

# ANALISIS IDENTIFIKASI RANCANGAN *MOBILE APPLICATION* UNTUK MENUNJANG KEBERHASILAN BERWIRUSAHA MASYARAKAT KOTA BANDUNG

Khodijah Bunga Intan Hardiani<sup>1</sup>, Grisna Anggadwita<sup>2</sup>

Prodi S1 Manajemen (Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika)

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

<sup>1</sup>khodijahbungaintan@gmail.com, <sup>2</sup>grisnamailbox@yahoo.co.id

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi diiringi dengan meningkatnya jumlah pengguna internet dan *smartphone*. Internet dari waktu ke waktu berkembangnya semakin pesat. Hampir separuh penduduk dunia akan menggunakan internet pada akhir tahun ini. Diimbangi dengan penggunaan *mobile* internet atau yang biasa disebut *mobile application* di Indonesia diperkirakan mencapai seratus juta *users*. Peningkatan itu berbanding terbalik dengan jumlah *entrepreneur* di Indonesia. Untuk dapat mempertahankan pertumbuhan optimal perekonomian negara, diperlukan sekitar peningkatan jumlah 2% *entrepreneur* dari total populasi penduduk disuatu negara. *Entrepreneurship* merupakan proses menciptakan sesuatu yang baru, yang bernilai, dengan memanfaatkan usaha dan waktu yang diperlukan. *Teknopreneur* dibutuhkan sebagai kunci keberhasilan negara dalam membangun perekonomian bangsa yang lebih baik. *Technopreneurship* merupakan proses dan pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai sebagai dasar pembuatan aplikasi *mobile*. TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan suatu model analisis untuk mengetahui perilaku pengguna akan penerimaan teknologi yang memiliki dua faktor pendukung yakni persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan. Populasi dan sampel ialah wirausaha yang telah terdaftar di Dinas UMKM Kota Bandung. Hasil penelitian berupa analisis identifikasi rancangan *mobile application* melalui faktor-faktor TAM dan fitur menu aplikasi yang dibutuhkan seperti peluang usaha, pemilihan lokasi, daftar toko alat dan bahan, info kredit usaha, *fanpage* komunitas wirausaha, tips dari pakar wirausaha, dan rencana usaha.

Kata Kunci : internet, *entrepreneurship*, *technopreneurship*, TAM, *mobile application*

## ABSTRACT

*Technological developments coupled with the growing number of Internet users and smartphone. Internet from time to time growing more rapidly. Almost half the world's population will be using the Internet by the end of this year. Offset by the use of mobile internet or so-called mobile application in Indonesia is estimated at one hundred million users. The improvement is inversely proportional to the number of entrepreneurs in Indonesia. In order to maintain optimal growth of the country's economy, it takes approximately 2% increase in the number of entrepreneurs of the total population in a country. Entrepreneurship is the process of creating something new, valuable, by utilizing the effort and time required. Teknopreneur required as a key country in building the nation's economy better. Technopreneurship is a process and the formation of new businesses that involve technology as as the basis for mobile applications. TAM (Technology Acceptance Model) is a model of user behavior analysis to determine the acceptance of technology that has two supporting factors that perceived ease of use and perceived usefulness. Population and samples are entrepreneurs who have registered with the Dinas UMKM Bandung city. Results of the research is a mobile application design analysis through the identification of factors TAM and the menu features needed applications such as business opportunities, site selection, store a list of tools and materials, business credit information, fanpage entrepreneurial community, expert tips from self-employment, and business plans.*

*Keywords: internet, entrepreneurship, technopreneurship, TAM, mobile application*

