

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Internet berasal dari jaringan komputer departemen pertahanan AS yang diciptakan pada 1969 yang disebut ARPANET, singkatan dari *Advance Research Project Agency Network*. Sistem *backbone* yang menghubungkan jaringan-jaringan disebut Internet (Vivian, 2008:266). Hampir separuh penduduk dunia akan menggunakan internet pada akhir tahun ini, menurut sebuah laporan Lembaga Telekomunikasi Internasional tahun 2015 memperkirakan sekitar 3,2 miliar penduduk akan terhubung dengan internet dan sekitar 2 miliar di antaranya tinggal di negara-negara berkembang. Dari jumlah itu hanya sekitar 89 juta berada di Somalia dan Nepal, negara-negara yang oleh PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) digolongkan sebagai negara kurang berkembang dengan jumlah penduduk total sebanyak 940 juta jiwa. Penduduk bumi saat ini sekitar 7,2 miliar. ITU (*International Telecommunication Union*) menambahkan terdapat lebih dari 7 miliar langganan internet melalui perangkat bergerak, seperti komputer tablet dan telepon pintar.



Gambar 1. 1 Penetrasi Internet di Indonesia

Sumber : BCG (*Boston Consulting Group*) Reports (2010)

Menurut laporan BCG (*Boston Consulting Group*) dengan banyaknya pengguna *mobile* internet atau yang biasa disebut *mobile application* melalui jumlah pengguna internet di Indonesia diperkirakan mencapai 100 juta user (Aguiar *et al*, 2010). Dari jumlah itu, 41 juta di antaranya mengakses lewat *smarthphone* serta 70 juta di antaranya mengakses sosial media seperti *facebook*, *twitter*, *path*, *instagram*. (Milward, 2014)



Gambar 1.2 Pengguna Internet dan *Mobile Application* di Indonesia

Sumber : *id.techinasia.com* (2014)

Tingkat penetrasi internet di negara-negara BRICI (Brazil, Rusia India, Cina dan Indonesia) menurut laporan BCG (*Boston Consulting Group*) tahun 2015 akan mengalami pertumbuhan tahunan gabungan dari 9 sampai 20 persen dari akhir tahun 2009 sampai tahun 2015, hal itu disampaikan oleh Aguiar, *et al*. (2010). Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia meningkat 34,9% dibandingkan tahun 2013 menurut ketua umum APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) Samuel A Pangerapan (Maulana, 2015)

Sebuah laporan baru dari *emarketer.com* (2014) mengestimasi bahwa akan terdapat dua miliar pengguna *smartphone* aktif di seluruh dunia pada tahun 2016 dan Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai pertumbuhan terbesar di bawah China dan India. Tiga negara ini secara kolektif akan menambah lebih dari 400 juta pengguna *smartphone* baru dari 2014 hingga 2018. Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018

menjadikannya negara dengan populasi pengguna *smartphone* terbesar ketujuh di dunia.

Top 25 Countries, Ranked by Smartphone Users, 2013-2018
millions

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1. China*	436.1	519.7	574.2	624.7	672.1	704.1
2. US**	143.9	165.3	184.2	198.5	211.5	220.0
3. India	76.0	123.3	167.9	204.1	243.8	279.2
4. Japan	40.5	50.8	57.4	61.2	63.9	65.5
5. Russia	35.8	49.0	58.2	65.1	71.9	76.4
6. Brazil	27.1	38.8	48.6	58.5	66.6	71.9
7. Indonesia	27.4	38.3	52.2	69.4	86.6	103.0
8. Germany	29.6	36.4	44.5	50.8	56.1	59.2
9. UK**	33.2	36.4	39.4	42.4	44.9	46.4
10. South Korea	29.3	32.8	33.9	34.5	35.1	35.6
11. Mexico	22.9	28.7	34.2	39.4	44.7	49.9
12. France	21.0	26.7	32.9	37.8	41.5	43.7
13. Italy	19.5	24.1	28.6	32.2	33.7	37.0
14. Turkey	15.3	22.6	27.8	32.4	37.2	40.7
15. Spain	18.9	22.0	25.0	26.9	28.4	29.5
16. Philippines	14.8	20.0	24.8	29.7	34.8	39.4
17. Nigeria	15.9	19.5	23.1	26.8	30.5	34.0
18. Canada	15.2	17.8	20.0	21.7	23.0	23.9
19. Thailand	14.4	17.5	20.4	22.8	25.0	26.8
20. Vietnam	12.4	16.6	20.7	24.6	28.6	32.0
21. Egypt	12.6	15.5	18.2	21.0	23.6	25.8
22. Colombia	11.7	14.4	16.3	18.2	19.7	20.9
23. Australia	11.4	13.2	13.8	14.3	14.7	15.1
24. Poland	9.4	12.7	15.4	17.4	19.4	20.8
25. Argentina	8.8	10.8	12.6	14.1	15.6	17.0
Worldwide***	1,311.2	1,639.0	1,914.6	2,155.0	2,380.2	2,561.8

