

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Profil Tanihub

TaniHub (PT. Tani Hub Indonesia) merupakan perusahaan rintisan asal Jakarta, Indonesia yang didirikan oleh Ivan Arie Sustiawan, Pamitra Wineka, William Setiawan, dan dua orang lainnya yang memiliki tujuan untuk membangun ekosistem petani, mulai dari pembiayaan, penanaman, hingga pemasaran. Melalui TaniHub, petani diberi edukasi untuk menghasilkan produk pertanian yang bagus, juga dimodali untuk menanam lewat TaniFund.

Gambar 1.0.1 - Logo TaniHub



Sumber: <https://about.tanihub.com/tentang>

Visi TaniHub adalah mempercepat penciptaan dampak positif dalam sektor pertanian melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dengan slogan *“Unlocking Digital Agriculture”*, perusahaan ini membangun usahanya di atas tiga pilar utama, yaitu pertanian, teknologi, dan dampak sosial. Adapun misinya adalah memberdayakan petani lokal dengan menyediakan akses pasar dan akses keuangan. Tanihub memungkinkan petani untuk memasarkan hasil panen mereka tanpa melalui tengkulak atau spekulan. Ini berarti bukan cuma jalur distribusi yang terpankas, tapi juga

keuntungan yang lebih baik buat para petani. (PT. Tani Hub Indonesia, 2020b)

Gambar 1.0.2 - Salah satu petani TaniHub di Jawa Barat



Sumber: <https://about.tanihub.com/tentang>

Hingga hari ini, perusahaan yang berdiri sejak 2016 ini sudah bermitra dengan 35 ribu petani dari 840 kelompok. Setiap kelompok rata-rata terdiri dari 50 petani dan tidak hanya itu, TaniHub juga semakin gencar untuk mengembangkan lini bisnisnya bahkan ke ranah *Fintech*. Sehingga kini, TaniHub telah menjadi suatu group perusahaan yang terdiri dari: TaniHub, TaniFund, dan TaniSupply yang hingga hari ini terus berusaha mewujudkan ekosistem pertanian yang lebih baik. (PT. Tani Hub Indonesia, 2020)

1.1.1.2 Produk TaniHub

Dengan memiliki tiga entitas yang masing-masing memiliki Teknologi pertanian terintegrasi, e-commerce, platform pendanaan dan infrastruktur rantai pasokan. Kami bertujuan untuk mendukung

petani dengan menyelesaikan tiga masalah terbesar melalui teknologi, akses ke pasar, akses ke modal dan akses ke persediaan.

1) TaniHub

Gambar 1.0.3 - Aplikasi E-Commerce TaniHub



Sumber: <https://about.tanihub.com/tentang>

E-commerce berbasis aplikasi dan web. Menyediakan hasil tani terbaik, dan mempermudah petani menjual barang-barang hasil panen langsung ke konsumen B2B (*Business-to-Business*) dan B2C (*Business-to-Consumer*).

2) TaniFund



Gambar 1.0.4 - Logo TaniFund

Platform *peer-to-peer lending* dengan sistem pendanaan. Pendanaan dilakukan sebagai solusi pembiayaan operasional petani.

3) TaniSupply

3. TaniSupply



Gambar 1.0.5 - Logo TaniSupply

Platform infrastruktur rantai pasok yang membantu distribusi dan pasokan semua hasil panen petani langsung ke pelaku usaha dan rumah tangga.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi internet yang berkembang memberikan banyak kemudahan dalam berkomunikasi para penggunanya (Suryani, 2013). Di kawasan Asia Tenggara, Brunei Darussalam memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi sebesar 95,3%. Sedangkan, Indonesia berada di posisi ketujuh di kawasan ini dengan tingkat penetrasi sebesar 62.6% (Annur, 2020). Berdasarkan laporan terbaru We Are Social, pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau terdapat 25 juta pengguna internet di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya (Kemp, 2020).

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi ini berdampak pada perubahan di berbagai bidang, diantaranya adalah dalam bisnis. Perkembangan bisnis yang dilakukan secara online saat ini menandakan mulai meningkatnya pemanfaatan teknologi informasi

(Fauziah & Wulandari, 2018) Pertumbuhan teknologi, baru mendorong beberapa jalur pemasaran yang dilakukan secara online berupa e-SCM atau sebagai turunannya yang sering disebut dengan e-commerce (Fauziah & Wulandari, 2018).

Dalam kegiatan bisnis dibutuhkan inovasi untuk memudahkan transaksi jual dan beli dari produsen ke konsumen, maka dari itu terciptalah suatu sistem yang bernama E-Commerce (Adyanto & Santosa, 2018) . E-commerce menurut (Laudon & Traver, 2017) melibatkan penggunaan internet, world wide web (Web), dan aplikasi seluler serta browser yang berjalan di perangkat seluler untuk melakukan transaksi bisnis. Berdasarkan laporan suvey JAKPAT tahun 2019 tentang Indonesia e-commerce trend 2nd semester of 2019, 7 dari 10 pengguna internet di Indonesia lebih memilih belanja online daripada langsung ke toko (Jakpat, 2019).

