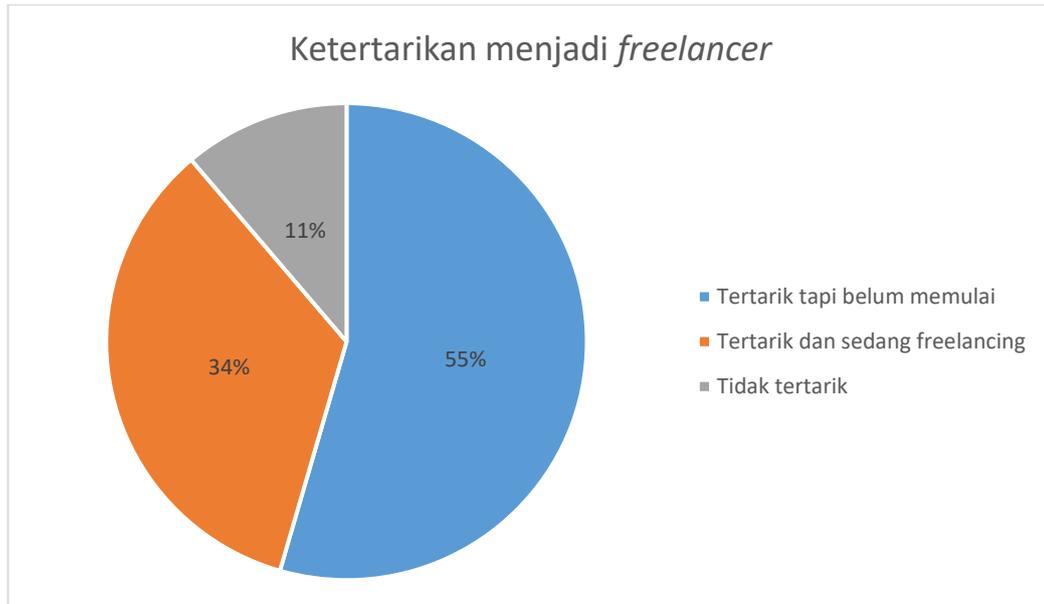


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Freelance / Pekerja Lepas adalah pekerjaan yang dilakukan sendiri tanpa kontrak permanen dari perusahaan mana pun. Kata "Freelance" adalah diperkenalkan oleh seorang novelis bernama Sir Walter Scoot pada tahun 1820 di salah satu novelnya. Pekerjaan yang bisa dilakukan oleh Freelancer sangat beragam mulai dari penulis hingga desainer grafis (Santy dkk., 2020)

Menurut penelitian (Santy dkk., 2020) dari total perusahaan yang disurvei di Indonesia, 55 persen mempekerjakan *freelancer* dan sebagian besar usaha kecil dan menengah mempekerjakan *freelancer* dibandingkan dengan perusahaan besar. Sekitar 66 persen usaha kecil dan 65 persen usaha menengah menyediakan lapangan kerja bagi *freelancer*, dibandingkan dengan 48 persen usaha besar. Artinya, Indonesia memiliki potensi yang sangat tinggi dalam hal peluang *freelance*. Era teknologi telah membawa perubahan besar pada semua aspek kehidupan kita, termasuk cara bekerja. Layanan berbasis konsumen online, saluran komunikasi gratis, dan jaringan global, telah menciptakan ruang yang lebih menonjol untuk kontrak, outsourcing, dan pekerja lepas. Pekerja juga semakin harus mengelola diri mereka sendiri dan karier mereka agar tetap dapat dipekerjakan di pasar tenaga kerja, untuk memastikan peluang kerja di masa depan.



