

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

“Buku merupakan jendela dunia,” kalimat yang tidak asing lagi bagi kita semua. Membaca buku dapat meningkatkan kualitas hidup manusia, memperluas wawasan serta menjauhkan dari jurang kebodohan. Membiasakan diri untuk membaca akan melatih otak memusatkan pikiran dan merangsang saraf otak untuk tetap bekerja. Selain itu, membaca dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas yang tentu sangat diperlukan untuk bertahan hidup dunia yang semakin berkembang saat ini. Dengan buku kita belajar bagaimana budaya dan pemikiran manusia didunia tidaklah sama. Buku akan mengajarkan banyak hal.

Namun yang terjadi saat ini di negeri kita sekarang ialah minat baca masyarakat sangatlah kecil. Berdasarkan *ranking* dari The World’s Most Literate Nations (WMLN), Indonesia berada di peringkat 60 dari 61 negara dibawah Afrika Selatan dan Thailand (Central Connecticut State University, 2016). Kondisi ini sangat memprihatinkan, mengingat membaca buku merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Rendahnya minat baca disebabkan banyak faktor, salah satunya pemikiran yang lebih mementingkan hasil dan tidak terlalu mengindahkan proses didalamnya. Proses disini yang dimaksud adalah proses dalam hal mendapatkan pengetahuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, yaitu dengan membaca buku. Selain itu peran orang tua untuk membiasakan anak membaca juga sangatlah penting.

Berdasarkan kutipan dari Natbais (2017), popularitas buku sedikit menurun. Untuk mendapatkan informasi yang diinginkan, masyarakat tidak perlu jauh-jauh lagi ke perpustakaan, atau berlama-lama membaca buku tebal. Dalam dunia pendidikan juga ditemukan fakta pelajar ataupun mahasiswa lebih dulu memanfaatkan layanan mesin pencari google untuk menemukan solusi tugas yang mereka terima dari sekolah ataupun kampus, sedangkan buku menjadi referensi kedua. Ini tidak terlepas dari kebiasaan

masyarakat yang menginginkan segala sesuatu dengan cepat dan instan, dan internet memiliki semuanya. Namun dalam temuan baru yang didapatkan oleh para pakar dari Universitas College London selama lima tahun terakhir dapat menyangkal pernyataan bahwa internet dapat menggantikan buku sebagaimana dijelaskan diatas. Dari sumber-sumber informasi tertulis seperti British Library dan United Kingdom Educational Consortium mengatakan bahwa para pengunjung situs tersebut sebagian besar hanya sekilas membaca artikel disitus tersebut. Jadi peran buku saat ini dianggap masih penting dan belum bisa digantikan perannya oleh internet.

Perpustakaan menjadi salah satu gudang informasi dan ilmu pengetahuan. Dukungan untuk pendidikan yang mencapai 20% dari APBN menandakan keseriusan pemerintah dalam memperbaiki pendidikan di Indonesia, tidak terkecuali minat baca masyarakat (Hasibuan, 2009). Saat ini terdapat sekitar 25.728 perpustakaan yang tersebar diseluruh Indonesia (Perpusnas, n.d.). Meskipun jumlah perpustakaan terbilang banyak, tidak menjamin buku yang ingin masyarakat baca tersedia disana. Selain itu, jumlah buku yang boleh dipinjam dari perpustakaan juga terbatas. Karena itulah toko buku terkadang menjadi alternatif untuk mencari bahan bacaan sesuai keinginan dan minat masyarakat. Sebagian masyarakat masih bisa membeli buku ditoko buku, sebagian lagi terkendala masalah harga. Tidak jarang buku ditoko buku memiliki harga tinggi yang tidak bisa dijangkau oleh sebagian kalangan masyarakat. Untuk itulah buku bekas menjadi solusi bagi masyarakat yang tidak mampu membeli buku baru.

Masalah lainnya dialami oleh penulis secara langsung, yakni banyaknya buku-buku dalam kondisi sudah tidak dibaca lagi yang tidak memiliki ruang penyimpanan sehingga buku-buku tersebut terpaksa dijual ke tukang loak, yang secara tidak langsung membuat fungsi buku tersebut yang semula gudang ilmu menjadi sampah kertas yang nilainya tidak seberapa. Masalah ini bukan hanya milik satu orang saja, beberapa orang dilingkungan penulis juga menuturkan hal yang sama, yakni kesulitan dalam menempatkan buku-buku yang sudah tidak terbaca sementara mereka memiliki ruang yang terbatas.

Untuk itu dibutuhkan wadah yang dapat dijadikan sebagai tempat berniaga buku bekas yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Maka dari itu solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menyediakan *e-marketplace* untuk jual beli buku bekas. Saat ini sudah ada beberapa aplikasi serupa di *internet*, sebut saja Tokopedia, Bukalapak, dan Prelo. Ketiga *e-marketplace* tersebut saat ini bisa dibilang menguasai sebagian besar pasar jual beli barang bekas *online*. Namun, dikarenakan menjual semua jenis barang dan tidak adanya fitur khusus yang diperuntukan bagi penjual dan pembeli buku bekas membuat relatif lebih sulit untuk menemukan buku yang diinginkan karena banyaknya barang yang ada.

