

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pembangunan perekonomian nasional pada era globalisasi saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Derasnya perkembangan teknologi menuntut para pelaku bisnis bersaing menjual ide serta gagasan yang dimiliki se kreatif mungkin. Hasil analisis potensi pasar juga memperlihatkan fakta yang sama, yaitu kemampuan untuk mewujudkan kreativitas dengan memadukan nilai seni, pengetahuan, dan juga teknologi dapat menjadi modal besar untuk menghadapi persaingan ekonomi. Salah satu media teknologi yang dapat menunjang para pelaku bisnis untuk menjalankan aktivitasnya ialah media Internet. Internet memungkinkan transaksi secara elektronik (*E-commerce*) yang dapat mendukung kegiatan pembayaran, komunikasi serta media promosi antara konsumen dengan perusahaan yang memasarkan produk atau jasanya.

Salah satu jenis perusahaan yang erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi yaitu *Startup*. Saat ini *startup* seakan menjadi primadona baru dalam industri bisnis di Indonesia. Hampir setiap tahunnya bahkan setiap bulannya berdiri bisnis *startup* dari berbagai jenis dan kalangan dalam bidang teknologi. Potensi pengguna internet Indonesia yang semakin bertambah dari tahun ketahun tentunya merupakan suatu lahan basah untuk mendirikan *startup*. Namun dengan banyaknya *startup* yang berdiri tidak selalu berbanding lurus dengan lama eksistensinya. Hal ini dikarenakan setiap perusahaan *startup* dituntut untuk selalu melahirkan ide-ide kreatif dan eksekusi yang tepat agar dapat menarik hati investor serta pelanggan yang menjadi nafas bagi kelangsungan bisnis *startup* tersebut. Oleh karena itu, selain ide kreatif *startup* juga wajib melakukan *deliverable product* yang baik kepada pelanggannya, contohnya dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan baik untuk berkomunikasi dan memasarkan ide serta gagasan kreatifnya.

Notice merupakan salah satu *startup* yang baru berdiri dan bergerak dalam bidang penjualan aplikasi/*software* pendidikan. Aplikasi yang dijual bernama Student

Monitoring System. Student Monitoring System merupakan sebuah solusi berbasis aplikasi yang membantu sekolah dan orang tua agar lebih mudah dalam melakukan pemantauan terhadap siswa di sekolah. Selain pemantauan, aplikasi ini turut berperan sebagai informasi grafik perkembangan prestasi siswa yang dapat membantu orang tua mengarahkan anaknya sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki.

Konsep yang dibawa oleh Student Monitoring System memang bukanlah suatu ide orisinal, tercatat sudah ada beberapa aplikasi pendahulu yang menghadirkan konsep serupa. Akan tetapi eksistensinya di dunia pendidikan belum memuaskan, bahkan ada beberapa yang dapat dibilang gagal. Hal ini terjadi bukanlah karena faktor cacat aplikasi semata, tetapi karena perusahaan atau pengembangnya tidak memenuhi salah satu unsur dari pengembangan produk atau bisnis tersebut yaitu kebutuhan dan keinginan pasar. Ada dua hal yang pada umumnya melatarbelakangi permasalahan tersebut, yaitu buruknya eksekusi ide tersebut dan keterbatasan dana sekolah sebagai institusi dieksekusinya ide tersebut.

Ide kreatif tanpa diimbangi eksekusi yang baik merupakan suatu hal yang sia-sia. Menilik dari sejarah, banyak *startup* atau perusahaan yang sukses tidak berangkat dari ide orisinal. Contohnya yaitu Google yang saat ini menjadi *website* mesin pencari terpopuler nomor satu di dunia, faktanya bukanlah *website* mesin pencari pertama di dunia. Hal inilah yang terjadi pada aplikasi teknologi pendukung dunia pendidikan yang sudah ada sebelumnya. Mereka hanya menjual produknya tanpa mementingkan *feedback* apakah aplikasi tersebut cocok dipakai di sekolah atau bagaimana sebenarnya kebutuhan sekolah akan teknologi. Tidak adanya media komunikasi yang tepat juga menjadi alasan mengapa sekolah enggan untuk membeli aplikasi atau hanya sekadar untuk bertanya tentang harga atau penggunaan aplikasi tersebut.