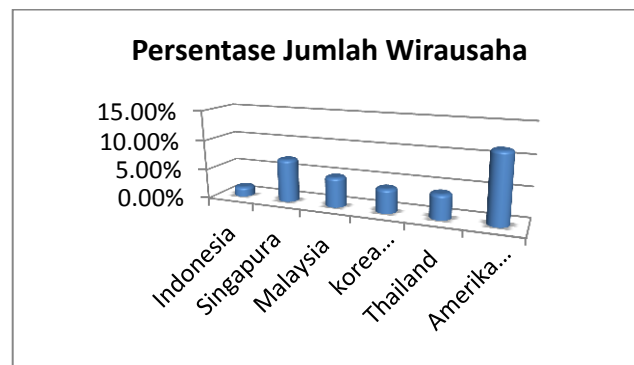
Note: individuals of any age who own at least one smartphone and use the smartphone(s) at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Aug 2014; ***includes countries not listed
Source: eMarketer, Dec 2014

182905 www.eMarketer.com

Gambar 1.3 Jumlah Pengguna *Smartphone* di Dunia

Sumber : www.emarketer.com (2014)

Menurut Menteri Koperasi dan UKM Anak Agung Gede Ngurah Puspayoga (Habibi, 2015) bahwa 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% .



Gambar 1.4 Perbandingan Jumlah Wirausaha Indonesia dengan Negara Lain

Sumber : www.republika.co.id (2015)

Ahli Sosiologi David Mc Clelland (Ciputra.com, 2014) menyarankan bahwa sebuah negara membutuhkan setidaknya sekitar 2% *entrepreneur* dari total populasinya untuk dapat mempertahankan pertumbuhan optimal perekonomiannya. Sehingga Indonesia masih membutuhkan setidaknya 4,8 juta *entrepreneur* lagi. Masalah ini telah menginspirasi Dr.Ir.Ciputra untuk mempromosikan *entrepreneurship* di Indonesia termasuk dukungan terhadap acara-acara seperti Global *Entrepreneurship* Week di Indonesia dan menstimulasi menjelang diimplementasikannya *ASEAN Economic Community (AEC)* di tahun 2015.

Kota Bandung terletak di wilayah Jawa Barat dan merupakan Ibukota Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Barat. Kota Bandung terletak diantara 107° Bujur Timur dan 6°-55' Lintang Selatan. Visi dari Kota Bandung terwujudnya kota bandung sebagai kota jasa yang bermartabat (bersih, makmur, taat dan bersahabat). Jumlah penduduk Kota Bandung berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 diperoleh sekitar 2,4 Juta penduduk. Kota Bandung sebagai pusat industri kreatif dan UKM hal itu didasarkan pada data Dinas Koperasi dan UMKM yang setiap tahunnya mengalami peningkatan jumlah wirausaha, seperti yang terlihat dari tabel di bawah ini

Tabel 1.1 Jumlah Wirausaha Kota Bandung dari Tahun 2010 hingga 2015

NO	URAIAN	TAHUN					
		2010	2011	2012	2013	2014	2015
1	MIKRO	3,649	3,827	3,921	4,115	4,301	4472
2	KECIL	301	325	337	357	372	388
3	MENENGAH	271	273	273	274	276	281
	JUMLAH	4,221	4,425	4,531	4,746	4,948	5141

Sumber : Dinas Koperasi dan UMKM (2015)

Bertambahnya jumlah *entrepreneur* di Indonesia diiringi dengan teknologi semakin berkembang setiap tahunnya. Hal ini menjadikan peluang usaha dalam menunjang keberhasilan berwirausaha masyarakat. *Technopreneur* merupakan cabang dari *entrepreneurship* yang didasari dengan teknologi sebagai unggulannya. Perancangan teknologi yang tepat dapat menunjang keberhasilan berwirausaha masyarakat. *Technopreneurship* gabungan antara teknologi dan

entrepreneurship yang dibutuhkan dalam membangun perekonomian bangsa yang lebih baik. Dari hasil seminar kewirausahaan dan inovasi bisnis tahun 2012, didapatkan bahwa pemanfaatan teknologi mutakhir tepat guna dalam pengembangan usaha yang berdasarkan pada jiwa *entrepreneur* yang mapan akan dapat mengoptimalkan proses sekaligus hasil dari unit usaha yang dikembangkan. *Teknopreneurship* memanfaatkan teknologi aplikatif dalam proses inovasi, produksi dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan teknologi menjadikan peluang adanya perancangan *mobile application* dalam menunjang keberhasilan masyarakat berwirausaha dengan menganalisis kebutuhan fitur-fitur menu yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Peningkatan jumlah pengguna Internet dan penggunaan *smartphone* memelopori adanya suatu aplikasi *mobile* yang dapat membantu seorang *entrepreneur*. Aplikasi *mobile* yang sudah mulai berkembang dimasyarakat, seperti aplikasi *mobile entrepreneur daily* ialah sebuah aplikasi yang berbasis majalah *entrepreneur* yang membantu pemula *entrepreneur* dalam mengembangkan usahanya agar menjadi bisnis yang sukses. Dilengkapi dengan berita seputar *entrepreneur* yang berkaitan dengan *startups*, *leadership*, *management*, *finance* dan *marketing*. Fitur lain yang disajikan ialah video interview, *share* mengenai artikel *entrepreneur* melalui SMS, Facebook, Twitter dan Email. Aplikasi lain yang serupa antara lain *Entrepreneur Mindset*, *21 Entrepreneurial Habits*, dan *Your Story*.

