

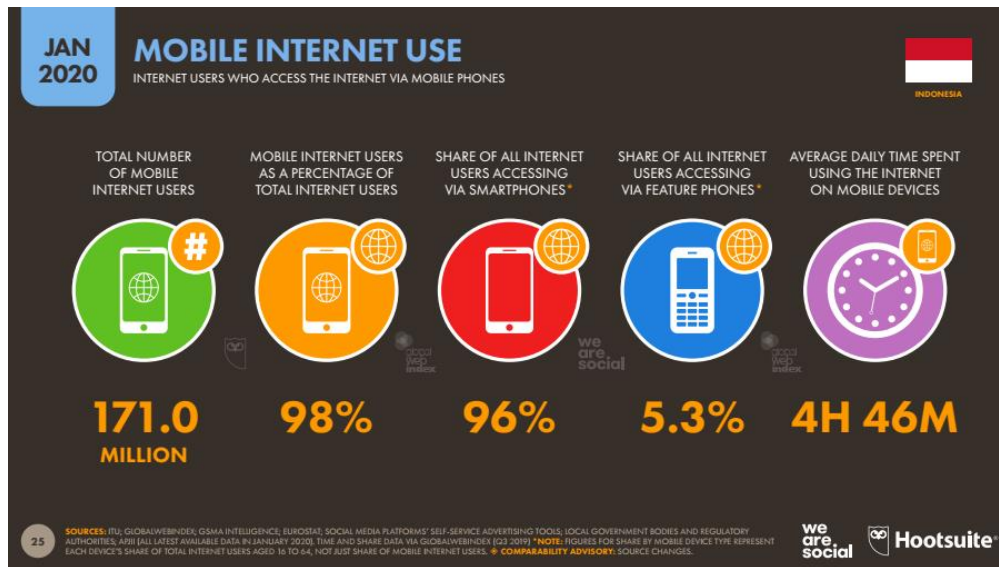
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

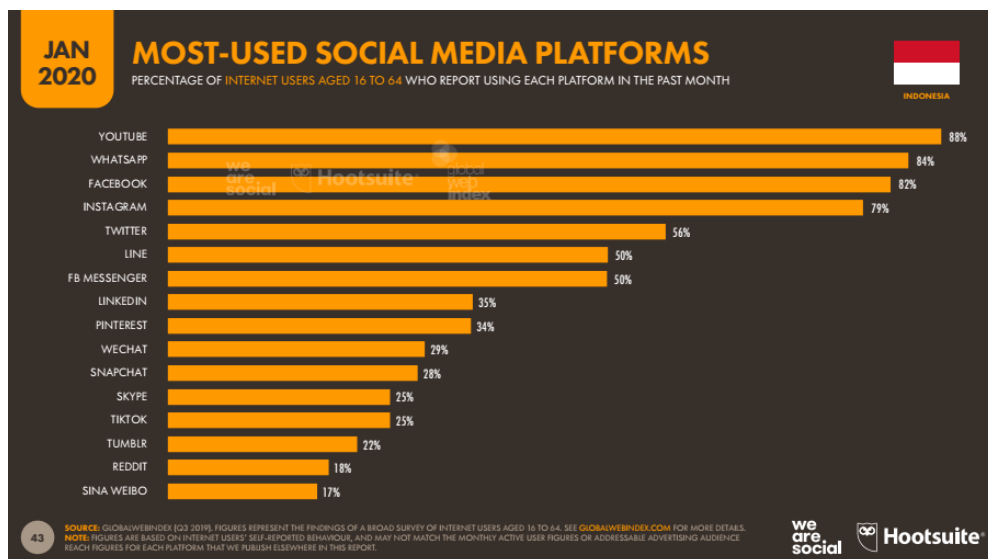
Teknologi dan kewirausahaan merupakan salah satu tombak dalam perkembangan kehidupan manusia menjadi lebih baik, mudah dan instan. Oleh karena itu teknologi membawa banyak sekali perubahan baik dalam segi politik, sosial, ekonomi, pendidikan dan bisnis. Sejatinya integrasi dalam dunia teknologi memiliki potensi perubahan cara bisnis dari sebuah perencanaan, pelaksanaan hingga pengawasan hal ini dibenarkan oleh (Abramowicz, 2015; Garza & Kurfess, 2018; Muller, 2018). Tidak sedikit manusia yang menggunakan teknologi ini dalam melakukan aktifitas kehidupannya sehari-hari, sehingga hal ini dimanfaatkan oleh sejumlah orang dalam menemukan ide untuk mempermudah aktifitas sehari-harinya, menjadi sebuah masalah yang harus dipecahkan. Perusahaan sektor besar maupun kecilpun memanfaatkan masalah yang dihadapi oleh kalangan masyarakat ini, sehingga hal ini menjadi salah satu faktor pendorong produktivitas dalam berbisnis (Faller & Feldmtiller, 2015; Andulkar & Berger, 2018; Garza & Kurfess, 2018).

