

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pedagang keliling merupakan salah satu contoh usaha informal. Salah satu permasalahan yang dialami oleh pedagang keliling adalah masalah pembeli. Saat pedagang keliling berkeliling berpindah tempat, tempat tersebut terkadang sepi dengan pembeli. Dengan kata lain, pedagang keliling tidak mengetahui posisi dari pembeli. Disisi lain, dari segi pembeli, kadang kadang pembeli ingin membeli sesuatu tetapi tidak mengetahui lokasi dari pedagang keliling.

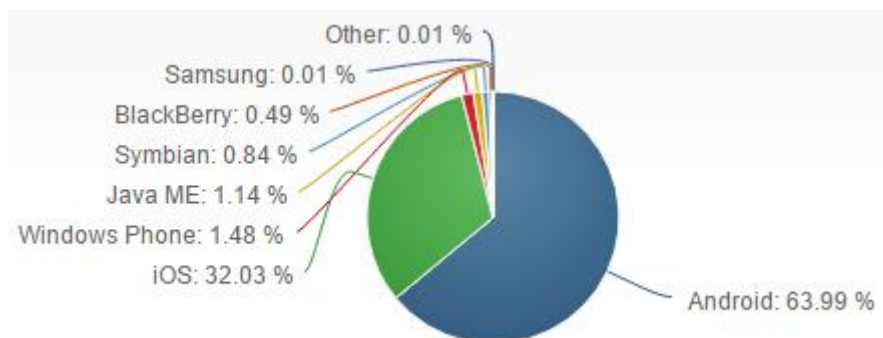
Berdasarkan data yang dirilis Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah usaha non pertanian hasil pendaftaran usaha Sensus Ekonomi 2016 mencapai 26,7 juta usaha atau meningkat 17,6 persen jika dibandingkan jumlah usaha hasil Sensus Ekonomi 2006 yang tercatat sebanyak 22,7 juta usaha (Novalius, 2016). Kepala BPS mengatakan sebanyak 26,7 juta usaha, tercatat 7,8 juta usaha yang menempati bangunan khusus untuk tempat usaha. Dengan demikian, sebanyak 18,9 juta usaha tidak menempati bangunan khusus (Novalius, 2016). 18,9 juta usaha tersebut terdiri dari pedagang keliling, usaha di dalam rumah tempat tinggal, usaha kaki lima, dan lainnya (Novalius, 2016). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa jumlah pedagang keliling di Indonesia sangat tinggi. Walaupun jumlah pedagang keliling di Indonesia cukup tinggi, belum ada aplikasi yang menyentuh atau memanfaatkan tingginya jumlah pedagang keliling ini.

Berdasarkan data Gesellschaft für Konsumforschung (Gfk) yang merupakan lembaga Riset Global asal Jerman, ada lebih dari 88 juta pengguna internet di Indonesia, dan 9 dari 10 pengguna internet tersebut (93%) ternyata mengakses internet melalui *smartphone* (Sukma, 2016) . Menurut Guntur Sanjoyo, Indonesia memiliki populasi online sangat aktif dimana rata-rata 5,5 jam sehari dihabiskan untuk mengakses sekitar 46 aplikasi dan domain *web* melalui *smartphone* (Sukma, 2016). Selain itu,

menurut Gfk, orang Indonesia akan menghabiskan 95 persen dari waktu mereka untuk menggunakan aplikasi *mobile* dan sisanya sekitar 5 persen digunakan untuk mengakses *web browsing mobile* (Sukma, 2016).

Dengan melihat kecenderungan kenaikan pengguna *smartphone* di dunia secara umum dan juga di Indonesia, maka hal ini akan mengubah pola perilaku pengguna internet untuk mengakses informasi. Jika dahulu akses internet selalu harus dilakukan melalui komputer, maka pengguna kini bisa mengakses internet dari manapun dengan menggunakan *smartphone*

Gambar 1 menunjukkan persentase *market share platform* untuk *mobile phone* di seluruh dunia. Berdasarkan gambar 1.1, *operating system* yang paling banyak digunakan pada *mobile phone* adalah *Android* dengan persentase 63,99%, disusul dengan *iOS* dengan persentasi 32,03%; *Windows Phone* 1,48%; *Java ME* 1,14%; *Symbian* 0,84%, *BlackBerry* 0,49%, dan *Samsung* 0,01 %.



