

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara agraris karena kontribusi sektor pertanian bagi perkembangan ekonomi nasional yang cukup besar. Menurut catatan Badan Pusat Statistik (BPS), besaran produk domestik bruto sektor pertanian menduduki urutan ketiga pada triwulan II tahun 2018 dan menduduki peringkat keempat pada triwulan III. Meskipun Indonesia memiliki kontribusi pertanian yang cukup besar, ternyata masih banyak petani yang belum meraih kesejahteraan. Di antara penyebabnya adalah petani sulit mendapatkan dana untuk memulai usaha tani dan kebutuhan dana tunai untuk keperluan sehari-hari selama menunggu masa panen. Untuk memulai usaha taninya, para petani terlibat hutang dengan pihak tengkulak yang mematok bunga pinjaman yang besar serta harga pertanian yang serendah-rendahnya (Sunarti & Khomsan, 2006).

Di era kemajuan teknologi informasi saat ini, masalah pendanaan usaha tani tersebut berpeluang untuk diselesaikan dengan pendekatan teknologi informasi sekaligus menjadi peluang bisnis melalui bisnis *startup*. Menurut Blumenthal (2012) selaku *co-founder* Warby Parker, *startup* adalah kegiatan mendirikan perusahaan untuk menyelesaikan masalah yang solusinya masih belum jelas dan kesuksesan bukanlah sebuah kepastian (Livano & Herdinata, 2014). Di samping itu *startup* identik dengan bisnis yang baru dirintis dan sering dikaitkan dengan teknologi. Fenomena maraknya bisnis *startup* teknologi di Indonesia ditandai dengan mulainya dukungan pemerintah melalui Gerakan Nasional 1000 *Startup* Digital yang bertajuk “Gotong Royong Wujudkan Solusi di Era Informasi” yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) pada tahun 2006.

Fenomena ini melahirkan beberapa *startup* yang menyelesaikan masalah pendanaan usaha tani melalui ide aplikasi investasi pertanian yang membantu menghubungkan para petani yang sulit mencari dana untuk memulai usaha tani tanpa melalui tengkulak, dengan orang yang memiliki dana lebih dan tertarik untuk berinvestasi. *Startup* tersebut di antaranya adalah Igrow (igrow.id), Crowdee (crowdee.co), Tanifund (tanifund.com), Tanijoy (tanijoy.id), dan lain-lain. Igrow merupakan *platform* investasi yang menyediakan program investasi pertanian dan peternakan. Crowdee adalah *platform* investasi yang menyediakan program investasi

pertanian, perikanan, dan peternakan. Tanifund menyediakan program investasi pertanian dan perikanan. Menurut Febrian sebagai pelaku investasi pertanian, aplikasi investasi dari beberapa *startup* tersebut masih memiliki *user experience* yang belum cukup ramah pengguna. *User experience* (UX) adalah segala aspek dari pengalaman pengguna ketika melakukan interaksi dengan suatu produk atau jasa (Hassenzahl:2008). Ada di antara *startup* tersebut yang memiliki alur aplikasi yang kurang ramah digunakan, hingga ada yang perkembangan proyek investasinya tidak dilaporkan secara jelas dan tepat waktu kepada investor sehingga membuat banyak investor memberikan ulasan yang kurang memuaskan.

Tanijoy adalah salah satu *startup* yang bergerak di bidang pertanian khususnya sayuran seperti tomat, cabai, kentang, dan sebagainya. Hingga akhir tahun 2018, Tanijoy telah mengelola lahan seluas sekitar 500 hektar yang tersebar di Sumatra, sebagian besar Jawa, dan Papua; serta menghasilkan 253 ton hasil panen. Tanijoy menyediakan aplikasi investasi pertanian berbasis *web*. Febrian Imanda selaku CTO Tanijoy mengemukakan bahwa segala pelaporan investasi kepada para investor di Tanijoy masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen ketik yang dikirimkan melalui surel setelah mendapatkan laporan penanaman dari lapangan oleh pihak *field manager* Tanijoy. Para investor mengalami kendala berupa muatan laporan yang kurang detil dan sulit untuk mendapatkan laporan investasi yang tepat waktu sehingga beberapa investor harus menghubungi pihak *Customer Service* untuk menanyakan kabar tentang perkembangan proyek investasi pertaniannya secara mandiri. Hal tersebut merupakan salah satu indikator UX yang tidak ramah pengguna seperti beberapa *startup* investasi pertanian lainnya. Dalam efek jangka panjang, UX yang tidak ramah pengguna dapat menyebabkan berkurangnya jumlah pengguna sehingga dapat menyebabkan kerugian bagi perusahaan.