Gambar I.1 Ketertarikan Menjadi Freelancer

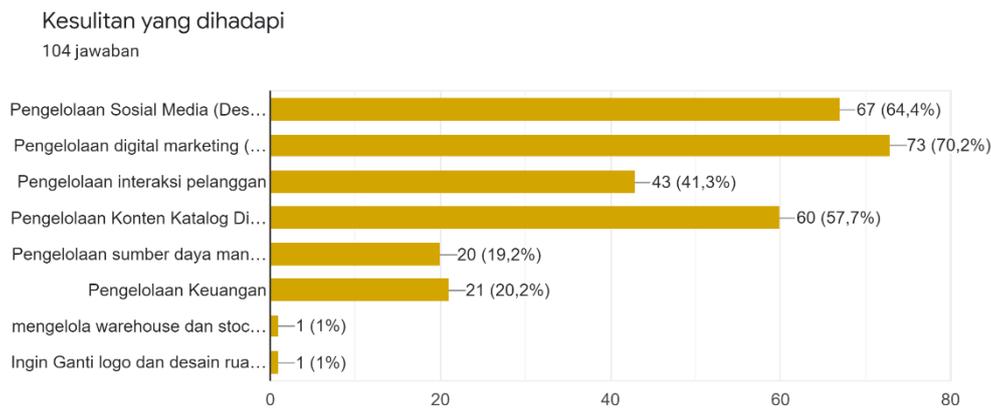
Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar IV.1 yang didapatkan dari 134 responden dengan rata-rata umur 17-25 tahun. Sebanyak 89% dari responden menyatakan bahwa tertarik untuk menjadi seorang *freelancer* sedangkan sekitar 11% sisanya menyatakan bahwa tidak tertarik untuk menjadi *freelancer*. Sebanyak 46 atau sekitar 34% responden menyatakan sedang melakukan kerja *freelance* dan 54% atau 73 sisanya menyatakan tertarik melakukan *freelance* tapi belum memulai untuk melakukan *freelance*. Dapat disimpulkan dari Gambar I.1 bahwa sebagian besar dari mahasiswa desain dan pegiat seni tertarik untuk menjadi freelance desainer.

Di Indonesia industri kreatif semakin berkembang setiap tahunnya. Hal ini dapat dilihat dari laporan OPUS Ekonomi Kreatif yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Menurut data dari Laporan OPUS Ekonomi Perkembangan industri kreatif di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat setiap tahunnya, hal tersebut didukung oleh laporan dari OPUS Ekonomi Kreatif yang diterbitkan oleh Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami peningkatan setiap tahunnya berdasarkan data (Uddin, 2022) pada tahun 2017 PDB Indonesia menyentuh angka Rp 1.000 triliun dan pada tahun 2018 tercatat

pengikatan hingga Rp 1.105 triliun sedangkan pada tahun 2020 angka PDB menjadi Rp 1.211 triliun.

Industri kreatif memaksa pelaku usaha untuk mengembangkan bisnisnya secara kreatif agar dapat mengikuti persaingan dan berinovasi antara pelaku bisnis lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pelaku usaha selama beberapa tahun terakhir. Tercatat oleh (Kementerian Koperasi dan UKM, 2020) jumlah pelaku usaha atau UMKM telah mencapai 64,2 juta unit. Pada tahun 2020 di Indonesia terjadi pandemi Covid-19 yang membuat pergerakan ekonomi mengalami penurunan. Penurunan ini dirasakan oleh seluruh sektor industri yang ada di Indonesia. Beberapa kebijakan diluncurkan pemerintah. Salah satunya dengan menerapkan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). PPKM diterapkan dengan menerapkan kebiasaan baru sesuai dengan kondisi kabupaten/kota yang dikelola setiap daerah. Berdasarkan kebijakan yang diterapkan, para pelaku UMKM turut mengikuti dan melakukan adaptasi dalam menjalankan bisnisnya. Salah satu tindakan yang dilakukan pelaku usaha adalah melakukan pemasaran digital. Hal ini dapat dibuktikan oleh survey yang dilakukan oleh (Kuningan International Conference, 2020), sebanyak 60,2 persen para pelaku UMKM melakukan pemasaran pada social media dan platform elektronik komersial.

UMKM dapat menggunakan teknologi social media untuk meningkatkan potensi mereka di pasar. Namun banyak UMKM ingin membuat dan mengelola social media mereka sendiri, tetapi tidak memiliki waktu dan pilihan yang banyak, dan mereka tidak tahu harus berbuat apa. Berikut beberapa permasalahan yang dihadapi UMKM berdasarkan survey yang sudah dilakukan.



Gambar I.2 Kesulitan Yang Dihadapi Oleh Pelaku Usaha

Berdasarkan hasil survey pada Gambar I.2 yang diambil dari 104 responden pelaku usaha, 3 masalah terbesar yang dialami pelaku usaha pada era digital ialah pengelolaan social media, pengelolaan digital marketing, dan pengelolaan konten katalog digital. Kesimpulan yang dapat diambil dari Gambar I.2 bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat tinggi dalam hal pasar untuk freelance desainer. Peran online marketplace juga dapat membantu pelaku usaha menemukan yang tepat orang untuk bekerja sama.

