

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Pada era ini perkembangan teknologi informasi (TI) sangatlah cepat, terlebih ketika internet telah diciptakan dan digunakan di hampir seluruh negara. Dengan internet, seluruh jaringan dapat saling terhubung satu sama lain (El-Ansary, & Frost, 2003, p. 8). Oleh karena itu, satu wilayah dengan wilayah lain dapat terhubung dan menjalin komunikasi secara mudah dan cepat. Contohnya di negara Indonesia yang merupakan negara kepulauan, internet dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan keluarga yang berada di lain pulau baik komunikasi yang hanya berupa audio maupun audiovisual. Pengguna internet di Indonesia pun sudah tergolong tinggi. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2017, pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 132,7 juta jiwa dengan 52,5% adalah pengguna laki-laki dan 47,5% adalah perempuan. Daerah pengguna internet terbanyak di Indonesia ada di pulau Jawa. Total pengguna internet di pulau tersebut mencapai 65% atau sekitar 86,3 juta jiwa. Berdasarkan pekerjaan, wiraswasta atau pekerja menempati peringkat pertama sebagai pekerjaan yang memiliki jumlah pengguna internet terbesar yaitu 62% atau sekitar 82,2 juta jiwa dan berdasarkan alasan utama mengakses internet, jumlah terbesar penggunanya yang sekitar 20,8% atau sekitar 27,6 juta jiwa adalah menggunakan internet terkait keperluan pekerjaan.

Dengan adanya internet berkecepatan tinggi, membuat perkembangan *hardware* menjadi cepat pula. Perkembangan *hardware* dalam bidang komunikasi seperti *smartphone* terlihat paling cepat dibandingkan *hardware* lain seperti laptop dan lain sebagainya. Banyak perusahaan yang memproduksi *smartphone* berusaha membuat produk yang dapat memenuhi banyak kebutuhan manusia. Untuk negara Indonesia yang mempunyai jumlah pengguna *smartphone* yang cukup besar atau sekitar 67,8 juta jiwa menurut hasil survei APJII, membuat perusahaan-perusahaan yang memproduksi *smartphone* menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar utama.

Sesuai dengan perkembangan *hardware smartphone*, membuat *software* yang dapat diakses di *smartphone* juga berkembang. Banyak aplikasi yang memanfaatkan fitur dari *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Aplikasi-aplikasi tersebut sudah ada di banyak bidang seperti sosial, budaya dan pendidikan. Namun aplikasi-aplikasi tersebut masih kurang untuk menunjang kebutuhan pekerja atau wiraswasta di Indonesia. Padahal sesuai data yang telah dijabarkan diatas, pengguna internet terbesar di Indonesia adalah dari golongan pekerja atau wiraswasta. Pekerja atau wiraswasta memiliki banyak aktivitas terkait dengan pekerjaannya, maka mereka tentu membutuhkan sarana pendukung untuk memudahkan aktivitasnya, seperti aktivitas untuk mengadakan pertemuan dengan rekan kerja atau aktivitas lain seperti pengadaan acara terkait bidang kerjanya.

Terkait dengan aktivitas yang telah disebutkan diatas, pekerja atau wiraswasta biasanya terlebih dahulu mencari tempat yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas tersebut karena sebagian perusahaan tempat dimana mereka bekerja tidak mempunyai ruang yang cukup untuk aktivitas tersebut. Pada umumnya mereka terlebih dahulu mencari informasi tempat untuk aktivitas atau acara tersebut melalui media *online* seperti *website*. Namun terkadang mereka kesulitan menemukan informasi yang terpercaya karena informasi banyak yang berupa opini dari seseorang. Selain itu tersebarnya informasi di berbagai situs membuat mereka harus melihat satu per satu situs yang ada dan membandingkan satu sama lain. Hal ini akan menyulitkan dan cukup membuang waktu. Selanjutnya mereka melakukan pemesanan tempat dengan mendatangi langsung tempat tersebut untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan gambaran nyata tempat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan mereka atau belum. Pencarian informasi dan pemesanan tempat yang secara konvensional ini kurang efisien untuk mereka baik dari segi waktu maupun biaya.

