

BAB 1 PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Penelitian

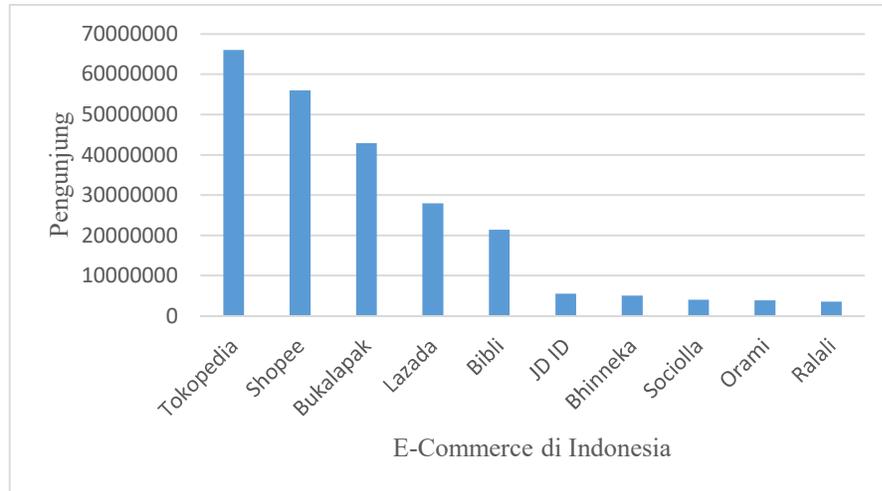
Berdasarkan data Hootsuite wearesocial.com, dari total populasi (jumlah penduduk) di Indonesia 268,2 juta mengalami kenaikan 1% atau sekitar 3 juta populasi dari tahun 2018 diantaranya yaitu sekitar 171 juta jiwa pengguna internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah menggunakan internet dan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Jejaring sosial adalah media digital yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat kita lihat dari data sebuah agensi digital marketing di Amerika, yang menyebutkan bahwa secara berurutan yaitu pengguna seluler, internet dan sosial media. Merupakan suatu media yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia mulai Januari 2019, sedangkan pada penelitian ini menggunakan data per Januari 2019, berikut merupakan data perkembangan pengguna internet masyarakat Indonesia berdasarkan data yang dirilis (Riyanto, 2019).



Gambar I. 1 : Data Pengguna internet media di Indonesia

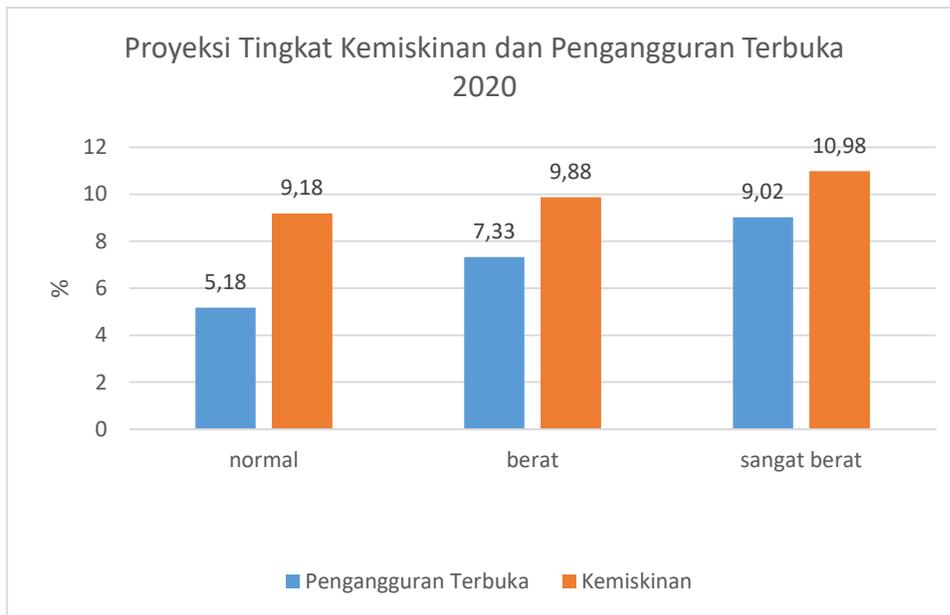
Dikutip dari data iPrice rata-rata kunjungan situs perdagangan elektronik yang didirikan oleh William Tanuwijaya yakni Tokopedia pada kuartal III tahun 2019 sebanyak 66 juta kunjungan. Dan posisi kedua diisi oleh Shopee dengan Angka 56 juta kunjungan. Sementara itu Bukalapak mencapai angka 43 juta pengunjung dan angka

ini akan terus berubah secara fluktuaktif. Pencapaian ini meningkat 12,68% dari tiga bulan sebelumnya serta meningkat 58,46% dari tiga tahun lalu (Jayani, 2019).



Gambar I. 2 : Data Kunjungan *E-Commerce* di Indonesia

Hal tersebut menjadi peluang yang sangat besar bagi para pebisnis untuk memasarkan dan menjual produk-produk yang dihasilkan. Dalam menginformasikan atau mengedukasi suatu produk maupun jasa, diperlukan media untuk menargetkan pasar yaitu para *digital society*. Bentuk dari pemasaran ini disebut pemasaran digital (*digital marketing*). Dengan tujuan untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi, mendidik, menghibur, dan mengingatkan target pasar.