Selain itu keterbatasan dana serta sarana prasarana penunjang penerapan teknologi di sekolah kerap menjadi permasalahan utama. Padahal Undang-Undang Nomor 41 tahun 2008 telah mengamatkan bahwa minimal 20% APBN/APBD diperuntukkan

untuk bidang pendidikan. Namun dalam penerapannya, masih banyak sekolah yang tidak memiliki dana untuk pengadaan aplikasi. Melengkapi hal itu, Kementerian Keuangan menyampaikan bahwa pemerintah telah mengalokasikan anggaran pendidikan sebesar Rp 421,7 triliun atau 20,1% dari APBN tahun 2016, dan Rp 416,10 triliun atau 20,0% dari APBN tahun 2017. Berikut adalah rincian anggaran pendidikan tahun 2009-2017:

Tabel I-1 Anggaran Pendidikan Tahun 2009-2017 (*RISTEK-DIKTI, 2017*)

Tahun	Alokasi (Rp Triliun)	Rasio (% terhadap APBN)
2009	208,3	20,6
2010	225,2	20,0
2011	267,0	20,2
2012	310,8	20,1
2013	345,3	20,0
2014	375,5	20,0
2015	408,6	20,6
2016	421,7	20,1
2017	416,10	20,0

Hal inilah yang menjadi penyebab utama mengapa sekolah enggan untuk membeli aplikasi dan perangkat teknologi untuk diterapkan di sekolahnya. Harga sebuah lisensi aplikasi absensi berbasis *fingerprint* contohnya yang dapat mencapai kisaran Rp.5.000.0000 sampai dengan Rp.8.500.000 bukanlah biaya yang murah untuk kategori sekolah *non-elite* di Indonesia. Belum lagi sekolah harus menyediakan infrastruktur pendukung teknologi tersebut yang bisa dikatakan tidak murah.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka *startup* Notice sebagai pelaku bisnis yang bergerak dalam bidang penjualan produk di bidang pendidikan haruslah memenuhi solusi bagi permasalahan tersebut. Untuk mengatasi permasalahan biaya lisensi yang mahal, *startup* Notice perlu mempertimbangkan kebutuhan fungsional yang diinginkan pelanggan lalu disesuaikan dengan kemampuan dana serta sarana prasarana yang berbeda-beda di setiap sekolahnya. Oleh karena itu *feedback* dari pelanggan sangat dibutuhkan. *Startup* Notice memerlukan suatu sistem informasi pengelolaan penjualan sebagai bentuk solusi yang mendukung perusahaan dalam mengelola hubungan dengan pelanggan, sehingga pelanggan dapat menyampaikan

feedback atau ikut berkontribusi dalam menyampaikan pendapatnya tentang permasalahan yang sering terjadi di sekolah.

Dengan adanya sistem informasi pengelolaan penjualan diharapkan mampu mempermudah kegiatan transaksi pembelian produk, sehingga pelanggan tidak perlu datang ke tempat. Proses penyampaian keluhan serta kustomisasi harga produk yang dibeli pun juga dapat tersampaikan dengan cepat. Selain itu, dengan adanya sistem informasi pengelolaan penjualan juga bermanfaat bagi perusahaan sebagai media manajemen data pelanggan yang tercatat dengan baik di database.

I.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Perancangan bisnis seperti apa yang dibutuhkan *startup* Notice agar mampu bersaing dengan bisnis sejenis?
2. Solusi apa yang dibutuhkan untuk membantu meringankan pelanggan dalam biaya pembelian aplikasi Student Monitoring System pada *startup* Notice?
3. Fitur apa saja yang harus tersedia dalam aplikasi sistem informasi pengelolaan penjualan sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan?
4. Fitur apa saja yang harus tersedia dalam aplikasi sistem informasi pengelolaan penjualan sehingga dapat membantu *startup* Notice dalam menjalankan bisnisnya?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat model perancangan bisnis berupa analisis kompetitor sejenis, analisis potensi pasar, pembuatan pemodelan bisnis dengan *business model canvas*, serta mempersiapkan perencanaan pengembangan produk tiga tahun depan.
2. Membangun aplikasi sistem informasi pengelolaan penjualan aplikasi Student Monitoring System yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan kustomisasi harga penjualan paket aplikasi.