Saat ini sudah ada beberapa layanan bisnis dengan produk teknologi aplikasi yang menyediakan informasi dan memiliki fitur untuk memesan tempat seperti Qraved, namun layanan tersebut hanya berfokus pada tempat seperti restoran, bukan spesifik tempat untuk melaksanakan pertemuan atau rapat dan atau tempat untuk mengadakan suatu acara yang berkapasitas besar seperti seminar, *workshop* dan lain sebagainya. Selain itu ada juga GrindField yang juga memiliki fitur yang sama, namun lebih mengarah ke aplikasi untuk menunjang *user* melakukan aktivitas hiburan seperti *hangout*, bukan aktivitas yang berdasarkan kebutuhan nyata *user*nya.

Dari analisis permasalahan diatas serta melihat perusahaan yang sudah berjalan yang memberikan layanan untuk mencari informasi dan memesan *space*, dirasa masih kurang untuk dapat mengatasi masalah tersebut. Oleh sebab itu perlu dibangun satu layanan baru dengan teknologi sebagai sarannya yang bisa memecahkan masalah dan sesuai dengan kebutuhan mereka serta dapat mengubah aktivitas konvensional tersebut menjadi berbasis teknologi. Selain mereka yang seorang pekerja atau wiraswasta, masalah ini juga dirasakan oleh pelajar atau mahasiswa, organisasi baik pemerintah maupun non-pemerintah serta pekerja UKM lainnya seperti *founder startup*. Maka penelitian ini yang berdasar pada peluang dari masalah yang ada, dirancnglah satu konsep bisnis yang memberikan layanan pencarian informasi dan pemesanan *space* dengan teknologi berupa aplikasi sebagai sarannya. Aplikasi yang dipilih adalah *mobile application* yang dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat melalui *smartphone* dan berbasis Android karena menurut hasil survei APJII masyarakat Indonesia 61% menggunakan sistem operasi Android pada *smartphonenya*. Layanan bisnis dengan *mobile application* berbasis Android sebagai sarannya ini diberi nama Spacible yang ditujukan untuk mereka yang membutuhkan tempat pertemuan atau tempat untuk bekerja yang tidak menetap dalam waktu lama dan umumnya bagi mereka yang membutuhkan tempat untuk suatu acara seperti seminar atau tempat untuk sekedar berkumpul.

Layanan Spacible berbasis Android menyajikan informasi tempat yang dapat disewa. Tempat-tempat yang menjadi lingkup Spacible adalah tempat untuk rapat atau *meeting space*, tempat kerja atau *working space* dan tempat untuk acara-acara seperti seminar dan *workshop* atau *event space*. Informasi ini didapatkan langsung dari pemilik tempat sehingga informasi yang disajikan adalah lengkap dan terpercaya. Selanjutnya informasi tersebut diberikan kepada *customer* Spacible dan *customer* dapat memperoleh informasi tersebut melalui aplikasi berbasis Android Spacible. Lebih lanjut, layanan Spacible melalui aplikasi berbasis Android juga dapat digunakan untuk memesan *space* sesuai kebutuhan mereka. Permintaan pemesanan tempat ini akan langsung diteruskan kepada pemilik tempat atau *owner space* agar dapat dengan cepat mengkonfirmasi pemesanan tersebut. Fitur lain yang disediakan aplikasi Spacible adalah fitur mengirim bukti pembayaran pemesanan

*space*. Fitur ini digunakan agar *customer* dapat membayar secara langsung terhadap pemesanan *space*nya serta segera diterima oleh pihak Spacible dan kemudian diteruskan secara berkala kepada *owner space* sehingga pemesanan *space* dapat berakhir pada aplikasi termasuk dengan pengecekan status pemesanan apabila pemesanan ditolak oleh *owner space* karena suatu hal.

Layanan Spacible dengan aplikasi berbasis Android pada penelitian ini hanya menampilkan tempat yang berlokasi di Bandung karena *meeting space*, *working space* dan *event space* dibanding telah cukup banyak. Ada 60 lebih hotel di Bandung yang memiliki *event space* dan *meeting space* didalamnya dan 10 lebih restoran yang memiliki *meeting room* atau *private meeting room* seperti 90 Gourmet, Bober Café, Warunk Kamu dan lain sebagainya serta sekitar 10 *coworking space* seperti Co&Co, Ruangreka, Work@, Eduplex dan lain sebagainya. Selain memberikan layanan kepada *customer* untuk dapat mencari informasi dan memesan *space* melalui aplikasi berbasis Android, tujuan lain dari Spacible adalah memperkenalkan *coworking space* di Bandung yang dapat digunakan oleh masyarakat luas sehingga *space-space* tersebut lebih berdaya guna. Jadi layanan Spacible dengan aplikasi berbasis Android sebagai sarannya ini diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk mengatasi masalah yang mereka alami dan *owner space* dapat lebih mudah menawarkan tempat mereka untuk disewakan.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka diambil beberapa masalah pokok yaitu diantaranya:

