

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada pola hidup umat manusia. Saat ini dapat dilihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi pola hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja. Dapat dilihat para siswa bersekolah dengan hanya membawa buku-buku pelajaran ataupun alat tulis, kini dapat disaksikan para siswa berangkat sekolah dengan *handphone* sebagai bawaan wajib mereka. Entah para siswa sebetulnya benar-benar membutuhkan *handphone* sebagai alat komunikasi atau tidak. Namun terdapat dampak negatif pada siswa yang memiliki *handphone* jika tidak dipakai dengan baik, salah satu dampak negatifnya adalah menurunnya prestasi belajar pada siswa tersebut.

Senada dengan penjelasan diatas, fenomena jauhnya budaya membaca dan menulis dari gaya hidup remaja disebabkan oleh remaja lebih senang menggenggam ponsel dari pada membaca buku (Ma'rufah, 2015). CCSU merilis peringkat literasi negara-negara dunia pada Maret 2016. Pemeringkatan perilaku literasi ini dibuat berdasar lima indikator kesehatan literasi negara, yakni perpustakaan, surat kabar, pendidikan, dan ketersediaan komputer. Indonesia berada di urutan 60 dari 61 negara yang disurvei. Indonesia masih unggul dari satu negara, yakni Botswana yang berada di kerak peringkat literasi ini. Nomor satu ada Finlandia, disusul Norwegia, Islandia, Denmark, Swedia, Swiss, AS, dan Jerman. Fakta lainnya pun menyatakan kita menghabiskan waktu sekitar 6-7 jam sehari dalam penggunaan internet, tetapi kita menghabiskan sekitar 2-3 jam untuk menggunakan *sosial media* dan itu belum dihitung lagi dengan bermain game (Simon Kemp, 2019). Pada akhirnya jika budaya membaca ditinggalkan maka akan berkurangnya tingkat intelegensi seseorang atau kapasitas mengerti ungkapan, kemampuan untuk berfikir secara rasional dan bertindak secara terarah (David Wechster, 1986).

Hal yang menyebabkan kita malas membaca dan melakukan hal positif lainnya karena kita kurang suka dan terbiasa saat melakukan hal tersebut. Cara paling mudah untuk melakukan hal positif seperti membaca buku ataupun berolahraga adalah dengan melakukannya sedikit demi sedikit dan melakukan kegiatan yang disenangi juga seperti menonton tv atau memakan *ice cream* pada 30 menit kemudian (Stephen Guise, 2013).

Pada hal ini salah satu cara untuk merubah kebiasaan malas membaca adalah dengan menggunakan gamifikasi sebagai motivasi tambahan untuk para remaja. Cara ini sudah dilakukan oleh banyak sekali sekolah dan organisasi yang menggunakan teknik desain yang sangat mirip permainan (gamifikasi) untuk meningkatkan produktifitas karyawan, siswa ataupun user tersebut. Sebagai contoh

Olding memperkirakan bahwa pada 2015, 40% dari 1.000 organisasi Global akan menggunakan Gamification sebagai mekanisme utama untuk mengubah operasi bisnis (Olding, 2012). Perkembangan pesat yang terjadi sekitar Gamification terlahir dari keinginan organisasi untuk meningkatkan keterlibatan di antara karyawan, peningkatan keterbukaan, dan sistem penghargaan serta pengakuan di tempat kerja.

Dalam segi bisnis gamifikasi ini pun mulai banyak dipakai oleh perusahaan bahkan startup yang berkaitan dengan teknologi, contohnya habitica menggunakan fitur level dan poin pada aplikasinya. Pada aplikasi lain pun seperti Gojek dan MyTelkomsel sudah menggunakan poin setiap pelanggannya melakukan transaksi.

Oleh karena itu kami membuat aplikasi *Dolife* sebagai aplikasi yang merubah kebiasaan masyarakat yang awalnya malas membaca dengan menggunakan gamifikasi.

I.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi apa yang tepat untuk meningkatkan minat membaca seseorang?
2. Bisnis model apa yang tepat pada startup *Dolife*?

I.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi yang dapat meningkatkan minat membaca.
2. Menhasilkan bisnis model dan acuan kelayakan bisnis pada startup *Dolife*.

I.4 Manfaat

Manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi user, user dapat menggunakan aplikasi *Dolife* untuk melakukan manajemen perancangan hidup pada kehidupannya sehari-hari.
2. Bagi Akademik, penulis dapat membuat dan merancang aplikasi *Dolife* untuk merubah lifestyle serta menambah wawasan mengenai perancangan aplikasi.

I.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada bagian Intelligent.
2. Makalah tidak membahas tentang keamanan perangkat lunak.
3. Aplikasi menggunakan *platform* Firebase sebagai layanan BaaS (*Backend-as-a-Service*) dalam mengembangkan aplikasi ini.
4. Perencanaan bisnis menggunakan ROI dan Lean Canvas.