Graphic Visual atau disingkat Gravis merupakan sebuah platform marketplace berbasis website yang mempertemukan freelance desainer dengan calon pelanggannya. Pada website Gravis client dapat menemukan freelancer desain sesuai dengan keperluan dan budget yang dimiliki client. Konsep layanan yang digunakan pada website adalah sistem direct work yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan freelancer maupun client. Target pasar dari website ini adalah UMKM dan badan usaha yang membutuhkan jasa desain dari para freelance desainer. Dengan adanya Gravis diharapkan akan membantu memperluas pasar freelancer. Gravis juga akan hadir dengan memberikan pelayanan dan fitur yang akan membantu freelance desainer dan juga calon pelanggannya antara lain fitur portofolio yang berguna untuk menampilkan pencapaian atau karya yang dimiliki freelancer dan fitur lainnya seperti fitur add-on yang berfungsi untuk memudahkan client dalam mengatur budget pada pengerjaan project.

I.2 Perumusan Masalah

Secara garis besar, rumusan masalah yang diangkat berdasarkan uraian latar belakang tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan website marketplace menggunakan framework Laravel pada startup Gravis?
- b. Bagaimana pengembangan website dilakukan dengan menggunakan metode scrum?
- c. Bagaimana cara mengevaluasi website menggunakan black box testing dan stress testing pada website marketplace Gravis?

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang website marketplace Gravis menggunakan framework Laravel
- b. Menggunakan metode scrum pada pengembangan website Gravis
- c. Melakukan black box testing dan stress testing pada website Gravis

I.4 Batasan Tugas Akhir

Batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode yang yang digunakan dalam pengembangan website adalah menggunakan metode scrum
2. Framework yang akan digunakan untuk mengembangkan website adalah framework laravel
3. Aplikasi Gravis pada penelitian ini mencakup pengembangan dari aplikasi yang berfokus pada kebutuhan fungsional user
4. Metode testing yang digunakan pada penelitian ini menggunakan black box testing dan stress testing

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti dapat membangun website pada startup Gravis.
2. Website dapat membantu mengembangkan pasar freelancer dan membantu freelancer untuk melakukan transaksi dengan aman.
3. Website dapat membantu pemilik usaha atau UMKM untuk mengembangkan bisnisnya pada social media.

I.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan sistem terintegrasi yang terdiri dari manusia dengan material dan/atau peralatan/mesin dan/atau informasi dan/atau energy, batasan tugas akhir, manfaat tugas akhir, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diambil dan dibahas pula hasil-hasil referensi buku/ penelitian/ referensi lainnya yang dapat digunakan untuk merancang dan menyelesaikan masalah. Minimal terdapat lebih dari satu metodologi/metode/kerangka kerja yang disertakan pada bab ini untuk menyelesaikan permasalahan atau meminimalisir gap antara kondisi eksisting dengan target. Pada akhir bab ini, analisis pemilihan metodologi/metode/kerangka kerja harus dijelaskan untuk menentukan metodologi/metode/kerangka kerja yang akan digunakan di tugas akhir ini.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian merupakan penjelasan metode / konsep / kerangka kerja yang telah dipilih pada bab Tinjauan Pustaka. Pada tugas akhir Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah tugas akhir

secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengembangkan model, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel, menyusun kuesioner, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian permasalahan.

Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Seluruh kegiatan dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian masalah dapat ditulis di bab ini. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa pengumpulan dan pengolahan data, pengujian data, dan perancangan solusi.

Bab V Analisa Hasil dan Evaluasi

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi atau verifikasi hasil dari solusi, sehingga hasil tersebut apakah telah benar-benar menyelesaikan masalah atau menurunkan gap antara kondisi eksisting dan target yang akan dicapai. Analisis sensitivitas juga dapat digunakan di bab ini untuk lebih mengetahui hasil tugas akhir dapat diterapkan baik secara khusus di konteks tugas akhir maupun secara umum di konteks serupa (misal perusahaan di sektor serupa). Selain itu metode-metode evaluasi yang lain dapat di terapkan untuk memvalidasi hasil sesuai dengan kebutuhan.

Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari pengerjaan solusi dan refleksinya terhadap tujuan tugas akhir. Untuk tugas akhir yang berfokus pada merancang sistem informasi/ aplikasi maka penamaan bab ini mengikuti tahapan penerapan SDLC yang digunakan dalam tugas akhir.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dilakukan serta jawaban dari rumusan permasalahan yang ada pada bagian pendahuluan. Saran dari solusi dikemukakan pada bab ini untuk tugas akhir selanjutnya.