Pertumbuhan bisnis *startup* di Indonesia sendiri terus meningkat dan memberikan dampak positif kepada masyarakat. Banyak sekali *startup* bermunculan demi memberikan segala kemudahan bagi masyarakat, dimulai dari transportasi, belanja, media sosial dan banyak lagi. Bahkan di Indonesia sendiri terdapat banyak *startup* yang menggeluti bidang media sosial hal ini dikutip dari Ramadhan, B, (2020) dalam situs teknoia.com sendiri mencatatkan bahwa hampir 80 persen pengguna internet dengan menggunakan ponsel mereka hanya untuk membuka media sosial, sedikitnya 3 jam 46 menit mereka gunakan untuk membuka media sosial.



Gambar 1.1
Data Pengguna Internet dengan Ponsel
Sumber: teknoia.com

Dilihat dari data pada gambar 1.1 bahwa di Indonesia sendiri masyarakat sangat menaruh perhatian yang tinggi terhadap sosial media. Bahkan media sosial terpopuler di Indonesia sendiri adalah Youtube. Whatsapp, Facebook, Instagram dan berikut adalah data dari pengguna media sosial terbanyak di Indonesia.



Gambar 1.2
Data Pengguna Media Sosial di Indonesia
Sumber: teknoia.com

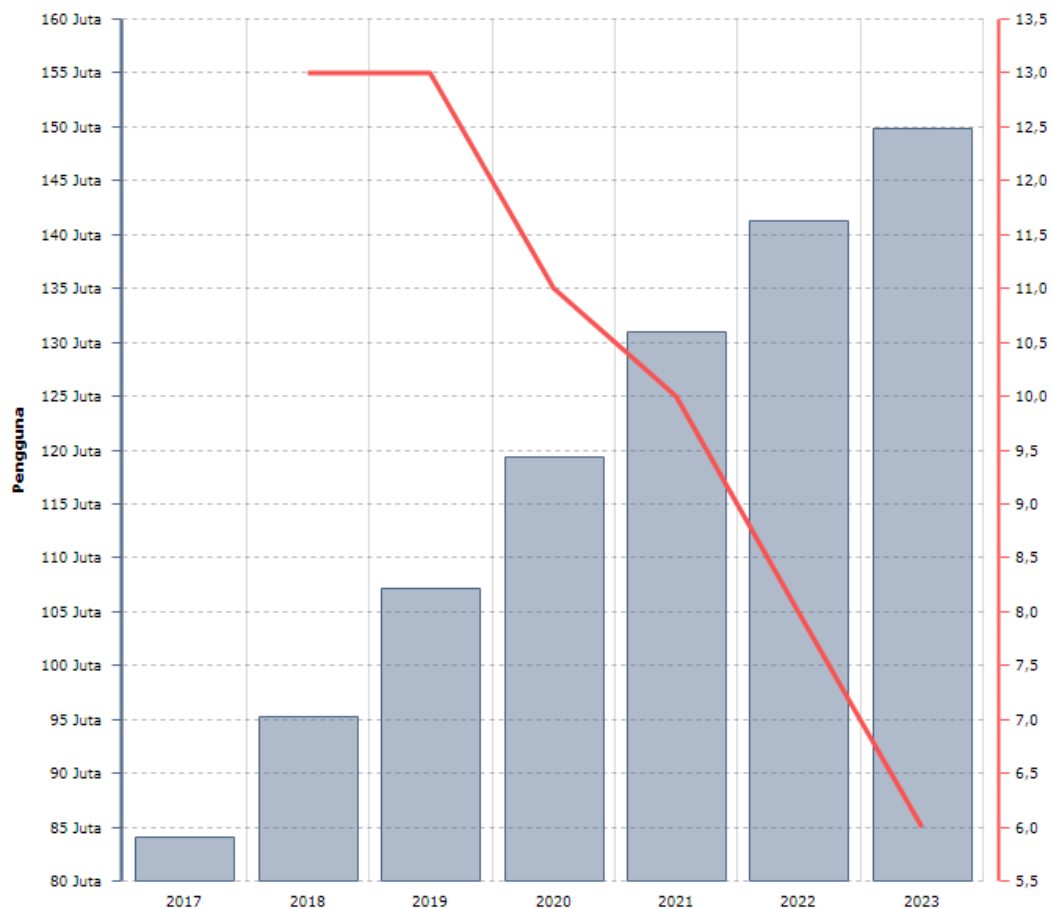
Dari data gambar 1.2 media sosial paling sering dikunjungi adalah youtube, karena youtube merupakan media sosial yang sangat digemari dengan banyaknya pilihan *channel* seperti *channel* edukasi, *channel* hiburan, *channel* otomotif dan lain sebagainya yang di anggap membantu memudahkan berbagai aktivitasnya. Berikut merupakan aplikasi media sosial karya anak bangsa yang dikutip dari idntimes.com (2019)

