

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Dalam era digital ini, sebagian besar masyarakat melakukan aktivitasnya melibatkan teknologi digital dalam berbagai macam aspek mulai dari kebutuhan harian dan sosial. Kegiatan bersosialisasi dalam internet sudah menjadi kebiasaan untuk setiap individu untuk berbagai kebutuhan seperti mencari informasi untuk kebutuhan sehari-hari maupun hal praktis. Saat ini banyak sekali media untuk mencari informasi seperti Facebook, Youtube, Instagram dan lainnya, masyarakat memanfaatkan media tersebut untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Berdasarkan analisa yang dilakukan oleh Hootsuite dengan total populasi sekitar 268.200.000 jiwa, menjadikan angka yang besar jika dibandingkan dengan gambar ilustrasi gambar I-1 yang menjelaskan tentang jumlah total orang yang aktif menggunakan media sosial yaitu 150.000.000 jiwa dan akan bertambah setiap tahunnya.



*Gambar I-1 Jumlah total orang yang aktif menggunakan media sosial*

Sumber : Hootsuite, 2019

Terdapat banyak media sosial yang beredar di Indonesia, dengan jumlah yang banyak berarti banyak pula informasi yang masuk dan keluar. Hal ini dapat

membingungkan pengguna jika pengguna tersebut menginginkan informasi dari kategori yang spesifik dan juga informasi tersebut tidak bisa diketahui keaslian dan kredibilitasnya. Karena dari itu Kudaki membuat sebuah *platform* yang dapat memfasilitasi pertukaran informasi secara spesifik dibidang pendakian gunung. Kudaki dapat membantu para pendaki pemula atau pendaki mahir untuk bertukar informasi untuk mengurangi kecelakaan karena beberapa faktor penting seperti kesalahan dalam menilai sebuah perjalanan, kesalahan dalam penggarapan informasi, kurangnya pengalaman. Kudaki sangat memperhatikan aspek ini karena menurut data yang diberikan SAR pada tahun 2018 yang dijabarkan pada tabel I-1, banyak terjadi kecelakaan saat melakukan pendakian karena berbagai aspek, berikut merupakan data yang menyatakan presentase kecelakaan yang biasa terjadi saat melakukan pendakian.

**Tabel I-1 Tingkat Kecelakaan Berdasarkan Kategori**

Sumber : Search and Rescue (SAR)

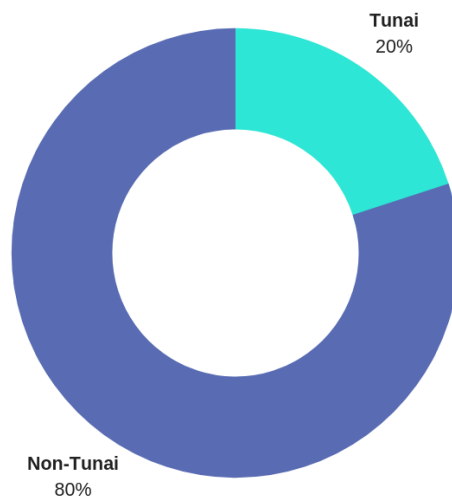
	2015	2016	2017
SAR Ascribed to <i>Lack of Experience</i>	13,65%	9,99%	8,05%
SAR Ascribed to <i>Physical Condition</i>	23,24%	25,09%	22,81%
SAR Ascribed to <i>Poor Judgement</i>	19,15%	18,42%	18,84%

Melihat angka kecelakaan yang dapat menimpa banyak orang, Kudaki sadar bahwa informasi memegang peranan penting untuk mengurangi jumlah kecelakaan yang terjadi pada pendakian, selain menyediakan media untuk bertukar informasi Kudaki juga menyediakan tempat untuk para pendaki menyewakan dan menyewa alat untuk melakukan pendakian. Dalam aplikasi ini pula terdapat informasi mengenai pendakian gunung yang diselenggarakan

organisasi atau pemerintahan dan dapat menjadikan para pendaki pemula memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan mencari data dengan berselancar di internet. Untuk menciptakan aplikasi Kudaki ini menjadi nyata maka diperlukan lah perancangan proses bisnis untuk membantu Kudaki tumbuh dan berkembang.

