

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Madiun adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur yang terletak 160 km sebelah barat Surabaya atau 111 km sebelah timur Surakarta. Kota Madiun memiliki luas wilayah 33,23 km² dengan kepadatan penduduk kurang lebih 5981 orang. Kota Madiun memiliki visi menjadi kota perkembangan perekonomian bagian barat Provinsi Jawa Timur yang mengedepankan tiga indikator perkembangan laju perekonomian, yaitu perdagangan, pendidikan, dan industri. Untuk sekarang ini Kota Madiun telah menjadi Kota Karismatik. Karismatik ibarat wibawa yang langsung tersirat begitu orang melihat Kota Madiun karena pada kota Madiun terdapat adanya orang yang lembut namun berarti serta kuat tapi tegas. Kota Madiun juga memiliki sejumlah unggulan seperti dalam bidang komunikasi, informasi, perdagangan serta industri olahan (PPID kominfo, 2017).

Kemajuan teknologi saat ini memiliki dampak positif bagi manusia khususnya untuk mencari hal-hal yang belum pernah diketahui. Salah satu dampak positif tersebut adalah pada bidang teknologi komunikasi dan pemasaran. Dengan kemajuan teknologi memungkinkan adanya peningkatan perekonomian. Adanya bisnis baru yang muncul di bidang teknologi juga menambah pendapatan bagi manusia yang memanfaatkannya. Pada kemajuan teknologi tersebut manusia membutuhkan hal yang sangat simpel dan efisien. Hal tersebut dapat dipenuhi dengan adanya *mobile phone* yang sangat mencukupi kebutuhan manusia dalam komunikasi maupun kebutuhan informasi melalui *internet*. Sangat mudah bagi manusia untuk berkomunikasi secara *online* dan mencari hal-hal yang berhubungan dengan *internet*. Terdapat berbagai macam aplikasi yang tersedia pada *mobile phone* untuk mempermudah manusia dalam melakukan kegiatan seperti mencari informasi di *internet*, menjual produk secara *online* dan lain lain.

Kini kemajuan teknologi dimanfaatkan oleh *entrepenuership* yang sekarang ini sukses memanfaatkan kecanggihan teknologi *mobile*. Go-Jek adalah sebuah perusahaan yang didirikan oleh Nadiem Makarim sejak tahun 2011. Go-

Jek merupakan perusahaan jasa transportasi dengan menggunakan jasa ojek dengan segala kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan kepada penggunanya yang ada didalam aplikasi di *mobile phone*. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi *mobile*, Go-Jek berhasil merevolusi industri transportasi.

Kini Go-Jek berkembang sampai di Kota Madiun pada tahun 2016 yang sebelumnya belum terdapat kecanggihan teknologi tersebut. Datangnya Go-Jek di Kota Madiun menambah peluang pekerjaan masyarakat yang berada di Kota Madiun. Peluang pekerjaan tersebut adalah sebagai *driver* Go-Jek yang bekerja setiap waktu ketika ada order masuk di aplikasi. Didalam aplikasi Go-Jek terdapat sebuah fasilitas yang khusus melayani order makanan dengan nama *Go-Food*. *Go-Food* sangat dikenal masyarakat karena didalam aplikasi tersebut terdapat daftar makanan atau minuman yang ditampilkan, sehingga pengguna aplikasi tersebut mudah untuk memesan makanan tanpa langsung ke tempat yang akan dituju.

Mencermati fenomena yang saat ini terjadi, terdapat konsumen yang mengantri ketika melakukan pembayaran untuk membeli produk oleh-oleh khas kota Madiun yang ada di toko pusat oleh-oleh Taman Sari di jalan Kemiri kota Madiun. Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa konsumen yang hendak membeli produk oleh-oleh khas kota Madiun mengenai perancangan aplikasi *e-commerce* Go-Karisma yang sistemnya menjual produk oleh-oleh khas kota Madiun didalam aplikasi. Hasil dari wawancara tersebut menyatakan bahwa terdapat beberapa konsumen yang membutuhkan aplikasi Go-Karisma dengan tujuan untuk membeli produk-produk khas kota Madiun secara *online* melalui aplikasi didalam *handphone* sehingga tidak perlu mengantri lagi.