TABEL 1.1
MOBILE APPLICATION SOCIAL MEDIA BUATAN INDONESIA

No	Nama Aplikasi	Jumlah Pengguna
1.	Yogrt	5 jt+
2.	Oorth	50 rb+
3.	Kwikku	10 rb+
4.	Sebangsa	50 rb+
5.	Buzzbuddies	5 rb+
6.	Callind	5 rb+
7.	LiteBig	500 rb+

Sumber: Pengolahan Data dari *Play Store* 2020

Bahkan dari tahun 2016 sendiri pertumbuhan *startup* ini terus meningkat, tercatat sedikitnya pada tahun 2018 terdapat 992 *startup* di Indonesia. Diperkirakan jumlah *startup* sendiri akan terus meningkat di setiap tahunnya, menurut Rahmayani, I dalam situs Kominfo.go.id (2019) Indonesia sudah banyak dilirik oleh berbagai investor asing dalam hal industri digital dan Indonesia sendiri mempunyai peluang besar untuk tumbuh secara cepat dan besar. Berikut merupakan proyeksi penggunaan internet di Indonesia yang diambil dari situs katadata.co.id



Gambar 1.3

Proyeksi Pengguna Internet di Indonesia pada Tahun 2017-2023

Sumber: databoks.katadara.co.id, 2019

Pada gambar 1.3 menunjukkan bahwa, pengguna internet di Indonesia akan terus tumbuh dan meningkat tinggi di setiap tahun, maka dengan demikian Indonesia sendiri akan berpeluang besar untuk mendapatkan keuntungan besar dalam industri digital ini. Sehingga bagi para *startup* sendiri bisnis digital ini merupakan, bisnis yang akan menguntungkan terlebih lagi di masa depan (databoks.co.id, 2019).

Namun tidak dipungkiri bahwa media sosial ini menjadi sebuah ancaman yang menakutkan, dimana krisis identitas dipertanyakan di dalamnya. Terlebih lagi banyak media sosial yang tidak dapat menyaring setiap postingan, seperti berita hoax dan berita yang tidak seharusnya dilihat oleh seorang pelajar dan di bawah umur, karena pemosting di media sosial sendiri tidak di batasi umur dan siapa saja

Feby Anugrah Saputra, 2021

RANCANGAN BISNIS MAJALAH SEKOLAH ONLINE DENGAN BUSINESS MODEL CANVAS DAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat membuat postingan yang tidak bertanggung jawab. Hal tersebut juga dikatakan oleh Khairuni, N, (2016, hlm. 100) yang menyebutkan bahwa selain banyak sisi positif dalam media sosial namun tidak sedikit pula dampak negatif yang diberikan oleh media sosial itu sendiri, dimana salah satunya adalah merusak moral pelajar, mengganggu konsentrasi belajar dan lain halnya. Hal serupa dikatakan oleh Aisyah, N, pada tanggal 12 Januari 2021 pukul 10.00 wib guru bimbingan konseling di sekolah menengah kejuruan yadika Cicalengka, dalam sesi wawancara yang menyebutkan bahwa ada banyak dampak negatif di media sosial seperti grup whatsapp konten dewasa, facebook dijadikan untuk alat *bullying* dan lain halnya.