Berkembangnya aplikasi *entrepreneurship* pada *smartphone* untuk mengetahui penerimaan sistem yang digunakan pada rancangan *mobile application* menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang sebelumnya dikenal dengan nama TRA (*Theory of Reasoned Action*) dikembangkan oleh Fishbein dan Icek Ajzen tahun 1975-1980 yang diperoleh dari penelitian sebelumnya oleh Darwis (Fatmawati, 2015). TAM dipengaruhi oleh dua faktor yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* yang mengidentifikasi dengan beberapa indikator seperti: mudah dipelajari, dapat dikontrol, jelas dan mudah dimengerti, fleksibel, mudah untuk dikuasai, dan

mudah dalam penggunaan, meningkatkan kinerja dan produktivitas, pekerjaan menjadi lebih mudah dan cepat.

Melihat beberapa fenomena tersebut maka dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis identifikasi rancangan *mobile application* untuk menunjang keberhasilan berwirausaha masyarakat kota Bandung dengan pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan data jumlah pengguna internet Indonesia yang semakin meningkat dan semakin banyaknya pengguna *smartphone* di tahun 2015 belum sejalan dengan penambahan jumlah wirausaha di Indonesia. Peningkatan jumlah pengguna *smartphone* ini memastikan bahwa pengguna aplikasi *mobile* juga semakin bertambah. Hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa penciptaan aplikasi baru yang dapat meningkatkan jumlah *entrepreneur*. Aplikasi yang berkaitan dengan *entrepreneurship* sudah bermunculan pada *smartphone* android yang sudah ada di *Play Store*. Namun, beberapa aplikasi yang sudah ada belum dapat membantu para *entrepreneur* secara maksimal.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian dan studi literatur mengenai *entrepreneurship*, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu menunjang keberhasilan wirausaha. Aplikasi *mobile* mengenai *entrepreneurship* sudah ada di layanan penyedia aplikasi, namun aplikasi ini belum dapat membuat seseorang *entrepreneur* secara maksimal. Aplikasi yang sudah ada hanya memotivasi pengusaha awal dalam mempertahankan usahanya.. Dengan demikian, maka pertanyaan penelitian mengenai pengembangan aplikasi tersebut sebagai berikut :

- 1) Faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan masyarakat terhadap rancangan *mobile application* ?
- 2) Apa saja kebutuhan fitur menu *mobile application* yang dibutuhkan masyarakat Kota Bandung dalam menunjang keberhasilan berwirausaha?

1.4 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan identifikasi rancangan *mobile application*, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan masyarakat terhadap rancangan *mobile application*
- 2) Mengidentifikasi rancangan fitur menu *mobile application* yang dibutuhkan masyarakat kota Bandung dalam menunjang keberhasilan berwirausaha

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya tentang identifikasi rancangan *mobile application* dalam menunjang keberhasilan berwirausaha masyarakat Kota Bandung
- b. Sebagai bahan acuan di bidang penelitian sejenis

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi para wirausaha Kota Bandung, penelitian ini bermanfaat dalam mendorong perancangan *mobile application* agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat.
- b. Bagi Pemerintah, dapat dijadikan sebagai pertimbangan agar rancangan *mobile application* dapat tercipta sesuai dengan kebutuhan masyarakat lebih maju

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah tentang mengidentifikasi rancangan *mobile* aplikasi *entrepreneur* yang sudah ada untuk lebih membantu para *entrepreneur* sebagai media pengembangan usahanya. Media disampaikan dengan menyajikan berbagai

fitur menu pada aplikasi. Berbagai aplikasi pada *smartphone* sudah mulai bermunculan, termasuk aplikasi *mobile entrepreneurship* yang dapat dengan mudah diperoleh oleh seseorang.

Pengguna Internet terbesar kedua di Indonesia ialah Kota Bandung. Hal ini diiringi dengan banyaknya pengguna *smartphone*. Sehingga penggunaan aplikasi *mobile* mulai marak dan menjadikan peluang untuk adanya identifikasi rancangan aplikasi dalam mendorong keberhasilan wirausaha masyarakat Kota Bandung. Tercatat dalam kementerian UMKM didapatkan bahwa jumlah wirausaha di kota Bandung tahun 2015 adalah sekitar 5141 wirausaha.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang, latar belakang, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian , manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang literatur teori terkait dalam penelitian dan kerangka pemikiran .

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pendekatan metode dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat menjawab atau menjelaskan masalah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang analisis dari hasil kuesioner kebutuhan fitur menu rancangan *mobile application* berdasarkan kuesioner responden

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk perbaikan masalah.