## 1. Pendahuluan

Internet merupakan hasil dari hubungan teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang ini semakin memukau, sehingga banyak digunakan oleh orang-orang di belahan dunia. Internet dari waktu ke waktu berkembangannya semakin pesat. Hampir separuh penduduk dunia akan menggunakan internet pada akhir tahun ini. Sebuah laporan baru dari Emarketer menyatakan bahwa akan terdapat dua miliar pengguna *smartphone* aktif di seluruh dunia pada tahun 2016. Hal ini berbanding terbalik dengan jumlah pengusaha di Indonesia hanya sekitar 1,65% dari jumlah penduduk saat ini dan dibandingkan dengan negara tetangga seperti : Singapura sebesar 7%, Malaysia 5%, Korea Selatan 4%, Thailand 4,1% dan Amerika Serikat 11,5% Ahli Sosiologi David McClelland menyarankan bahwa sebuah Negara membutuhkan setidaknya sekitar 2% *entrepreneur* dari total populasinya untuk dapat mempertahankan pertumbuhan optimal perekonomiannya[1].

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang ada di Indonesia bagian barat. Terletak di wilayah Jawa Barat yang merupakan ibukota daerah tingkat I Jawa Barat. Jumlah penduduk Kota Bandung berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 diperoleh sekitar 2,4 Juta penduduk[2]. Kota ini sebagai pusat industri kreatif dan UKM berdasarkan data Dinas Koperasi dan UMKM. Hal ini dapat terlihat dengan bertambahnya jumlah wirausaha di setiap tahunnya. Diperoleh data tahun 2015 jumlah wirausaha di Kota Bandung sebanyak 5141. Dari jumlah itulah jumlah pengusaha di kota Bandung belum sebanding dengan jumlah ideal *entrepreneurship* di suatu wilayah yakni 2% dari total jumlah penduduk.

*Teknopreneur* dibutuhkan sebagai kunci keberhasilan negara dalam membangun perekonomian bangsa yang lebih baik[3]. Diperoleh dengan kolaborasi antara teknologi dan *entrepreneurship* dalam mengembangkan sebuah teknologi baru yang berlandaskan adanya peningkatan jumlah pengguna internet dan *smartphone* yang memelopori adanya suatu analisis identifikasi perancangan aplikasi *mobile* yang dapat membantu seorang *entrepreneur*. Dengan memanfaatkan teknologi menjadikan peluang adanya perancangan *mobile application* dalam menunjang keberhasilan masyarakat berwirausaha dengan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi dan fitur-fitur menu yang dibutuhkan oleh masyarakat. Untuk mengetahui penerimaan sistem yang digunakan pada rancangan *mobile application* menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*.

## 2. Dasar Teori dan Metodologi

*Entrepreneurship* atau kewirausahaan menurut Hisrich sebagai proses menciptakan sesuatu yang baru, yang bernilai, dengan memanfaatkan usaha dan waktu yang diperlukan, dengan memperhatikan risiko sosial, fisik, dan keuangan dan menerima imbalan dalam bentuk uang dan kepuasan personal serta independensi[4]. Karakteristik gagal dan sukses seorang wirausaha menurut David dalam Echdar tahun 2003 ialah pada aspek menganalisis kesempatan, pemilihan lokasi tempat usaha, perencanaan usaha, akses perbankan, dan mengarahkan diri sendiri [5]. *Teknopreneurship* merupakan proses dan pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai basisnya, dengan harapan bahwa penciptaan strategi dan inovasi yang tepat kelak bisa menempatkan teknologi sebagai salah satu faktor untuk pengembangan ekonomi nasional[6]. Disamping teknologi maka dibutuhkan sebuah pendukung yakni Internet. Internet juga diartikan sebagai sebuah kumpulan global ribuan jaringan komputer dan jutaan komputer pribadi yang dikelola secara bebas [7]. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan TAM. TAM (*Technology Acceptance Model*) ialah pendekatan teori perilaku dengan mengkaji proses adopsi teknologi informasi. Sebelumnya dikenal dengan nama TRA (*Theory of Reasoned Action*) dikembangkan oleh Fishbein dan Icek Ajzen tahun 1975-1980 yang diperoleh dari penelitian sebelumnya oleh Endang Fatmawati[8].