Berita yang ditulis oleh Maulana, H (dalam Kompas.com, 2020) menyebutkan bahwa media sosial dijadikan alat untuk promosi menjual diri dan terdapat beberapa kasus juga pelajar menjadi korban dalam kasus ini. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan dan menyediakan aplikasi serupa yang hanya menyediakan media sosial untuk kalangan pelajar yaitu, media sosial yang berbentuk majalah sekolah *online*, dengan demikian peneliti akan membuat beberapa fitur yang menarik di dalamnya yang dipercaya akan membangun semangat siswa dalam belajar berkeaktifitas di luar pelajaran sekolah.

Setelah melakukan studi pendahuluan dimana peneliti melakukan wawancara singkat dengan anggota osis serta kesiswaan, majalah sekolah *online* ini diperlukan untuk memberikan berbagai macam informasi dan juga kreasi dari siswa yang dikemas secara unik dan menarik. Terlebih lagi pada saat libur panjang yang terjadi karena pandemic covid 19, dimana pembelajaran yang biasa langsung berinteraksi tatap muka pun harus dilakukan secara *online* dengan demikian majalah sekolah *online* ini akan menjadi salah satu media yang sangat membantu siswa dalam menyampaikan informasi secara menarik dan keuntungan lainnya dalam pengembangan majalah sekolah *online* ini yaitu siswa dapat melihat dan mengakses secara penuh dimana pun dan kapanpun hanya dalam genggam *mobile application*. Berbeda dengan majalah dinding di sekolah pada umumnya, keuntungan dari majalah sekolah *online* ini adalah kreasi yang tidak terbatas karena selain dapat memposting tulisan pemosting juga dapat memasukan video ke dalam

majalah sekolah *online* ini sehingga hal ini membantu siswa dalam berfikir kreatif serta imajinatif. Majalah sekolah *online* berbasis *mobile application* ini merupakan *startup* yang akan dirancang menjadi sebuah aplikasi android, oleh karena itu perlu memiliki rancangan bisnis sebaik mungkin, sehingga akan meminimalisir kesalahan di masa depan.

Sebuah pendekatan perencanaan bisnis diperlukan dalam membantu merancang dan memetakan konsep ide bisnis aplikasi majalah sekolah *online* dan juga akan memanfaatkan iklan sebagai sumber pendapatan untuk terus mengembangkan aplikasi majalah sekolah *online* ini, sehingga aplikasi ini akan memberikan seluruh fitur nya sendiri secara gratis kepada seluruh pengguna. Seperti halnya google, youtube, blogspot dan berbagai media baca dan informasi lainnya yang memberikan seluruh fitur dan kegunaan secara gratis kepada seluruh pengguna nya.

Majalah sekolah *online* ini sehingga mampu berkembang sesuai dengan rencana yang terstruktur. Salah satunya adalah pendekatan *Plan, Do, Check, Act* atau PDCA menurut Norman, C & Moen, R, (2006, hlm. 5) dimana hal ini merupakan metode untuk melakukan perencanaan dan perbaikan secara *continuous quality improvement*.