Gambar I. 3 Proyeksi pengangguran terbuka

Pada dasarnya EO merupakan orang-orang yang bergerak dalam sebuah organisasi yang mengatur acara mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga purna acara. Di Indonesia, jasa EO sudah mulai berkembang namun dianggap belum mampu menjadi sebuah pilihan menarik bagi sebagian masyarakat kita untuk dijadikan sumber penghasilan utama. Hal ini yang menyebabkan masih sedikit EO di Indonesia yang mampu menguasai pasar besar. Disisi lain ini menjadi sebuah peluang bagi masyarakat untuk membuka usaha bidang jasa EO.

Bagi kalangan mahasiswa atau sarjana baru, peluang usaha di bidang EO ini selayaknya menjadi sebuah jenis pekerjaan yang menarik. Selain tidak memerlukan modal yang besar, bisnis di bidang jasa EO ini juga tidak memerlukan pendidikan khusus sehingga dapat dilakukan oleh siapa pun dengan latar belakang pendidikan formal yang berbeda. Apabila dibandingkan dengan jenis usaha lain yang memerlukan modal awal besar, tempat usaha dan SDM maka bisnis jasa EO hanya memerlukan modal Ide atau konsep dan jaringan teman yang luas. Memulai usaha EO bahkan tidak memerlukan tempat khusus seperti kantor atau ruang kerja khusus. Memulai usaha EO dapat dilakukan

dengan bekerja dari rumah, menggunakan PC atau Laptop dan mengoptimalkan kemampuan komunikasi dan presentasi kepada calon klien (Perdana De Keizer, 2011).

Untuk menjangkau para *digital society*, dituntut dapat beradaptasi dengan perkembangan digital agar tidak tertinggal. menurut (Yasha, 2018) berdasarkan uraian yang telah diharapkan bisa meningkatkan *entrepreneur* Indonesia dalam menjangkau kebutuhan masyarakat khususnya ketertarikan dalam industri kebutuhan acara, mengenai *Startup* serupa memiliki kompetitor langsung yaitu KlubEvent belum terdengar gaungannya. KlubEvent juga menghubungkan pengguna dengan para *Vendor event* dan sesama pelaku EO, namun hanya memfasilitasi para pelaku EO dan *Vendor event* di area Jakarta saja. Dengan adanya peluang tersebut peneliti mengambil potensi dengan membuat *website marketplace* yang dibutuhkan masyarakat khususnya Wilayah Bandung dengan membuat “Perancangan Dan Pembangunan *Website Startup* Rencara Menggunakan Metode *Extreme Programming*” agar dapat digunakan oleh para *Vendor Event Organizer* di daerah Bandung.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun *website* menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* pemilihan metode dipilih berdasarkan kesesuaian peneliti yaitu tim yang kecil dan *requirement* yang berubah dengan cepat. Dengan adanya perancangan ini diharapkan memberikan kemudahan bagi pelaku usaha dan konsumen kota Bandung. Sehingga *entrepreneur* Kota Bandung akan lebih efektif dan efisien dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah untuk dijadikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *website* untuk *Vendor event organizer* sebagai wadah untuk menjalankan usahanya melalui *website*.
2. Bagaimana proses pembangunan *website Startup* Rencara untuk *customer*.

I.3 Tujuan Penelitian

1. Membangun *website Startup Rencara* yang dapat digunakan sebagai media informasi *Vendor event organizer* kepada pelanggan yang akan memakai jasa *Vendor* tersebut.
2. Menerapkan metode *extreme programming* dalam pembuatan rancangan *website Startup Rencara*.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Manfaat untuk Mahasiswa
Website dapat membantu mahasiswa universitas telkom dalam proses transaksi jasa EO dan menjadi penyedia informasi kebutuhan acara secara digital.
2. Manfaat untuk *Vendor*
Manfaat dari segi *Vendor* yaitu dapat memudahkan *Vendor event organizer* untuk memasarkan jasa atau produk menggunakan *website* dari *Startup Rencara* serta mendapatkan target pasarnya yaitu mahasiswa.

I.5 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Lingkup pengguna untuk saat ini adalah mahasiswa Universitas Telkom.
2. Pada saat ini untuk pembuatan sistem *Cloud Hosting Cpanel Basic Pro*, oleh karena itu hanya dapat diakses oleh 50 pengguna.
3. Menggunakan *payment gateway* midtrans.com

I.6 Sistematika Proposal

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan yang telah dirancang sebaik-baiknya. Sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat enam bab diantaranya sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, pada bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian yang mendasari mengapa Rencara dibuat. Bab II tinjauan pustaka, pada bab ini menguraikan

kajian teori mengenai perancangan *website marketplace*. Bab III metodologi penelitian, pada bab ini penulis menjelaskan model konseptual yang digunakan peneliti yakni desain dari peneliti terdahulu (Hevner,2004) dan prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian mengenai “Perancangan Dan Pembangunan *Website Startup* Rencara menggunakan Metode *Extreme Programming*”. Bab IV analisis dan perancangan Bab ini menjelaskan tentang metode pengumpulan data sebagai dasar bisnis yang dibutuhkan dan perancangan *website* yang akan dikembangkan. Bab V implementasi dan pengujian Bab ini menjelaskan implementasi dan testing yang akan dilakukan oleh peneliti. Bab VI kesimpulan dan saran Bab ini memberikan kesimpulan mengenai penelitian yang dikerjakan.