Walaupun Kudaki merupakan aplikasi berbasis komunitas, Kudaki juga tetap membutuhkan sistem pengelolaan uang yang baik untuk pembayaran sewa penyelenggara acara. Proses pembayaran ini akan jauh lebih mudah jika melibatkan *payment gateway* karena dengan begitu dapat mempermudah pengembangan bisnis dan mempermudah pembayaran. Implementasi *payment gateway* ini merupakan langkah yang tepat bagi pebisnis pemula seperti Kudaki. Berangkat dari kebutuhan kudaki yang harus memiliki lingkungan transaksi yang aman, maka *payment gateway* sangatlah diperlukan oleh Kudaki karena keterbatasan Kudaki dalam membuat proses transaksi yang aman dan dapat mencakup banyak jenis pembayaran.

### PENGUNAAN ALAT BAYAR DI INDONESIA



Sumber : ekonomi.kompas.com

**Gambar I-2 Penggunaan alat bayar di Indonesia**

Pada gambar I-2 sangat jelas bahwa pembayaran non-tunai memiliki nilai yang sangat tinggi. Dalam hal ini Kudaki tentu memiliki cara untuk mengatasi

masalah-masalah umum yang biasa terjadi antara Kudaki dan penyelenggara acara ini melibatkan perencanaan keuangan dan metode pembayaran yang dapat memudahkan semua pihak dalam pengerjaannya. Penulisan penelitian ini akan menghasilkan perencanaan proses bisnis dan implementasi payment gateway untuk membantu mekanisme transaksi keuangan Kudaki.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, pertanyaan penelitian yang ada pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses bisnis yang dapat membantu perkembangan kudaki?
2. Bagaimana cara memilih dan mengimplementasikan teknologi yang dapat menunjang proses bisnis Kudaki.id ?
3. Bagaimana hasil evaluasi penerapan payment gateway pada Kudaki ?

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

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat proses bisnis Kudaki.id
2. Menganalisis pemilihan payment gateway yang akan digunakan Kudaki.id
3. Menganalisis evaluasi penerapan payment gateway pada Kudaki

## **I.4. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah maka diperlukanlah batasan masalah yang membatasi ruang lingkup penelitian dengan menggunakan beberapa kategori, yaitu :

1. Teknologi :
  - a. Pemilihan produk *payment gateway* sebagai outsourcing untuk menunjang perkembangan Kudaki
  - b. Pengimplementasian produk *payment gateway* pada Kudaki
2. Struktur :
  - a. Studi kasus Kudaki
3. Tugas :

- a. Perencanaan proses bisnis pada Kudaki
  - b. Analisis bisnis pada Kudaki
4. Manusia :
- a. Anggota Kudaki

### **I.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan pada penelitian ini, yaitu :

- 1. Teoritis :
  - a. Membantu perkembangan *startup* Kudaki dalam memulai bisnis yang optimal dengan membuat proses bisnis
  - b. Mengimplementasikan lingkungan transaksi yang aman untuk semua pihak pada Kudaki
- 2. Praktis :
  - a. Memberikan sebuah saran yang dapat diimplementasikan pada startup lainnya yang masih memiliki keterbatasan dalam pengembangan aplikasi teknologi.

### **I.6. Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai alasan penelitian ini dilakukan serta masalah-masalah yang terjadi pada pendakian

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendukung penulisan Tugas Akhir ini dan teori tersebut akan di ambil dari beberapa referensi yang ada.

#### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas mengenai model konseptual dan sistematika pemecahan masalah.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan keuangan dan metode *payment gateway*.

## **BAB V IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan implementasi dan testing yang akan dilakukan oleh peneliti

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memberikan kesimpulan mengenai penelitian yang dikerjakan.