Gambar 1.4

Pendekatan PDCA

Sumber: fpmipa.unej.ac.id, 2019

Menggunakan pendekatan *Plan, Do, Check, Act* sendiri sangatlah penting dalam membangun dan merancang sebuah ide bisnis, sehingga dapat memiliki tolak ukur dalam mencapai keberhasilan dari *Mobile Application* majalah sekolah *online* ini. Agar bisnis ini berjalan sesuai dengan rencana maka diperlukan strategi untuk mengembangkannya menurut Learned, dkk (2004, hlm. 90) menyebutkan bahwa strategi merupakan pola tujuan, yang memiliki maksud, sasaran dan juga kebijaksanaan yang dibuat secara umum serta berbagai rencana hingga mencapai sebuah tujuan sedangkan menurut Porter, 1985 (dalam Rangkuti, F, 1998 hlm. 4) menyatakan bahwa strategi merupakan alat yang sangat penting untuk mencapai sebuah keunggulan dalam bersaing. Dengan demikian Strategi selanjutnya adalah melakukan analisis bisnis dengan memperhitungkan kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang bagi perusahaan ini. Selanjutnya strategi analisis bisnis yang dilakukan secara internal maupun eksternal yang biasa disebut dengan matrik IFAS dan EFAS. Sehingga hal tersebut menjadikan perusahaan dapat menilai kemampuan kelebihan dan kekurangan dari bisnis ini.

Analisis SWOT yakni upaya dalam mengenali kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman yang dapat menentukan kinerja sebuah perusahaan. Informasi ini dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu dari dokumen pemerintah, pemasok, rekan diperusahaan lain atau bahkan sebuah riset di internet Richard, L, D, 2010, dalam (Nisak, Z, 2013 hlm. 2). Sedangkan menurut (Rangkuti, F, 2004, hlm. 18) menjelaskan bahwa analisis SWOT adalah sebuah identifikasi berbagai faktor secara sistematis agar sebuah perusahaan dapat merumuskan strateginya. Analisis inipun berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang namun secara bersamaan pula analisis ini dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman.

Model bisnis adalah sebuah rancangan suatu perusahaan yang akan membuat sebuah nilai tambah di dunia kerja, termasuk ke dalam beberapa aspek di dalamnya seperti kombinasi dari produk, pelayanan, citra dan distribusi dengan demikian perusahaan akan mendapatkan output ekonomi (Afuah, 2003; Davenport, 2006; Osterwalder dan Pingneur, 2004). Hal tersebut dipertegas oleh (Fatricia, W & Sultan, M.A, 2019, hlm. 94) dimana sebuah model bisnis harus

diterapkan dalam perencanaan bisnis, sehingga hal ini dapat memberikan suatu gambaran kepada seorang wirausaha dalam melakukan sebuah kontrol dan juga evaluasi sebuah bisnis. Menurut (Dudin, dkk, 2015; Ayan, S, C, Furqon & Sultan, M,A, 2018) bisnis model kanvas sendiri merupakan sebuah solusi dalam menilai suatu perusahaan dan strategi perusahaan.

Aplikasi ini diperlukan model bisnis yang memiliki kekuatan praktis dan memiliki pendekatan yang unik, dengan demikian penulis menggunakan konsep bisnis model kanvas atau lebih di kenal dengan sebutan *Business Model Canvas* (BMC) (Chesbrough, 2010; Hedman & Kalling, 2003; Magilo & Spohrer, 2013; Shafer, Smith & Linder, 2005; Tikkanen, 2005, Voelpel, 2005; Zoot, 2007; Giesen, 2013; Pratama & ADH, 2016) karena bisnis model ini dapat menyajikan sebuah pendekatan dalam bentuk visual seperti halnya kanvas untuk membuat lukisan dimana hal tersebut bertujuan agar pendekatan ini lebih mudah dipahami. Menurut Sotewalder & Pignur, 2017, (dalam C, Furqon, Wijaya, F & Sultan, M.A, 2019, hlm. 165) “*explicitly developed the business canvas model by integrating environmental (social) and social (social) impacts into the business model, where the addition of layers was placed parallel to the economic layer*”. Bisnis model kanvas sendiri secara ekslisit dapat mengembangkan dengan mengintegrasikan dampak lingkungan dan sosial ke dalam model bisnis, dimana lapisan ini ditempatkan pada lapisan ekonomi.

Dalam model kanvas sendiri sebuah elemen *value proposition* akan mempengaruhi elemen-elemen lainnya. Bisnis model kanvas sendiri memberikan isi dengan memetakan Sembilan elemen di dalamnya, yaitu sebagai berikut: *customer segments, value propositions, channels, customer relationship, revenue streams, key resources, key activities, key partnership* dan *cost structure* menurut Hermawan, A dan Pravitasari, R.J (2013, hlm. 8). Setelah *prototype* dari aplikasi majalah sekolah selesai, maka *prototype* tersebut di uji dengan menggunakan metode *technology acceptance model* TAM. Dimana TAM ini merupakan sebuah alat untuk mengukur, kegunaan, kemudahan, sikap dan minat sebuah aplikasi.

