

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang terus berinovasi dan berkembang tentunya memiliki dampak yang besar untuk kehidupan manusia. Disadari atau tidak, kemudahan yang disuguhkan oleh teknologi mengubah pola perilaku manusia dalam pemenuhan kebutuhan dan pengembangan dirinya. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku manusia yang hampir tidak bisa lepas dari internet. Seperti dari bagaimana manusia berkomunikasi dengan manusia lainnya, cara manusia bekerja, hingga bagaimana manusia sekarang memanfaatkan waktu luang yang lebih didominasi dengan berselancar di dunia maya (Hubeis, 2010).

Penggunaan internet oleh manusia hampir diberbagai lapisan kehidupan juga memberikan dampak terhadap penyelesaian beberapa masalah yang ada. Keterbukaan dalam menciptakan berbagai peluang dalam berbagai aspek mendorong generasi muda untuk menciptakan industri kreatif digital di Indonesia. Hal ini tentu menjadi baik untuk mendorong perekonomian di Indonesia. Kemunculan *startup* dan perkembangannya di Indonesia menjadi salah satu bukti keterlibatan kemudahan teknologi dan dunia internet yang menciptakan peluang yang sangat besar untuk memiliki dan menciptakan solusi berbasis digital yang memiliki nilai bisnis.

Perkembangan *startup* di Indonesia saat ini berkembang pesat dan masih berpeluang besar untuk terus berkembang setiap tahunnya. Tercatat dari Februari 2019, menurut Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM) dalam Regional Investment Forum (RIF) 2019 yang dilansir dari berita elektronik (Azzura, 2019) jumlah *startup* di Indonesia mencapai 2.070 unit usaha dengan pertumbuhan tertinggi berada pada tiga sektor yaitu *on-demand services*, *financial technology* dan *e-commerce*. Salah satu faktor kuat yang mendukung perkembangan *startup* di Indonesia adalah pengguna internet yang terus menerus bertambah. Pada tahun 2019, jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan tahun 2018 dengan total 107,2 juta pengguna. Selain itu, Statista memproyeksikan pengguna internet di Indonesia akan mencapai 20,3 juta orang pada tahun 2023, dengan rata – rata pertumbuhan sebesar 10,2% (Jayani, 2019). Hal ini menjadikan *startup* menjadi salah satu sektor bisnis dengan perkembangan pasar yang besar.

Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan *startup* di Indonesia adalah adanya dukungan dari *investor* dan pemerintah (Ventures, 2019). Dukungan dari *investor* dapat berupa modal yang terbilang cukup besar untuk sebuah rintisan bisnis, sedangkan dari pemerintah berupa program inkubasi dan *event* yang berguna untuk pembinaan berkelanjutan pembangunan *startup* digital.

Salah satu sektor *startup* yang sedang berkembang dan banyak diminati di Indonesia adalah *e-commerce*. Dengan kemudahan dan biaya yang relatif murah dalam transaksi, perkembangan *e-commerce* di Indonesia berpotensi terus meningkat. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Data Sensus Ekonomi 2016, *e-commerce* di Indonesia tumbuh sekitar 17% dalam 10 tahun terakhir dengan jumlah usaha mencapai 26,2 juta unit usaha dan diproyeksikan akan terus bertambah setiap tahunnya. Perkembangan dan banyaknya *e-commerce* yang ada di Indonesia, secara tidak langsung membentuk pasar atau arena perdagangan tersendiri yang disebut *e-marketplace* yang mempertemukan penjual dan pembeli baik perorangan hingga perusahaan untuk saling berinteraksi tanpa terbatas teritori ruang dan waktu (Indrajit, 2012).

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS), yang dilansir dalam (Simamora & Sasli Pranoto, 2019) pada tahun 2019, dari 129,36 juta angkatan kerja di Indonesia, pekerja lepas atau *freelancer* mengambil porsi 4,55% atau berjumlah sekitar 5,89 juta. Hal ini mengindikasikan bahwa kebutuhan akan pekerjaan yang bersifat fleksibel tanpa terikat pada sebuah instansi menjadi sebuah tren tersendiri di Indonesia. Kebutuhan akan jasa *design*, *video editing*, hingga pekerjaan rumah tangga merupakan beberapa contoh jenis pekerjaan yang sering dicari oleh para pekerja lepas. Namun berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan 75% dari total responden berpendapat bahwa masalah terbesar yang dihadapi sebagai pekerja lepas adalah sulitnya menemukan informasi terkait pekerjaan yang diinginkan dan sesuai dengan keahlian. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibuat sebuah *platform e-marketplace* yang akan menghubungkan para pencari dan penyedia pekerjaan lepas (*freelancer*) tanpa batasan kategori tertentu yang dinamakan “seekerja”.