Gambar 1.1 Market share operating system untuk mobile

(sumber : <https://www.netmarketshare.com/operating-system-market-share.aspx?qprid=8&qpcustomd=1>)

*On-Demand Economy* merupakan aktivitas ekonomi yang tercipta oleh perusahaan atau organisasi di bidang teknologi yang memenuhi permintaan konsumen melalui penyediaan barang dan jasa secara cepat (Jaconi, 2014). *On-Demand Economy* ini berkembang karena teknologi yang semakin maju dan keinginan konsumen yang menginginkan barang atau jasa yang dipesan datang dengan cepat (Ramdev, 2016). *On-Demand Economy* menyerap hampir seperempat tenaga kerja di Amerika dan lebih

dari sepertiga orang Amerika telah menggunakan layanan On-Demand (Clifford, 2016). On-Demand Economy telah merubah perilaku komersial dari masyarakat di seluruh dunia (Jaconi, 2014). Masyarakat memiliki akses cepat ke email, media, dan berbagai layanan yang dapat diakses oleh internet dengan menggunakan *smartphone* sehingga masyarakat lebih menginginkan pengalaman yang cepat, sederhana, dan efisien dalam melakukan aktivitas (Jaconi, 2014). Sebuah survei yang dilakukan terhadap 250 pelanggan dari Foods and Trader Joe yang dilakukan oleh The On-Demand Economy, menyoroti bahwa pengiriman yang baik adalah faktor penentu keputusan konsumen untuk membeli bahan makanan secara online (Jaconi, 2014). Aplikasi yang digunakan untuk melayani *On-Demand Economy* dinamakan aplikasi *On-Demand Service*.

On-Demand Service dan On-Demand Economy mulai berkembang saat aplikasi Uber muncul pada akhir tahun 2000. Aplikasi Uber yang didasari oleh *On-Demand Service* telah mengubah ekonomi dunia. Sejak dibuat, Uber secara radikal telah mengubah industri transportasi dan terus mengubah banyak industri di seluruh dunia, menghilangkan hambatan ekonomi, sosial dan perilaku (Daidj, 2018).

Di Indonesia, bermunculan beberapa aplikasi *on-demand mobile service* seperti *Go-Jek* dan *Grab*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang digemari dan banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia telah terbiasa menggunakan aplikasi tersebut. Ini dibuktikan dengan jumlah unduhan aplikasi *Go-Jek* yang mencapai 10 juta. Akan tetapi, di Indonesia, belum ada aplikasi yang menyentuh pedagang keliling. Aplikasi *Go-Jek* telah menyediakan fitur pembelian makanan dan minuman, akan tetapi makanan dan minuman tersebut belum bisa dipesan dari pedagang keliling. Selain itu, pada aplikasi *Go-Jek*, *driver* hanya sebagai perantara saja dan tidak sebagai produsen.

Selain *Go-Jek* terdapat juga aplikasi *On-Demand Service* yaitu aplikasi *Campus Ride* (Chowdhury, Jamal, Alam, & Palit, 2016). Dalam penelitian ini, akan mengambil sebagian fitur aplikasi *Campus Ride* dan

menyesuaikan fitur tersebut dengan kebutuhan aplikasi. Fitur tersebut yaitu mencari pengendara, menentukan lokasi tujuan dan mengatur pengendara.

Dengan meningkatnya jumlah pengguna *Android* dan adanya permasalahan yang dialami oleh pedagang keliling serta belum ada aplikasi yang memanfaatkan pedagang keliling, maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *Android* yang menghubungkan pedagang keliling dan pembeli. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pedagang keliling dalam menemukan pembeli dan dapat meningkatkan tingkat perekonomian dari pedagang keliling. Dari segi pembeli, pembeli dapat dengan mudah mencari pedagang keliling yang menjual kebutuhannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka yang menjadi permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *on-demand service* pedagang keliling berbasis *Android*?
2. Bagaimana hasil analisis pengujian aplikasi dengan menggunakan *use questionnaire*?
3. Bagaimana analisis perbandingan teknologi yang digunakan sistem *on-demand service* pedagang keliling dengan sistem *on-demand service* lainnya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada bagian rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi *on-demand service* pedagang keliling berbasis *Android*.
2. Menganalisis pengujian aplikasi dengan menggunakan *use questionnaire*.
3. Menganalisis perbandingan teknologi yang digunakan pada sistem *on-demand service* pedagang keliling dengan aplikasi *on-demand service* lainnya.

## 2.1 Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini lebih terarah maka diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut

1. Perangkat lunak yang dibangun hanya dapat diimplementasikan pada *handphone* berbasis *Android*.
2. Perangkat lunak hanya dapat digunakan oleh pedagang dan pengguna yang memiliki *handphone* berbasis *Android*
3. Sistem *on-demand service* yang dibandingkan hanya sistem Gojek khususnya Go-Food
4. Perangkat yang akan diuji menggunakan *use questionnaire* hanya aplikasi untuk pengguna.

## 2.2 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini yaitu

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan.

### 2. BAB II Landasan Teori

Bab menjelaskan teori yang akan digunakan untuk melakukan penelitian yaitu sektor informal, On-Demand Mobile Service, aplikasi Gojek khususnya Go-Food, layanan berbasis lokasi, Firebase dan Android.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian dan metode pengembangan yang digunakan.

#### 4. BAB IV Hasil Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri hasil analisis, hasil tahap pengembangan perangkat lunak, hasil tahap pengujian, pembahasan hasil analisis, pembahasan hasil tahap pengembangan perangkat lunak dan pembahasan hasil tahap pengujian

#### 5. BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisi mengenai apakah tujuan penelitian tercapai atau tidak dan saran berisi mengenai rekomendasi yang bisa dilakukan untuk penelitian selanjutnya