Belanja online telah menjadi bagian dari kehidupan pelanggan di Indonesia, terutama bagi pengguna internet yang aktif. Faktor-faktor pendorong untuk berbelanja online di tahun 2020 ini berdasarkan survey dari (Jakpat, 2020) diantaranya responden menjawab sebanyak 56% karena promosi dari konten pemasaran di sosial media, lalu sebanyak 40% untuk menghindari keramaian dari kondisi covid-19, dan selanjutnya dapat dilihat pada gambar . Bank Indonesia mengungkapkan terjadi kenaikan volume dalam transaksi online di masa pandemi dan perilaku masyarakat yang banyak beralih ke digital, seperti transaksi di e-commerce, e-groceries dan, e-payment mengalami peningkatan (Hastuti, 2020).

Peningkatan popularitas di belanja online, terutama pada online grocery shopping, didorong karena adanya pandemi covid-19 dan penegakan pembatasan sosial skala besar (PSBB) diperkirakan akan menjadi pendorong pertumbuhan sektor e-commerce di Indonesia dan Asia Tenggara tahun ini menurut ahli (Eloksari, 2020). Sebuah survey dari perusahaan konsultan manajemen Redseer di bulan Agustus 2020, menemukan bahwa lebih dari setengah responden Indonesia mengatakan pengeluaran mereka untuk platform e-grocery telah meningkat selama pandemi, sementara hingga 60 persen mengatakan mereka akan terus membeli groceries atau bahan makanan secara online di masa mendatang (Eloksari, 2020).

Layanan online grocery memungkinkan pengguna untuk memesan kebutuhan sehari-hari seperti sayuran dan bahan makanan lainnya melalui aplikasi. Bentuknya on-demand, pesanan diantarkan langsung ke tempat pengiriman dalam jangka waktu yang sudah ditentukan, yang biasanya untuk menjaga kesegaran, maka dari itu, pengembang platform memiliki kurir pengantarannya sendiri (Eka, 2020). Di Indonesia penetrasinya masih di seputar kota-kota besar. Meski demikian, potensi untuk berkembang masih besar. Menurut The Institute of Grocery Distribution (IGD) menyebutkan bahwa nilai pasar online grocery akan tumbuh 198% dari US\$99 miliar di 2019 menjadi US\$295 miliar di tahun 2023 (Eka, 2020).

Gambar 1.0.6 - Marketshare Agritech E-Groceries di Indonesia



Sumber: Sensortower.com

Gambar diatas menunjukkan daily ranking atau top charts pada Google Play Store untuk aplikasi belanja online groceries dalam kategori shopping. TaniHub memimpin urutan dari antara semua layanan online groceries. Dengan demikian, mengindikasikan bahwa

Marketshare terbesar di miliki oleh TaniHub. Walaupun demikian, dengan marketshare terbesar, masih banyak daerah atau kota yang masih belum di lakukan penetrasi pasar oleh TaniHub. Berdasarkan situs tanihub.com, seluruh layanan TaniHub baru terdapat di Jabodetabek, Bandung, Sumedang, Yogyakarta, Solo, Semarang, Surabaya, Malang, Pasuruan, dan Bali. Padahal, sepanjang wilayah Jawa-Bali, masih banyak wilayah potensial dan tidak memerlukan biaya ekspansi operasional yang tinggi karena masih dekat dengan wilayah sentral operasional TaniHub yaitu di Jakarta.

Salah satu Kota yang dimaksud yaitu Sukabumi. Kota Sukabumi adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Barat, Indonesia yang hanya perlu menempuh 3 jam dari Ibu kota maupun Kota Bandung. Kota ini merupakan salah-satu kota dengan luas wilayah terkecil di Jawa Barat, yakni 48,33 km² dengan jumlah penduduk 348.945 jiwa. (BPS Kota Sukabumi, 2020) Sejak masa pemerintahan kolonial VOC, Sukabumi di kenal dengan lahan perkebunan beserta komoditas hasil bumi yang terus berkembang. Bahkan, dahulu Pemerintah Hindia Belanda juga membangun sejumlah irigasi untuk mengairi kegiatan pertanian di wilayah Sukabumi. (Nugraha, 2017)