Pada dasarnya *e-marketplace* serupa Seekerja telah banyak tersedia, namun memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kekurangan dari *e-marketplace* jasa saat ini adalah kategori pekerjaan berbasis proyek yang dibagi menjadi pekerjaan *online* dan *offline*. Contoh kategori pekerjaan *online* adalah *design* dan pembuatan *website*. Sedangkan contoh pekerjaan *offline* adalah teknisi. Masih sedikit *platform e-marketplace* yang menyediakan satu pekerjaan yang bisa dikerjakan secara *online* maupun *offline*. Kelemahan lain dari *e-marketplace* jasa yang

telah tersedia adalah banyaknya keluhan dari penyedia pekerjaan akan adanya *user* “bayangan”, yaitu pencari pekerjaan yang ikut melakukan *bidding* salah satu pekerjaan, namun *user* tersebut tidak melanjutkan ke tahap selanjutnya. Bahkan ketika *user* tersebut telah ditetapkan sebagai pemenang *bidding* pekerjaan tersebut.

Selain itu, *e-marketplace* jasa yang telah ada sekarang juga memiliki sistem dimana penyedia pekerjaan harus menjadi mitra sehingga memiliki proses registrasi yang cukup panjang. Adapun dari mitra tersebut harus membeli sebuah kupon untuk dapat memilih *customer* yang telah melakukan *bidding*. Padahal *customer* tersebut juga belum tentu untuk memilih secara pasti penyedia pekerjaan yang akan dipilihnya.

Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk melengkapi kekurangan – kekurangan *e-marketplace* jasa yang telah ada melalui *platform* seekerja. Seekerja akan menghubungkan penyedia dan pencari jasa melalui *website*, dimana *usernya* dapat berperan sebagai penyedia dan pencari pekerjaan sekaligus. Pencari pekerjaan merupakan pengguna yang dapat melihat dan melakukan *bidding* suatu pekerjaan tertentu, sedangkan penyedia pekerjaan adalah pengguna yang dapat menawarkan pekerjaan tertentu dan juga dapat memilih pekerjanya untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut. Selain itu, seekerja akan melakukan simplifikasi proses registrasi secara *online* tanpa harus menjadi mitra dari seekerja. Pencari pekerjaan dapat melakukan penawaran harga dan sebagai penyedia pekerjaan dapat memilih pekerja sesuai dengan keinginan. Adapun proses *bidding* ataupun *posting* pekerjaan dengan berbagai kategori pekerjaan dapat berupa pekerjaan yang dikerjakan secara *online* maupun *offline*.

Dari permasalahan yang ditemukan, aplikasi Seekerja akan dikembangkan menjadi sebuah *startup*. Pendekatan *design thinking* kemudian digunakan untuk membangun ide bisnis dan proses model bisnis aplikasi Seekerja sebagai *startup*. Metode *design thinking* dipilih dalam membangun ide dan proses model bisnis karena pada proses *design thinking* pengembangan inovasi didukung oleh pemahaman secara menyeluruh melalui pengamatan langsung kepada manusia sebagai sasaran untuk mengetahui keinginan, kebutuhan, hal yang disukai hingga hal yang tidak disukai tentang bagaimana cara pembuatan, pengemasan, pemasaran dari suatu produk yang akan dibuat atau dikembangkan (Brown, 2008). Selain itu, (Brown, 2008) juga mengatakan bahwa *design thinking* merupakan metode yang merancang kecocokan antara kebutuhan pengguna dan kesesuaian teknologi sehingga menciptakan strategi bisnis yang layak dan mempunyai nilai serta peluang pasar.