3. Membangun aplikasi sistem informasi pengelolaan penjualan aplikasi Student Monitoring System yang menyediakan fitur transaksi pemesanan. Aplikasi yang dibangun juga mengimplementasikan *e-business* agar dapat membantu pelanggan dalam melakukan proses pemesanan sampai tahapan finalisasi transaksi. Informasi produk dan harga sebagai sarana *startup* Notice dalam memberikan informasi rincian paket-paket yang dijual pada pelanggan juga diberikan. Selain itu, pelanggan juga mendapatkan fitur keluhan guna mempermudah penyampaian apabila memiliki kendala saat melakukan transaksi maupun saat menggunakan produk yang dibeli.
4. Membangun aplikasi sistem informasi pengelolaan penjualan aplikasi Student Monitoring System yang menyediakan fitur kelola data pelanggan, kelola data pesanan, kelola data pembayaran, kelola keluhan, dan kelola paket yang dijual.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini, yaitu :

1. Sistem informasi pengelolaan penjualan aplikasi Student Monitoring System dirancang untuk sisi perusahaan dan pelanggan/*customer side*.
2. Perancangan sistem informasi pengelolaan penjualan aplikasi Student Monitoring System hanya mencakup informasi produk, pengelolaan data pelanggan, penyampaian keluhan, dan transaksi pemesanan.
3. Sistem informasi pengelolaan penjualan aplikasi Student Monitoring System tidak mencakup demo aplikasi.
4. Sistem pembayaran yang dapat dilakukan pada aplikasi hanya melalui transfer bank.
5. Sistem pembayaran paket yang dapat dilakukan oleh pelanggan bersifat berkala dalam satu bulan sekali.
6. Aplikasi yang dihasilkan masih dalam tahap alpha.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi referensi pemikiran dalam memperkaya konsep penjualan produk secara *online* terhadap pelaku bisnis seperti *startup* untuk mengembangkan usahanya dalam memasarkan produk yang dijual guna mengetahui strategi kreatif yang dapat diterapkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai fitur aplikasi, harga, serta testimoni dari pengguna aplikasi sebelumnya.
- b. Membantu pelanggan dalam melakukan proses transaksi pemesanan aplikasi Student Monitoring System.
- c. Membantu perusahaan khususnya *startup* Notice untuk mengelola data pelanggan, data pesanan, serta data keluhan pelanggan pengguna aplikasi Student Monitoring System.
- d. Mengetahui peluang bisnis *startup* berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan calon pasar sasaran.
- e. Menghasilkan produk aplikasi yang dapat ditawarkan kepada pasar yang memiliki potensi peluang bisnis

I.6 Sistematika Pelaporan

Penelitian ini memiliki sistematika pelaporan sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan terkait hal-hal yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian, perumusan masalah seperti lingkup permasalahan yang diambil, tujuan aplikasi penelitian yang akan dibangun, batasan penelitian, manfaat penelitian yang dilakukan, dan sistematika pelaporan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi teori-teori yang relevan dengan topik penelitian dan yang digunakan selama penelitian untuk mendukung pembahasan

masalah penelitian. Bab ini juga berisi rangkuman hasil penelitian sebelumnya.

BAB 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisi pendefinisian langkah-langkah penelitian, diantaranya pembangunan model konseptual dari aplikasi penelitian yang dibangun, kemudian menentukan bagaimana menggambarkan sistematika penelitian berdasarkan metodologi yang dipilih.

BAB 4 Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan perancangan dari aplikasi penelitian yang dibangun diantaranya: kebutuhan bisnis, kebutuhan fungsional, proses bisnis, dan kebutuhan aktor-aktor yang terkait dengan aplikasi yang dibangun untuk mendukung penelitian.

BAB 5 Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi penjelasan terkait implementasi dan pengujian yang digunakan, sehingga dapat diketahui aplikasi penelitian yang dibangun bekerja dengan baik atau tidak.

BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Bab ini akan menyimpulkan hasil aplikasi penelitian yang dibangun dan saran untuk pengembangan penelitian aplikasi selanjutnya.