Hingga saat ini, potensi pangan beserta distribusinya dalam rantai pasok masih terus berkembang dengan baik di Kota Sukabumi. Selain karena sejarah geografisnya yang kuat pada komoditas lahan terbuka seperti sektor pertanian, dukungan pemerintah dan stakeholder lainnya sangat berpengaruh terhadap sektor pertanian beserta sektor horizontal pangan terkait seperti perikanan dan peternakan sebagai ujung tombak dalam menjaga ketahanan pangan di Sukabumi (Syarif, 2021). Dengan potensi dan latar belakang tersebut, eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi agritech yang merupakan basis teknologi utama dari TaniHub dapat di lakukan dengan bertujuan untuk memberikan wawasan kepada TaniHub maupun melakukan mapping kesiapan penerimaan teknologi pada tiga pelaku utama pada rantai pasok yaitu petani, pedagang, dan konsumen. Sehingga, ketika TaniHub hendak melakukan penetrasi pasar masal di Kota Sukabumi baik dari masing-masing produk nya seperti TaniFund, TaniHub, maupun TaniSupply mampu memahami karakteristik masing-masing user berdasarkan cara adopsi teknologi pada latar belakang dan persona user yang berbeda-beda.

1.3 Perumusan Masalah

Kota Sukabumi secara geografis dan demografis merupakan objek penelitian yang ideal untuk menguji kesiapan penerimaan teknologi dari aplikasi TaniHub yang dibuktikan dengan ketahanan pangan Sukabumi yang di apresiasi oleh Menteri Pertanian (Mentan) Syahrul Yasin Limpo (Asad, 2020). Namun, tentunya perlu di dukung dan di jaga agar akselerasinya terbangun. Teknologi Agrikultur atau *Agritech* dipercaya merupakan alat yang tepat untuk membantu mewujudkan akselerasi tersebut. Sistem TaniHub ini diyakini akan efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada pada ekosistem, sebagaimana yang telah diterangkan pada website TaniHub pada kolom solusi. Namun di sayangkan, baik TaniHub maupun kompetitor yang bermain dalam layanan dan fitur produk yang sama, belum melakukan *mass market penetration* di Sukabumi, dan hanya ada kemitraan koperasi petani di daerah ujung genteng (Somantri, 2021). Hal tersebut, di nilai kurang memenuhi indikator-indikator kesiapan penerimaan teknologi untuk nantinya dapat pertumbuh. Sehingga, diperlukan eksplorasi faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi adopsi *Agritech* oleh pelaku rantai pasok pangan di Kota Sukabumi.

Maka dari itu, apabila TaniHub ingin menjadi aplikasi agritech yang dapat di adopsi oleh masyarakat Kota Sukabumi, pengelola Aplikasi TaniHub harus mengetahui dan menyadari faktor yang harus dipertimbangkan oleh TaniHub karena hingga saat ini, dengan potensi market Sukabumi yang besar namun belum ada nya kompetitor lain yang mulai penetrasi pasar kepada Sukabumi pun menjadi suatu isu yang menarik untuk di eksplorasi. Cara untuk menemukan faktor yang harus dipertimbangkan oleh TaniHub adalah dengan menganalisis minat kelanjutan pengguna dalam mengadopsi agritech. Oleh karena itu terdapat kebutuhan untuk menganalisis pengaruh dari faktor-faktor seperti Performance Expectancy, Social Influence, Price Saving

Orientation, Hedonic Motivation, Habit, Trust, Perceived Privacy dan Perceived Security terhadap niat kelanjutan pengguna baik produsen pangan, pedangang, maupun *end consumer*.

Memahami faktor-faktor tersebut penting untuk mendapatkan wawasan agar pengelola TaniHub dapat lebih mengembangkan lagi TaniHub di Indonesia. Faktor-faktor tersebut di adopsi menggunakan model UTAUT 2 yang dimodifikasi. Berdasarkan Venkatesh et al. (2012), model UTAUT2 diadopsi dari UTAUT, dimana UTAUT merupakan model penelitian untuk memprediksi perilaku seseorang terhadap adopsi teknologi, tetapi UTAUT hanya digunakan untuk konteks organisasi. Venkatesh pada tahun 2012 memperluas model menjadi model UTAUT2 sehingga lebih sesuai dalam konteks individu pada konsumen. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan metode yang sama dengan memodifikasi model UTAUT2 untuk menganalisis minat berkelanjutan pada adopsi aplikasi agritech, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Indrawati&Putri (2018) yang membuktikan bahwa Continuance Intention dipengaruhi oleh Performance Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation, 11 Price Saving Orientation dan Trust serta menggunakan variabel moderasi Age dan Gender. Terdapat penelitian lain yaitu yang dilakukan oleh Merhi et al. (2019) yang mengambil objek mobile banking dan memodifikasi UTAUT2 dengan menambahkan variabel Trust, Perceived Security dan Perceived Privacy membuktikan bahwa minat perilaku dipengaruhi oleh Performance Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation, Price Value, Trust, Perceived Security dan Perceived Privacy. Dengan faktor-faktor UTAUT2 yang telah dimodifikasi tersebut, pengelola Aplikasi TaniHub juga dapat lebih memahami apa preferensi pengguna untuk terus menggunakan TaniHub. Dengan demikian, sampai saat ini dari hasil pencarian literatur, belum ada penelitian terpublikasi mengenai minat