1. Bagaimana konsep bisnis yang dapat memberikan layanan untuk menangani masalah terbatasnya informasi *meeting space*, *working space* dan *event space* serta sulitnya memesan *space* tersebut?
2. Bagaimana rancangan usulan teknologi berupa *mobile application* berbasis Android yang menunjang jalannya proses bisnis Spacible?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat konsep bisnis yang dapat memberikan layanan untuk menangani masalah terbatasnya informasi *meeting space*, *working space* dan *event space* serta sulitnya memesan *space* tersebut.
2. Membuat rancangan usulan teknologi berupa *mobile application* berbasis Android yang menunjang jalannya proses bisnis Spacible.

### **I.4 Batasan Penelitian**

Agar pembahasan tidak meluas maka diperlukan batasan atas permasalahan ini, yaitu membahas mengenai:

1. Tempat yang terlibat adalah tempat untuk pertemuan/rapat atau *meeting space*, tempat untuk bekerja atau *working space* dan tempat untuk suatu acara atau *event space* yang berlokasi di Bandung serta dapat disewakan atau dipesan oleh masyarakat.
2. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis masalah dan kebutuhan layanan untuk masyarakat dan merancang konsep bisnis serta aplikasi Spacible berbasis Android dan kemudian menguji aplikasi Spacible dengan menggunakan metode Scrum.
3. Proses pengujian layanan Spacible menggunakan kuesioner dan wawancara serta untuk aplikasi Spacible berbasis Android menggunakan Black Box testing.
4. Aplikasi Spacible dapat digunakan pada *smartphone* berbasis android minimal android 4.0 atau versi *ice cream sandwich*.
5. Penelitian tugas akhir ini merupakan bagian dari penelitian “Perancangan Aplikasi Spacible Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum” yang merancang konsep bisnis dan teknologinya untuk *owner space*.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini dibagi atas 3 bagian yaitu:

1. *Customer*

*Customer* mendapatkan solusi berupa layanan pencarian informasi dan pemesanan space dengan aplikasi berbasis Android sebagai sarananya

2. *Owner Space*

Pemilik tempat mendapatkan wadah untuk menyewakan tempatnya pada aplikasi Spacible sehingga memberikan *value* lebih terhadap tempat yang dimilikinya dan tempat tersebut akan lebih dikenal oleh masyarakat luas.

3. *Founder Spacible*

*Founder Spacible* mendapatkan relasi yaitu pemilik tempat dan *customer* serta mendapatkan pendapatan berupa biaya admin yang diberikan oleh *customer* yang memesan *space*.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas gambaran secara umum dan penjelasan singkat mengenai permasalahan yang diangkat pada studi ini. Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang berhubungan dengan studi ini tentang startup, Lean Model Canvas, trello, balsamiq, *software engineering*, *mobile app*, android, java, UML android studio, metode penelitian scrum, teknik pengumpulan data, teknik pengujian dan *software quality*. Dasar dari teori-teori ini bersumber dari literatur seperti buku, jurnal nasional maupun internasional, majalah, lembaga survei dan media lainnya.

### **Bab III Metode Penelitian**

Pada bab ini membahas model konseptual dan sistematika pada penelitian studi. Pada model konseptual dijelaskan mengenai sistem dari mulai input, proses hingga output. Untuk sistematika penelitian studi menjelaskan mengenai proses sesuai dengan fase pada metode yang diambil pada penelitian ini.

### **Bab IV Analisis Dan Perancangan**

Pada bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan analisis dan perancangannya hingga muncul analisis akhir dan rancangan yang digunakan pada sistem. Di bab ini juga terdapat diagram-diagram seperti *usecase* diagram, *activity* diagram, *class* diagram dan *sequence* diagram.

### **Bab V Pengujian dan Implementasi**

Pada bab ini membahas mengenai fase dari pengujian dengan *mockup* dan sistem yang telah ada dan akan diujikan kepada *user*. Pengujian akan menghasilkan *feedback* dari *user* dan *feedback* hasil akhir untuk mengetahui tingkat kepuasan *user* terhadap *mockup* yang telah dirancang.

### **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini dituliskan kesimpulan dari hasil penelitian dengan melakukan analisis dan perancangannya. Selain itu dituliskan juga saran yang dapat dilakukan dan diterapkan untuk mengembangkan penelitian.