Aplikasi edukasi ini akan diuji coba di Yayasan Pendidikan Cicalengka (YADIKA) setelah penulis merumuskan beberapa pertimbangan sebelumnya.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk membuat sebuah rancangan aplikasi majalah sekolah *online* berbasis *mobile application* dengan menggunakan pendekatan *Plan, Do, Check, Act* atau PDCA. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul penelitian “**Rancangan Bisnis Majalah Sekolah Online dengan Business Model Canvas dan Evaluasi Technology Acceptance Model**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan seluruh latar belakang penelitian yang telah dipaparkan mengenai rancangan bisnis *startup* berbasis edukasi ini, penulis bermaksud untuk mengembangkan aplikasi ini menjadi sebuah ide bisnis. Setelah menganalisis bisnis aplikasi ini dengan menggunakan analisis matriks SWOT maka penulis akan mengetahui segala jenis kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman sehingga hal ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan ide bisnis agar menjadi lebih besar lagi. Salah satu pendekatan perencanaan ide bisnis ini akan menggunakan pendekatan *Plan, Do, Check, Act* atau PDCA yang berarti pendekatan ini akan digunakan sebagai cara untuk membangun rancangan aplikasi majalah sekolah *online* berbasis *Mobile Application* ini.

1.3 Rumusan Masalah

Setelah menguraikan latar belakang penelitian di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang akan diteliti dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan rancangan bisnis pada aplikasi majalah sekolah *online*.
2. Bagaimana perencanaan hasil evaluasi pada aplikasi majalah sekolah *online*.
3. Bagaimana sumber penghasilan yang di dapatkan dari aplikasi majalah sekolah *online* berbasis Android.
4. Bagaimana rancangan bangun aplikasi majalah sekolah *online* berbasis Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang harus di capai dalam penelitian ini adalah untuk menemukan hasil dari:

1. Perencanaan rancangan bisnis pada aplikasi majalah sekolah *online*.
2. Perencanaan hasil evaluasi pada aplikasi majalah sekolah *online*.
3. Sumber penghasilan yang di dapatkan dari aplikasi majalah sekolah *online* berbasis Android.
4. Rancangan bangun aplikasi majalah sekolah *online* berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

- 1) Manfaat penelitian secara teoritis:
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baik dari segi ide dalam membangun bisnis *startup* maupun bagi perkembangan ilmu manajemen khususnya yang memiliki kaitan dengan Matriks IFAS dan EFAS, Matriks SWOT, Bisnis Model Kanvas dan *Plan, Do, Check, Act* sehingga penelitian ini dapat memberikan pengalaman serta wawasan bagi seluruh akademisi yang akan mengembangkan sebuah ide bisnis *startup* berbasis *mobile application* ini.
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana menambah informasi mengenai pendekatan *Plan, Do, Check, Act*, ide bisnis *startup* berbasis *mobile application* sehingga para peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih jauh lagi dari penelitian ini.
- 2) Manfaat penelitian secara praktis:
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna bagi penulis sehingga penulis dapat mengembangkan ide bisnis ini lebih lanjut, serta dapat memberikan ide bisnis bagi pembisnis maupun pendidik dalam meningkatkan dan memudahkan pengguna menuju kebaikan.

- b. Memberikan rancangan manajemen bisnis aplikasi edukasi ini menjadi salah satu aplikasi yang layak serta bermanfaat dan menguntungkan bagi para investor.
- c. Memberikan kemudahan serta memberi keuntungan bagi semua pihak baik dibidang akademis maupun di luar akademis dalam mendapatkan dan juga mencari ilmu secara gratis.
- d. Manfaat untuk pemerintah selain menambah pendapatan negara, ide bisnis ini membantu pemerintah dalam hal pendidikan baik bagi pelajar maupun pendidik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan yang tidak terbatas.