Potensi pasar buku di Indonesia terbilang sangat besar, termasuk buku-buku untuk pasar khusus. Potensi pangsa pasar buku di Indonesia dapat diukur dari potensi warga kelas menengah. Berdasarkan Buku Pintar Kompas 2011 ada lonjakan jumlah warga kelas menengah di Indonesia sejak 2003 ke 2010 hingga 53 juta jiwa (66% lonjakan). Laporan dari Bank Dunia menjelaskan bahwa terdapat 56,3% dari 237 juta populasi penduduk Indonesia yang termasuk dalam kategori kelas menengah. Itu artinya tahun 2010 terdapat 134 juta warga kelas menengah. Diprediksi jumlah itu akan meningkat menjadi 150 juta jiwa pada tahun 2014. Dari data penjualan toko buku Gramedia tahun 2014 didapatkan bahwa penjualan buku anak menempati posisi pertama dengan 10 juta eksemplar lebih, menyusul buku religi dan spiritual, buku fiksi, buku pelajaran sekolah, dan buku referensi dan kamus di urutan kelima. (Ikatan Penerbit Indonesia, 2015)

Dari masalah dan peluang tersebut tersebut, penulis dan tim memiliki ide untuk membangun sebuah wadah untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin melakukan transaksi jual beli khusus buku bekas secara *online*. Solusi yang ditawarkan berupa aplikasi *marketplace* berbasis *website* dan *mobile* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja yang tentu dapat memudahkan transaksi. Didalamnya penjual dan pembeli dapat berinteraksi terkait buku yang diperjual-belikan. Diharapkan dengan adanya *e-marketplace* yang penulis dan tim kembangkan dapat membantu memfasilitasi masyarakat yang ingin melakukan jual beli buku bekas secara

online sehingga diharapkan dapat meningkatkan dan menyalurkan minat baca masyarakat Indonesia secara luas. Sehingga tercapai cita-cita bersama sebagai bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

I.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang adalah:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *marketplace* jual beli buku Gebbuk berbasis *website* dengan metodologi *iterative incremental*?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi *marketplace* jual beli buku Gebbuk berbasis *website* dengan menggunakan Content Manajement System (CMS)?
3. Apa saja strategi bisnis untuk menjalankan *startup* Gebbuk agar dapat bersaing dipasaran?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan aplikasi *marketplace* jual beli buku Gebbuk berbasis *website* dengan metodologi *iterative incremental*
2. Mengembangkan aplikasi *marketplace* jual beli buku Gebbuk berbasis *website* dengan menggunakan Content Manajement System (CMS) Merancang strategi bisnis guna mengenalkan aplikasi *marketplace* jual beli buku bekas pada *startup* Gebbuk ke masyarakat luas
3. Merancang strategi bisnis untuk menjalankan *startup* Gebbuk agar dapat bersaing dipasaran

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari aplikasi *marketplace* jual beli buku bekas ini sebagai berikut:

1. Bagi Penyusun
 - a. Mengasah kemampuan kerjasama dalam tim.
 - b. Mengasah kemampuan pengembangan aplikasi dengan metode pengembangan *iterative incremental*.

- c. Menerapkan hasil studi selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi
- 2. Bagi Institusi
 - a. Menjadi media untuk mengenalkan Universitas Telkom ke masyarakat luas
 - b. Menjadi tolak ukur bagi Universitas Telkom untuk menilai keberhasilan mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
- 3. Bagi Masyarakat
 - a. Mempermudah masyarakat dalam mencari buku atau bahan bacaan sesuai minat sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat baca
 - b. Mempermudah masyarakat dalam mencari buku atau bahan bacaan bekas yang terjangkau
 - c. Menambah opsi bahan bacaan bagi masyarakat

I.5 Ruang lingkup

Dalam penulisan Tugas Akhir ini agar lebih jelas dan terarah, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas terfokus pada:

1. Perancangan aplikasi dengan menggunakan diagram UML
2. Pengembangan aplikasi dengan metodologi *iterative incremental*
3. Pengembangan fungsi jual beli antara konsumen dan penjual
4. Pengembangan fungsi admin
5. Pengembangan fungsi banyak penjual atau *multi vendor*
6. Pengembangan fungsi untuk menampilkan produk yang dijual
7. Pengembangan fungsi pendukung seperti *register*, *login* dan pengaturan profil pengguna
8. Perencanaan strategi bisnis pada *startup* Gebbuk
9. Analisa kelayakan bisnis pada *startup* Gebbuk
10. Perencanaan alur cas untuk tiga tahun kedepan
11. Pengujian menggunakan metodologi *blackbox*

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penelitian.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti, *tools* yang digunakan selama proses penelitian, teknik pengumpulan data, dan penelitian terkait.

Bab 3 Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan model konseptual dan sistematika penelitian yang digunakan pada penelitian secara terperinci meliputi:

- a. Tahap Identifikasi, pada tahap ini mengidentifikasi masalah, menentukan solusi masalah, tujuan penelitian dan batasan masalah penelitian.
- b. Tahap pengembangan sistem, pada tahap ini penelitian menggunakan metode *iterative* dan *incremental*.
- c. Tahap kesimpulan dan saran, memuat hasil dari pengembangan aplikasi berupa hasil evaluasi, kesimpulan dan saran

Bab 4 Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi proses bisnis, *Usecase* yang digunakan untuk melakukan analisis sebagai alat untuk melakukan perancangan secara terperinci dalam melakukan penelitian.

Bab 5 Pengujian dan Implementasi

Pada bab ini menjelaskan tahapan *Construction* dan *Trantition*. Bab ini menitikberatkan pada implementasi dan testing sistem yang dibangun. Tahap *Construction* berisi deployment diagram dan implementasi komponen dan pada

tahap transition menitikberatkan pada pengujian berupa rancangan pengujian, kasus uji dan feedback user.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari sistem yang telah dibangun sesuai dengan rancangan dan implementasi yang telah dilakukan, serta saran yang diberikan pada saat melakukan pengujian sistem.