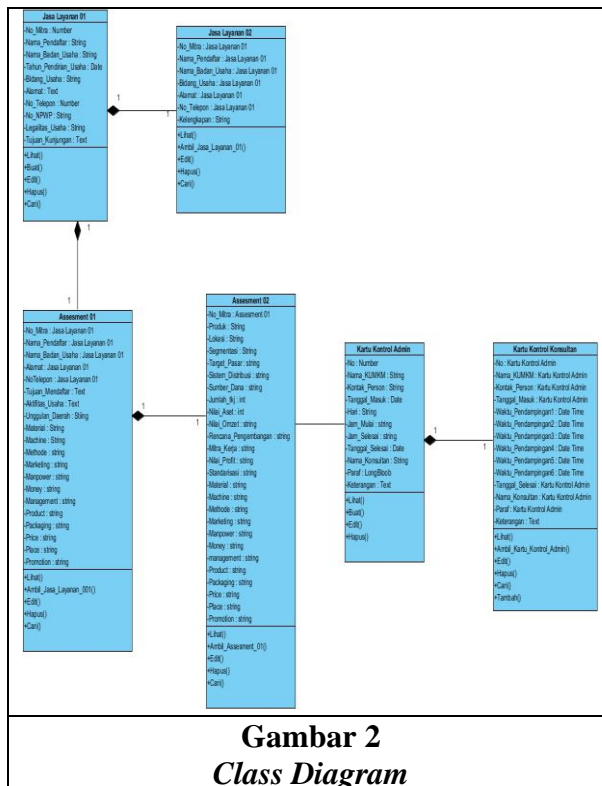
Pembuatan Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis UMKM (Studi Kasus: PLUT KUMKM Kabupaten Subang)



Gambar 1
Use Case Diagram

G. Class Diagram

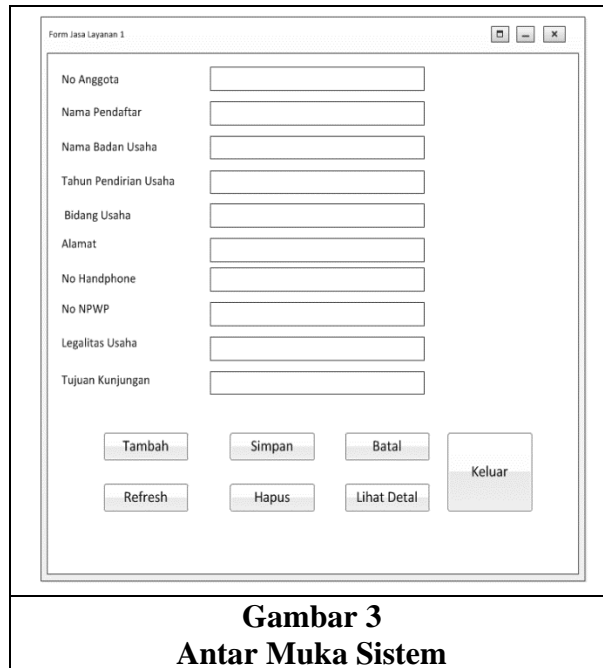
Berikut ini adalah *Class Diagram* dalam pembangunan Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis



Gambar 2
Class Diagram

H. Antar Muka Sistem

Berikut ini adalah antar muka dari Aplikasi Pendampingan dan Mentoring Bisnis



The image shows a screenshot of a web application window titled "Form Jasa Layanan 1". The window contains a form with the following fields and buttons:

- No Anggota
- Nama Pendaftar
- Nama Badan Usaha
- Tahun Pendirian Usaha
- Bidang Usaha
- Alamat
- No Handphone
- No NPWP
- Legalitas Usaha
- Tujuan Kunjungan

Buttons at the bottom of the form include: Tambah, Simpan, Batal, Keluar, Refresh, Hapus, and Lihat Detail.

Gambar 3
Antar Muka Sistem

Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya sistem aplikasi Pendampingan Dan Mentoring Bisnis yang dibuat dapat menjadi alternatif pemecahan dari masalah yang dihadapi oleh lembaga Pusat Layanan Usaha Terpadu Koperasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (PLUT KUMKM) Kabupaten Subang, dalam hal ini khususnya untuk pengelolaan data dan laporan pendampingan dan mentoring bisnis

BIBLIOGRAFI

- Amsyah, Z. (2005). *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. HYPERLINK
"https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Amsyah%2C+Z.+%282005%29.+Manajemen+Sistem+Informasi.+Jakarta+%3A+Gramedia+Pustaka+Utama.+&btnG=" [Google Scholar](#)
- Ayuliana. (2009, Maret). *Teknik Pengujian Perangkat Lunak*. Retrieved from <http://rifiana.staff.gunadarma.ac.id/>:
<http://rifiana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/26083/Teknik+Pengujian+perangkat+Lunak+-+Black+Box.pdf>
- Hermawan, J. (2004). *Analisis-Desain dan Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan VB.NET*. Yogyakarta: Andi. HYPERLINK
"https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Hermawan%2C+J.+%282004%29.+Analisis-Desain+dan+Pemrograman+Berorientasi+Obyek+dengan+UML+dan+VB.NET.+Yogyakarta%3A+Andi.+&btnG=" [Google Scholar](#)
- Kosasih, A. (2006). *Pendekatan Praktis Belajar Algoritma & Pemograman Dengan Bahasa Delphi 5.0* . Bandung: CV. Yrama Widya. HYPERLINK
"https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Kosasih%2C+A.+%282006%29.+Pendekatan+Praktis+Belajar+Algoritma+%26+Pemograman+Dengan+Bahasa+Delphi+5.0+.+Bandung%3A+CV.+Yrama+Widya.&btnG=" [Google Scholar](#)
- Kusrino. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Parsimin. (2013). *Membangun Sistem Informasi Berbasis Website Pada Smp Negeri 4 Purwanegara*. Yogyakarta: Amikom.
- Santoro, H. (2005). *Membuat Multiplikasi Menggunakan Visual Basic 6*. Jakarta: Elex Media Komputinda.
- Sinamarta, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.

Copyright holder:

Moch Waris Laksana Agung, Adrianto Akbar, Surya Cahyadi, Aris Riyanto, Haisyam Maulana (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