Metode yang digunakan dalam menganalisis identifikasi rancangan *mobile* aplikasi melalui pembagian kuesioner kepada para *entrepreneur* yang telah terdaftar di dinas UMKM. Metode kuantitatif ialah penelitian yang mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul [9]. Penarikan sampel menggunakan metode *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan tidak memberi kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pengukuran ukuran sample minimum yang representative menggunakan rumus Yamane[10]. Data melalui kuesioner yang telah dibagikan diolah dengan menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Pendekatan ini nantinya dapat mengetahui faktor-faktor TAM yang mempengaruhi dalam perancangan dan mengetahui fitur-fitur menu aplikasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis identifikasi terhadap rancangan *mobile application* melalui pembagian kuesioner kepada 153 responden *entrepreneur* di Kota Bandung. Hal ini digunakan untuk mendapatkan informasi faktor-faktor TAM (*Technology Acceptance Model*) yang mempengaruhi rancangan aplikasi dan fitur-fitur menu yang dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan usaha para *entrepreneur*. Kuesioner berisi 19 pertanyaan yang diberikan kepada 153 responden dengan hasil sebagai berikut :

Sebagian besar responden ialah perempuan dengan jumlah persentase 53% dan 61% responden masih berusia kurang lebih 25 Tahun dan 26-30 Tahun , ini membuktikan bahwa pemilik usaha rata-rata masih muda. Dari segi *user* terhadap sebuah aplikasi *mobile* sebesar 37% responden menjawab tampilan atau grafik. Sedangkan pada faktor lama waktu yang dibutuhkan responden dalam menyelesaikan satu fitur menu 5-10 menit yakni sebesar 42%. Hal itu juga didukung dengan alasan menggunakan aplikasi *mobile* ialah mengisi waktu luang yakni sebesar 44% tanggapan responden.

Hasil dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor TAM (*Technology Acceptance Model*) yang menjadikan dasar penerimaan masyarakat terhadap rancangan *mobile application*. Faktor-faktor TAM (*Technology Acceptance Model*) terdiri dari beberapa indikator seperti terlihat pada tabel 1

Tabel 1 Hasil Analisis Faktor-faktor TAM (*Technology Acceptance Model*)

Faktor TAM	Definisi	Indikator	Persentase
<i>Perceived Ease to Use</i>	persepsi alasan pengguna dalam menggunakan teknologi dan dapat menerima teknologi baru	Mudah dipelajari	99%
		Dapat dikendalikan	99%
		Jelas dan mudah dipahami	99%
		Fleksibel	98%
		Mudah menjadi mahir	99%
<i>Perceived Usefulness</i>	Persepsi yang membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan menggunakannya atau tidak menggunakan teknologi	Mempercepat pekerjaan	99%
		Meningkatkan kinerja	99%
		Meningkatkan produktifitas	99%
		Efektifitas	99%
		Mempermudah pekerjaan	97%

Persentase tanggapan responden sebagian besar menjawab “ya” diatas 90% terhadap analisis identifikasi faktor-faktor TAM dan indikator-indikatornya. Hal ini membuktikan bahwa dibutuhkan rancangan aplikasi *mobile entrepreneurship* yang sesuai dengan analisis identifikasi dengan menggunakan teori TAM untuk menunjang keberhasilan berwirausaha masyarakat kota Bandung.

Responden juga memberi tanggapan dari segi keberhasilan berwirausaha melalui beberapa fitur menu yang dibutuhkan masyarakat seperti fitur peluang usaha, pemilihan lokasi, daftar toko alat dan bahan, info kredit usaha, *fanpage* komunitas wirausaha, tips pakar wirausaha serta rencana usaha. Hal itu terbukti dari jawaban responden sebagian besar menjawab “ya”. (Tabel 2)