Tanijoy berencana untuk membuat aplikasi *mobile* yang mempermudah investor berinvestasi dan memantau perkembangan proyek investasinya sesegera mungkin, seperti memantau pertumbuhan tanaman, memantau aktifitas petani, dan sebagainya. Keputusan tersebut diambil berdasarkan masukan dari berbagai pihak yang disimpulkan bahwa transparansi adalah kunci utama untuk membuat investor merasa aman dan percaya.

Guna meningkatkan kualitas UX, *platform mobile* memiliki beberapa fitur dan dukungan perangkat keras yang tidak dimiliki oleh *platform web* atau perangkat *desktop*, di antaranya adalah fitur *notification centre* yang dapat digunakan pengguna

untuk melihat kumpulan notifikasi terkait perkembangan investasi, perangkat kamera belakang yang memudahkan mengambil gambar dokumen data diri, dan fitur lainnya seperti layar sentuh dan notifikasi getar. Aplikasi *mobile* juga menyajikan akses yang lebih praktis karena pengguna dapat membuka aplikasi dengan sekali klik tanpa perlu membuka *web browser* dan menyetik tautan. Menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, jumlah masyarakat Indonesia yang mengakses internet melalui *smartphone* adalah yang terbanyak dari perangkat yang lainnya, yaitu sebesar 44,16%.

Guna merancang aplikasi *mobile* yang baik, salah satu faktor yang paling berpengaruh adalah desain UX yang ramah pengguna melalui purwarupa. Dari sini dapat dilihat bahwa terdapat peluang bagi desainer untuk berperan bagi kemajuan pertanian Indonesia. Maka dari itu rancangan purwarupa dipilih penulis sebagai topik tugas akhir untuk dapat merancang aplikasi investasi pertanian guna membantu pihak Tanijoy dalam mensejahterakan petani Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Beberapa *startup* investasi pertanian di Indonesia memiliki sistem pelaporan investasi yang belum cukup baik.
2. Sistem pelaporan investasi pertanian melalui aplikasi *web* Tanijoy tidak ramah pengguna karena masih dilakukan secara manual sehingga membuat investor mengalami kendala berupa muatan laporan yang kurang detil, sulit untuk mendapatkan laporan investasi yang tepat waktu dan kurang praktis dalam mengakses laporan.
3. Tanijoy membutuhkan desain UX yang ramah pengguna melalui purwarupa untuk menunjang kualitas rencana aplikasi *mobile* investasi pertainnnya guna membuat investor lebih merasa aman dan percaya untuk menyerahkan uangnya kepada petani sebagai modal melalui Tanijoy.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang purwarupa aplikasi *mobile* investasi pertanian untuk Tanijoy yang menyajikan informasi terkait investasi secara digital dengan UX yang ramah pengguna?

1.3 Batasan masalah

Dalam kaitannya dengan program studi Manajemen Desain Komunikasi Visual, maka batasan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah :

1. *What*: Objek tugas akhir berupa purwarupa aplikasi *mobile* untuk sistem operasi Android dengan beberapa fitur utama yaitu: penambah investasi, pelaporan investasi, pelaporan riwayat transaksi, penambah saldo, dan pengambilan saldo.
2. *Where*: Penelitian dilakukan di kantor Tanijoy, AIA Central, lantai 25. Jln. Jend. Sudirman, Kav 48A, Jakarta Selatan.
3. *When*: Riset awal mulai dilakukan pada tanggal 18 Mei 2018 ketika pelaksanaan kerja profesi dan dilanjutkan pada pelaksanaan tugas akhir yang dilakukan dari tanggal 1 Februari 2019 hingga tanggal 14 Juni 2019.
4. *Who*: Penelitian tugas akhir difokuskan pada investor Tanijoy secara khusus dan target pengguna berusia 25-50 tahun dengan tingkat ekonomi menengah-atas sesuai target pengguna Tanijoy secara umum.
5. *Why*: Untuk memudahkan pengguna berinvestasi dan mendapatkan informasi terkait investasi secara digital sebagai salah satu bentuk UX yang ramah pengguna sehingga investor merasa lebih aman dan percaya untuk menyerahkan modalnya kepada petani melalui Tanijoy.
6. *How*: Menggunakan teknik pengumpulan data studi pustaka, observasi, wawancara, kuesioner; dan menggunakan metode analisis *affinity diagram*, dan *competitive analysis*.