Gambar 1.1 Antrian Pembayaran Produk Oleh-oleh Khas Kota Madiun

Pada fenomena yang terjadi tersebut maka peneliti hendak melakukan penelitian yang merancang sebuah aplikasi yang akan dinamakan Go-Karisma dengan objek UMKM yang berada di Kota Madiun. Perancangan aplikasi tersebut dilakukan karena berdasarkan wawancara dengan beberapa konsumen dan *driver* Go-Jek pada saat observasi pendahuluan menyatakan bahwa terdapat beberapa konsumen yang membutuhkan aplikasi Go-Karisma dengan tujuan untuk membeli produk-produk khas Kota Madiun secara *online* dan tidak mengantri melalui aplikasi didalam *handphone*. Kemudian hasil wawancara terhadap *driver* Go-Jek menyatakan bahwa terdapat pelanggan Go-Jek yang ingin membeli oleh-oleh atau produk khas Kota Madiun namun tidak terdaftar dalam aplikasi Go-Jek. Permasalahan tersebut menjadi dasar Peneliti melakukan penelitian dengan membuat rancangan aplikasi *e-commerce* untuk produk UMKM Kota Madiun. Rancangan aplikasi Go-Karisma adalah rancangan aplikasi *e-commerce* berbasis ojek *online* yang bertujuan untuk memberikan layanan penjualan produk UMKM secara *online* kepada konsumen melalui aplikasi di *mobile phone*. Didalam rancangan aplikasi tersebut terdapat daftar nama penjual atau toko dan gambar produk UMKM dengan harga dan *stock* produk yang tersedia dalam *interface* atau gambar aplikasi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu beberapa UMKM di Kota Madiun karena saat ini UMKM di Kota Madiun melakukan penjualan sebatas dengan menggunakan *website* dan bahkan dengan cara *offline*.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan menganalisis konten aplikasi Go-Karisma berbasis ojek *online* pada UMKM yang ada di Kota Madiun?
2. Bagaimana menentukan umur pembangunan pada perancangan aplikasi Go-Karisma?
3. Bagaimana membuat dokumen hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) dan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang konten sistem aplikasi Go-Karisma berbasis ojek *online* pada UMKM yang berada di Kota Madiun.
2. Menentukan umur pembangunan pada perancangan sistem aplikasi Go-Karisma.
3. Membuat dokumen hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) dan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

A. Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama proses belajar yang telah didapat di bangku perkuliahan.
2. Menambah ilmu pengetahuan mengenai rancangan sistem aplikasi *e-commerce* berbasis ojek *online*.

B. Bagi Konsumen dan UMKM

1. Mempermudah konsumen untuk melakukan pembelian produk atau makanan yang dihasilkan oleh UMKM yang berada di Kota Madiun dengan aplikasi Go-Karisma.
2. Untuk membantu UMKM dalam proses penjualan dengan aplikasi *e-commerce* yang bernama Go-Karisma.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. *Output* penelitian ini adalah rancangan aplikasi yang dibuat pada dokumen hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) dan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
2. Penelitian ini dilakukan pada lingkup UMKM Kota Madiun.
3. Peneliti tidak membuat program aplikasi karena hanya membuat perancangan konten sistem dan *user interface* aplikasi.

1.5 Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini dibutuhkan asumsi-asumsi yang bisa digunakan sebagai landasan berpikir dalam proses penelitian, asumsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengasumsikan bahwa UMKM di Kota Madiun bersedia dan mau bekerjasama dalam perancangan aplikasi *e-commerce* produk UMKM Kota Madiun berbasis ojek *online* yang bernama Go-Karisma.
2. Data pada UMKM Kota Madiun adalah data sampel nama produk dan makanan yang akan dimasukkan dalam perancangan dan *user interface* aplikasi Go-Karisma.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penyusunan laporan penelitian akan disusun dalam format sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, asumsi penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori dan metode yang akan digunakan untuk membuat rancangan sistem aplikasi Go-Karisma.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk pemecahan masalah dalam penelitian.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini berisi tentang gambar *user interface* perancangan sistem aplikasi Go-Karisma berbasis ojek *online*.

BAB V ANALISIS DAN INTERPRETASI

Bab ini berisi pembahasan hasil pengolahan data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran peneliti terkait hasil penelitian yang telah dilakukan.