Tabel 2.  
Fitur-fitur menu yang dibutuhkan dalam rancangan aplikasi *mobile*

Fitur Menu	Tanggapan
Peluang Usaha	√
Pemilihan Lokasi	√
Daftar Toko Alat dan Bahan	√
Info Kredit Usaha	√
<i>Fanpage</i> Komunitas Wirausaha	√
Tips Pakar Wirausaha	√
Rencana Usaha	√
Lainnya	-

Tabel diatas menjelaskan bahwa tanggapan responden terhadap kebutuhan fitur menu yang diinginkan pada rancangan *mobile application* ialah fitur peluang usaha, pemilihan lokasi usaha, daftar toko alat dan bahan, info kredit usaha, *fanpage* komunitas wirausaha dan rencana usaha.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa analisis identifikasi rancangan *mobile application* dalam menunjang keberhasilan berwirausaha masyarakat kota Bandung dipengaruhi oleh dua faktor, yakni persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan. Persepsi kemudahan penggunaan (*ease to use perceived*) memiliki lima indikator yang mempengaruhi, yaitu mudah dipelajari, dapat dikontrol, jelas dan dapat dipahami, fleksibel, serta mudah untuk menjadi terampil/mahir. Persepsi kebermanfaatan (*usefulness perceived*) juga mengandung lima indikator yang mempengaruhi dalam mengidentifikasi rancangan *mobile application*, antara lain : mempercepat pekerjaan, meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas, efektifitas, dan mempermudah pekerjaan. Selain itu hasil dari penelitian ini ditemukan beberapa fitur menu yang dibutuhkan masyarakat dalam mengidentifikasi rancangan kebutuhan *mobile application* untuk menunjang keberhasilan berwirausaha seperti fitur : peluang usaha, pemilihan lokasi, daftar toko alat dan bahan, info kredit usaha, *fanpage* komunitas wirausaha, tips dari pakar wirausaha, dan rencana usaha.

Saran untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut yaitu analisis identifikasi rancangan *mobile application* diharapkan dapat membantu kedepannya agar tercipta suatu aplikasi dalam menunjang keberhasilan usahanya melalui faktor-faktor yang mempengaruhi dan didukung oleh fitur-fitur menu yang telah dianalisis.

**Daftar Pustaka**

- [1] Maulana, Adhi. (2015) *Jumlah Pengguna Internet capai 88,1 Juta* [online] <http://tekno.liputan6.com/read/2197413/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-881-juta> [26 Maret 2015]
- [2] Badan Pusat Statistik. (2010). *Sensus Penduduk Kota Bandung tahun 2010*. [online]. <http://bandungkota.bps.go.id/> [10 November 2015]
- [3] Wijaya, Ahmad. (2015). *Pemerintah diminta ciptakan "technopreneur" andal*. [online]. <http://www.antaraneews.com/berita/485986/pemerintah-diminta-ciptakan-technopreneur-andal> [18 Maret 2015]
- [4] Hisrich, Robert D dan Michael P Petr. (1998). *Entrepreneurship*, Boston, MA : Jakarta,
- [5] Echdar, Saban. (2013). *Manajemen Entrepreneurship-Kiat Sukses menjadi Wirausaha*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.
- [6] Mankani, Daniel. (2003). *Technopreneurship*. Pearson Education Asia Ltd : Singapore
- [7] Jarot, Darma S, Ananda Shenian. (2009). *Buku Pintar Menguasai Internet*. Mediakita : Jakarta
- [8] Fatmawati, Endang. (2015). *Technology Acceptance Model(TAM) Untuk Menganalisis penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan*, 9(1), 1-13. Jurnal Iqra'
- [9] Masri, Singarimbun dan Effendi. Sofyan. (1995). *Metode Penelitian Survey*. LP3ES. Yokyakarta.
- [10] Hafidiah, Atin, Nurhayati dan Kania, N Trisna. (2010). *Pengaruh Jiwa Kewirausahaan terhadap keberhasilan Usaha pada Usaha produk Tekstil di Kabupaten Bandung*. 5(1), 5-13. Jurnal Wirausaha.