1.4 Tujuan perancangan

Berkaitan dengan permasalahan yang telah disebutkan, Tugas Akhir ini bertujuan untuk:

- Membuat purwarupa aplikasi *mobile* investasi pertanian dengan *user experience* yang ramah pengguna.

1.5 Teknik pengumpulan data

1.5.1 Teknik pengumpulan data

A. Studi Pustaka

Kegiatan memperluas referensi dengan banyak membaca guna mengumpulkan teori-teori yang bersumber dari pemikiran para ahli yang telah melakukan penelitian, ditulis berdasarkan cara pandang tertentu yang dapat berbeda dengan cara pandang ahli yang lain dengan tujuan memperkuat perspektif dan meletakkannya dalam konteks (Soewardikoen, 2013:16).

B. Observasi

Observasi merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra terutama mata terhadap kejadian yang berlangsung dan dapat dianalisis, yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung (Moleong, 1999:6).

C. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari ahli, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya untuk menggali latar belakang masalah, mengukur opini pengguna tentang konsep, mengumpulkan umpan balik terkait purwarupa, menggali wawasan lebih dalam terkait pengalaman pengguna dan membangun empati kepada target pengguna.

Pada umumnya terdapat tiga tipe wawancara. Wawancara Terstruktur, yaitu wawancara dengan menggunakan naskah tetap yang diikuti selama wawancara. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang umumnya menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan pertanyaan yang tiba-tiba muncul selama percakapan tanpa naskah. Wawancara semi terstruktur, yaitu wawancara yang menggunakan kombinasi naskah tetap dan pertanyaan terbuka.

Wawancara terstruktur dan semi terstruktur khususnya membutuhkan waktu sekitar satu jam per orang, dengan jumlah partisipan paling sedikit sebanyak tiga hingga delapan orang untuk ukuran penelitian yang tidak cukup besar. (Tomitsch, 2018: 78).

D. Kuesioner

Kuesioner umumnya digunakan pada awal fase riset pengguna dan untuk mengumpulkan umpan balik tentang suatu produk atau jasa. Kuesioner yang baik dapat memberikan wawasan bagi desainer terkait perilaku, sikap, dan

perspektif pengguna. Kuesioner harus disusun secara singkat dengan menghindari pertanyaan-pertanyaan ambigu, pertanyaan yang tidak berkaitan dengan tujuan, dan pertanyaan yang mengarahkan responden untuk menjawab berdasarkan sudut pandang tertentu. (Tomitsch, 2018: 102).

1.5.2 Metode Analisis Data

A. Affinity Diagram

Affinity diagram adalah metode sederhana guna memproses data kualitatif dengan menganalisis (memecah data menjadi beberapa bagian) dan sintesis (membentuk data menjadi beberapa kelompok yang koheren).

Metode ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah mengidentifikasi poin-poin *insight* dari data hasil observasi, wawancara, atau kuesioner dan menuliskannya di sebuah catatan *post-it*. Satu catatan *post-it* mewakili satu poin *insight*. Target dari langkah pertama adalah untuk mengumpulkan poin masalah sebanyak mungkin.

Tahap kedua adalah mengelompokkan beberapa *post-it* menjadi beberapa kelompok berdasarkan kesamaan topik yang terdiri dari 3-6 *post-it* setiap kelompok. Kemudian beri label setiap kelompok menggunakan *post-it* warna lain dengan judul yang mengekspresikan suara pengguna seperti: “Saya ingin dapat mencari barang dengan cepat tanpa harus mencarinya”. Target dari tahap kedua adalah mengumpulkan kelompok *post-it* sebanyak-banyaknya.