kelanjutan pengguna TaniHub dengan menggunakan model modifikasi UTAUT2.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, maka model dari penelitian ini merupakan adopsi dari salah satu model penerimaan teknologi terdepan yang diteliti oleh Venkatesh, dkk. (Venkatesh et al., 2003) Yaitu model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology atau di singkat sebagai UTAUT2 yang dirumuskan dengan 4 determinan inti dari niat dan penggunaan (*intention and usage*) yaitu *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), dan *Facilitating Conditions* (FC). Kemudian masing-masing determinan, berpengaruh terhadap *Behavior Intention* (BI) dan *Use Behavior* (UB). Berdasar variabel UTAUT2, maka pertanyaan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan model UTAUT2, apakah *Performance Expectancy* akan berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi?
2. Berdasarkan model UTAUT2, apakah *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi?
3. Berdasarkan model UTAUT2, apakah *Social Influence* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi
4. Berdasarkan model UTAUT2, *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap Behavioral Intention dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi?

5. Berdasarkan model UTAUT2, apakah Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions secara simultan berpengaruh terhadap Behavioral Intention dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh Performance Expectancy terhadap Behavioral Intention dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi
2. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh Effort Expectancy terhadap Behavioral Intention dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi
3. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh Social Influence terhadap Behavioral Intention dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi
4. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh Facilitating Conditions terhadap Behavioral Intention dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi
5. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions* secara simultan berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi TaniHub pada Kota Sukabumi

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat berguna untuk mengetahui kesiapan Pelaku Rantai Pasok Pangan Kota Sukabumi dalam mengadopsi eSCM. Adapun secara khusus yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aspek Teoritis
 - i. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak akademis (baik mahasiswa maupun dosen) yang membaca penelitian ini sehingga dapat menjadi referensi dan mengembangkan ilmu pengetahuan.
 - ii. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mendalami mengenai Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT2).
- b. Aspek Praktis
 - i. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi data empiris tentang kesiapan Pelaku Rantai Pasok Pangan Kota Sukabumi dalam mengadopsi Agritechnology, sehingga hasil kajian dari penelitian ini dapat dijadikan masukan kepada pemerintah apabila akan memberikan aplikasi Agritechnology kepada Pelaku Rantai Pasok Pangan Kota Sukabumi.
 - ii. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi masukan kepada para developer aplikasi untuk membuat sebuah sistem Agritechnology untuk para Pelaku Rantai Pasok Pangan.
 - iii. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi khazanah keilmuan di bidang supply

chain dengan proses Agri technology yang masih jarang untuk diterapkan dalam kegiatan Pelaku Rantai Pasok Pangan. Selain itu juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya dan bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan informasi yang berhubungan dengan hasil penelitian ini.

c. Aspek bisnis

Penelitian ini akan bermanfaat bagi pengembang Aplikasi TaniHub, khususnya pada bagian pemasaran, kemitraan, dan Pengalaman Pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat di gunakan oleh TaniHub untuk terus melakukan intergrasi yang tepat saran dan komprehensif demi terwujudnya akselerasi ketahanan pangan dari hulu ke hilir sebagaimana visi utama dari PT. Tani Hub Indonesia.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah tentang adopsi TaniHub dan masalah tersebut akan dibahas dalam *In-Depth Interview*. Batasan akan diatur sesuai dengan kebutuhan penelitian

1.7.1 Objek dan Lokasi Penelitian

1. Lokasi dari penelitian ini akan dilakukan di wilayah Sukabumi
2. Objek dari penelitian ini adalah produsen, distributor dan konsumen produk agrikultur yang sudah maupun yang belum pernah memakai aplikasi TaniHub.

1.7.2 Batasan Responden

Penelitian ini mempunyai target responden yaitu para pelaku Pelaku Rantai Pasok Pangan Kota Sukabumi yang belum menggunakan aplikasi TaniHub dan melakukan proses bisnis atau operasionalnya.

1.7.3 Periode Penelitian

Penelitian ini akan di mulai dari Maret 2021 hingga April 2021

1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami materi, maka penulisan usual skripsidisusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dibahas secara singkat tentang objek penelitian, latarbelakang penelitian, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian,manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN

Pada bab ini, akan diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan masalahyang dibahas dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, akan diuraikan tentang karakteristik penelitian, alat pengumpulan data, variabel operasional, tahap penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dilakukan pembahasan karakteristik responden, analisis responden terhadap variabel, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisis dan saran dari keseluruhan hasil penelitian.

Halaman Ini sengaja di kosongkan