Sebagai *startup* yang baru akan dikembangkan, ide ataupun konsep dari Seekerja masih terbilang abstrak dan umum, sehingga diperlukannya cara ataupun metode untuk memahami

secara lebih baik dan mendalam ranah pengembangan dan *early adopter* untuk Seekerja (Safitri, 2018). Proses – proses pada metode *design thinking* memungkinkan *founder* untuk melakukan identifikasi serta spesifikasi arah pengembangan Seekerja sebagai *startup* yang baru. Dimana proses pada *design thinking* dimulai dengan menggali informasi yang akan diolah selanjutnya hingga mendapatkan hasil yang sesuai. Adapun pada pengembangan *startup* Seekerja metode *design thinking* digunakan untuk menghasilkan ide serta model bisnis yang berbasis pengguna untuk Seekerja sebagai *startup*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun ide untuk bisnis *startup* Seekerja sehingga terciptanya model proses bisnis *starup* Seekerja yang tervalidasi.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas lingkup permasalahan sehingga pengerjaan lebih terarah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Proses analisis dan *testing* dalam membangun ide dan proses model bisnis dilakukan untuk *startup* Seekerja.
- b. Target dalam pengujian ide adalah sasaran pasar dari *startup* Seekerja yang telah ditentukan.
- c. Hasil keluaran adalah berupa informasi ide bisnis dan proses model bisnis untuk *startup* Seekerja.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah merancang ide dan proses bisnis dengan pendekatan *design thinking* untuk *stratup* Seekerja.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini bagi peneliti ataupun masyarakat adalah sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti:
  1. Mendapatkan pembelajaran baru terkait pengetahuan proses membangun sebuah *startup*.

2. Mendapatkan kesempatan untuk bertemu dengan orang – orang yang ahli di bidang *startup*.
  3. Dapat mengimplementasikan dan memperkaya ilmu yang diperoleh selama kuliah di bidang baru, yaitu membangun *startup*.
- b. Bagi masyarakat:
1. Membantu perekonomian Indonesia di sektor ekonomi digital.
  2. Menyediakan wadah dalam membantu masyarakat Indonesia untuk melakukan *branding* diri, melakukan pekerjaan sebagai *freelancer* dan mencari bantuan jasa untuk melakukan pekerjaan sesuai kebutuhan.
  3. Memudahkan untuk mempertemukan antara orang yang membutuhkan bantuan jasa dan pencari pekerjaan jasa.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan metode yang dilakukan dalam membangun ide untuk bisnis *startup* Seekerja adalah sebagai berikut.

a. Persiapan

Di tahap ini dilakukan penentuan ide bisnis yang akan dikembangkan. Ide bisnis yang akan dikembangkan bergerak di bidang jasa dan berbentuk *e-marketplace* yang dinamakan Seekerja.

b. Analisis

Di tahap ini dilakukan penentuan sasaran pasar guna memudahkan dan mengarahkan penggalan informasi untuk mengetahui kebutuhan, keinginan dan pengetahuan sasaran pasar terkait ide *startup* yang akan dikembangkan. Selain itu, dilakukan analisis terkait kompetitor yaitu *startup* yang juga bergerak dibidang *e-marketplace* jasa untuk mengetahui pembeda dengan *startup* yang akan dikembangkan.

c. Perancangan

Di tahap ini dilakukan perancangan ide bisnis *startup* Seekerja berdasarkan hasil pengumpulan informasi dan proses analisis yang telah dilakukan. Selain perancangan ide, dilakukan perancangan *prototype* sebagai visual dari ide bisnis *startup* untuk melakukan *testing* atau evaluasi terkait ide bisnis *startup* Seekerja.

d. *Testing*

Di tahap ini dilakukan evaluasi atau pengujian ide bisnis *startup* Seekerja dan *prototype* yang telah dibuat. Proses *testing* dilakukan dengan pihak internal dan eksternal. Pihak

internal adalah anggota tim sedangkan pihak eksternal adalah calon pengguna yang merupakan sasaran pasar dan melalui proses *pitching* yaitu presentasi kepada beberapa pihak yang telah ahli dibidang pengembangan *startup*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam memahami laporan akhir ini, maka materi – materi pembahasan ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai gambaran umum laporan tugas akhir serta permasalahan yang diangkat sebagai acuan dasar penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai teori – teori pendukung penelitian sebagai landasan dalam membangun ide bisnis *startup* Seekerja.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai analisis pasar dan metodologi yang digunakan, yaitu *design thinking*. Selain itu, pada tahap ini juga diuraikan sasaran pasar, *Business Model Canvas* serta tahap – tahap yang dilakukan dari metodologi yang digunakan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai uraian dan penjelasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Di bab ini akan ditampilkan gagasan ide dan hasil pengujian yang dilakukan untuk memastikan apakah ide *startup* Seekerja telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tervalidasi.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan dari proses hingga hasil penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, di bab ini juga dikemukakan saran sebagai tindak lanjut yang diperlukan guna pengembangan dan perbaikan lebih lanjut.