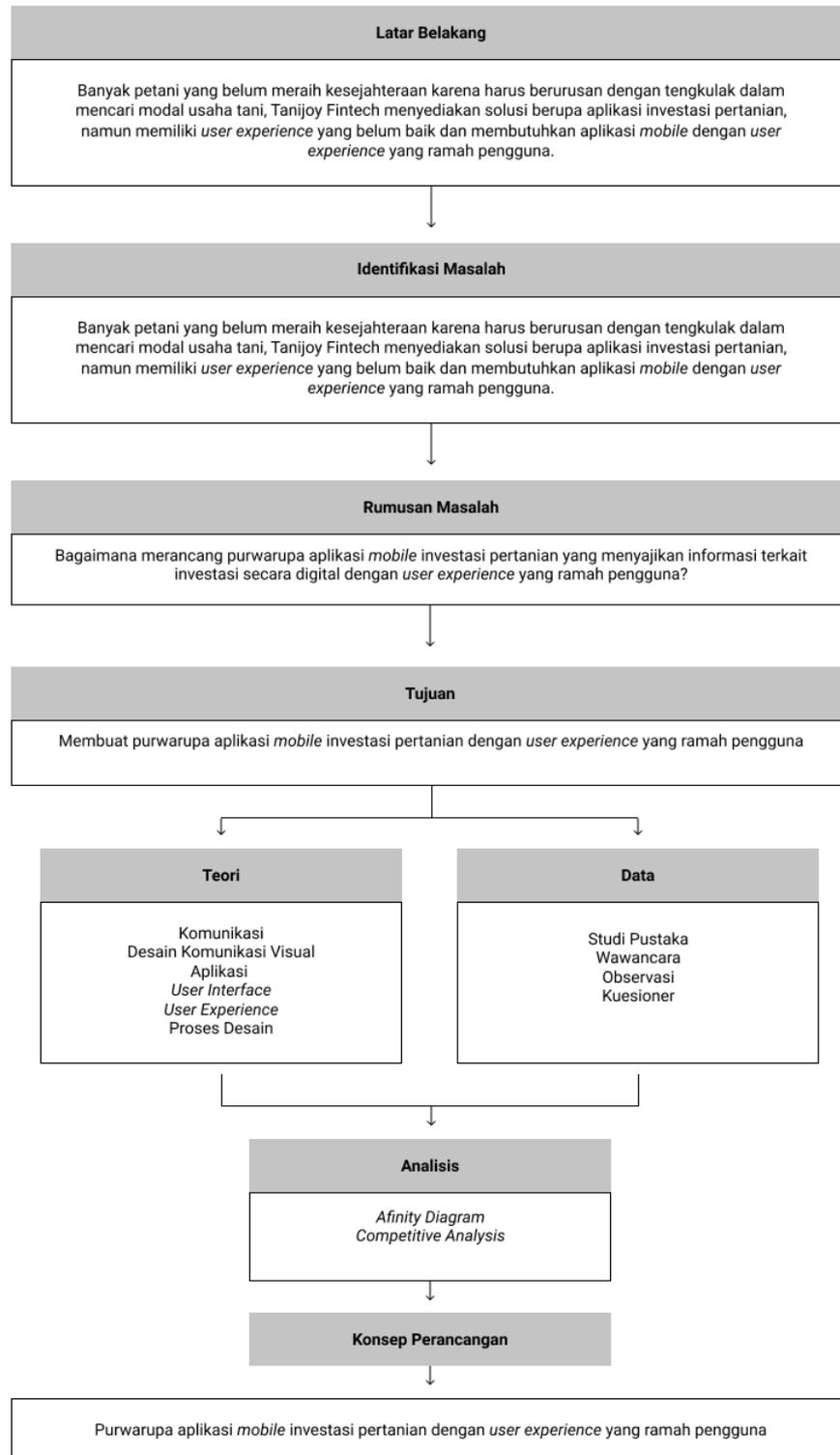
Tahap ketiga adalah mengulas kembali *affinity diagram*, ganti label atau pindahkan beberapa *post-it* jika diperlukan untuk mendapatkan wawasan lebih tentang kebutuhan pengguna.

Tahap keempat adalah mencari solusi setelah memperoleh gambaran tentang kebutuhan pengguna dari *affinity diagram* (Tomitsch, 2018: 22).

B. Competitive Analysis

Competitive analysis adalah metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi atau mengumpulkan informasi tentang produk atau jasa yang telah ada dengan cara membandingkan variabel tertentu dari beberapa kompetitor potensial (Tomitsch, 2018: 42).

1.6. Kerangka perancangan



Gambar 1.1.6.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi penulis.)

1.7. Sistematika penulisan

A. BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, teknik pengumpulan data, metode analisis data, kerangka, serta sistematika penulisan dari laporan perancangan Tugas Akhir.

B. BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi berbagai teori penunjang yang akan digunakan sebagai acuan dalam kegiatan analisis data, serta pembentukan asumsi berdasarkan teori yang telah didapat.

C. BAB III: DATA DAN ANALISIS

Penjabaran data-data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, kemudian analisis dari berbagai informasi yang telah didapat hingga penarikan kesimpulan.

D. BAB IV: KONSEP, HASIL PERANCANGAN, DAN PENGUJIAN

Menjelaskan ide pokok dan konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, serta konsep visual yang akan digunakan dalam merancang, hasil perancangan dari sketsa hingga penerapannya pada media, serta pengujian purwarupa kepada calon pengguna.

E. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup yang berisi kesimpulan atas perancangan yang telah dilakukan, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.