

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Koperasi sejatinya merupakan wadah yang dibentuk dari sekelompok anggota, dimiliki bersama, dan dikendalikan secara demokratis, dengan tujuan utama untuk mencukupi kebutuhan dan aspirasi ekonomi, sosial, dan budaya anggotanya. Eksistensi koperasi dalam lingkungan kampus sendiri, mengutip dari laman Kompas.com, sudah ada sejak 1978 sebagai respons atas kebijakan Nasionalisasi Kehidupan Kampus dan Badan Koordinasi Kampus (NKK/BKK) dahulu kala.

Model koperasi yang terdapat di dalam kampus kebanyakan sudah tergolong uzur. Umumnya, koperasi dalam lingkungan kampus mengusahakan toko dan fotokopi saja, dan kantin. Toko koperasi dalam kampus juga biasanya hanya menjual peralatan tulis, utilitas, dan perlengkapan kampus saja, tidak melebihi itu. Kebanyakan, koperasi dalam kampus cenderung tidak berkembang.

Koperasi, dan usaha – usaha mikro, kecil, dan menengah/UMKM, memiliki hambatan – hambatan lainnya untuk dapat berkembang, misalnya kurangnya investor yang tertarik, kurangnya kemampuan dalam manajerial, minimnya keterampilan pengoperasi dalam mengorganisir dan terbatasnya cakupan pemasaran, khususnya koperasi kampus tadi yang pemasarannya hanya di dalam kampus. Hambatan-hambatan tersebut biasanya menjadi momok yang selalu menghantui perintis UMKM untuk dapat berkembang.

Selain itu, persaingan bisnis yang cenderung tidak sehat di zaman sekarang, dan desakan ekonomi sehingga mengakibatkan ruang lingkup usaha menjadi sempit dan terbatas, merupakan pekerjaan rumah tambahan yang harus diselesaikan oleh semua pihak, khususnya pemerintah sebagai pemangku kepentingan secara lokal dan nasional, baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Untuk mengatasi semua kendala itulah, pemerintah mendukung sepenuhnya sektor koperasi dan UMKM. Mengutip laman dari Tempo.co, keberpihakan pemerintah dalam mendukung perkembangan koperasi dan pelaku UMKM di Indonesia di antaranya dengan menurunkan tarif pajak penghasilan (PPh) final untuk UKM menjadi 0,5% dari yang sebelumnya sebesar 1 persen.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah yang menghambat perkembangan koperasi dan UMKM, yaitu mengajak generasi milenial untuk memulai start-up dengan pendekatan koperasi. Hal tersebut penting karena nilai-nilai koperasi, seperti demokrasi, kesetaraan, keadilan dan lainnya, selaras dengan gaya hidup yang generasi milenial dambakan.

Generasi milenial juga boleh dikatakan sebagai generasi yang tidak primitif, atau dengan kata lain terbuka. Dikatakan terbuka, karena generasi milenial berada di zaman yang penuh akan pemanfaatan teknologi sebagai jendela dunia, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun belakangan ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dipacu oleh kuatnya era globalisasi, di mana komputer dan internet dengan sifatnya yang dinamis merupakan fasilitas yang telah berkontribusi banyak dalam berbagai aktivitas kehidupan, sehingga aktivitas pendidikan, perkantoran, komersial, dan industri secara mutlak memerlukan ketersediaan fasilitas tersebut. Dikatakan dinamis, karena teknologi komunikasi berkembang juga seiring dengan perkembangan inovasi teknologi hardware, khususnya handphone.

Sejak tahun 2010, perkembangan teknologi handphone sangat cepat. Saat ini sudah lazim dengan apa yang disebut dengan penggunaan smartphone, yaitu handphone yang memiliki kemampuan lebih tinggi dari handphone biasa. Smartphone sudah dikategorikan sebagai sebuah komputer kecil yang bisa mengolah data, melakukan browsing, dll. Pasar terbesar untuk pemasaran smartphone saat ini adalah pasaran Asia, terutama Tiongkok, yang dimana jumlah pengguna ponselnya mengutip dari laman [idntimes.com](http://idntimes.com), mencapai lebih dari 1.3 miliar unit. Untuk Indonesia sendiri, mengutip sumber yang sama, pengguna ponsel di tanah air juga sudah mencapai lebih dari 230 juta unit.

Pertumbuhan peredaran smartphone sendiri turut didukung oleh berkembangnya aplikasi mobile di 2 ekosistem utama sistem operasi mobile saat ini, yakni Android dan IOS (iPhone Operating System), dengan masing – masing ekosistem memiliki total aplikasi sebanyak 1.4 juta item untuk Android dan 1.21 juta item untuk IOS di toko aplikasi mereka, per akhir 2014, dikutip dari laman [www.beritateknologi.com](http://www.beritateknologi.com). Bahkan, pengembang aplikasi yang awalnya hanya menyediakan aplikasinya untuk versi desktop, kini juga ditawarkan dalam versi mobilenya.

Karakteristik masyarakat yang memanfaatkan teknologi dalam berbagai aktivitas yang sudah disebutkan tadi, selain merupakan bagian dari generasi milenial, dikenal juga dengan istilah masyarakat berbasis pengetahuan. Dengan maraknya teknologi mobile dan internet, komunitas yang menghimpun semua pengetahuan yang ada, berpeluang untuk memanfaatkan informasi serta menjadikan informasi sebagai nilai tambah dalam kehidupannya, kapanpun dan dimanapun. Hal ini memicu akan keterbukaannya informasi yang sebelumnya jarang, atau bahkan tidak pernah diketahui.

Salah satu informasi mengenai koperasi yang sangat menarik untuk diketahui, khususnya mahasiswa Universitas Bina Nusantara, yaitu keberadaan akan Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara. Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara hadir untuk melayani semua perlengkapan yang dibutuhkan mahasiswa dan karyawan di lingkungan Universitas Bina Nusantara, khususnya untuk yang melaksanakan jadwal perkuliahan di Kampus Anggrek Universitas Bina Nusantara. Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara sendiri belum memiliki aplikasi mobile.

Oleh karena absennya aplikasi mobile dan semua hal yang sudah disebutkan, penulis tertarik untuk mengembangkan aplikasi mobile terhadap Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Di dalam penelitian dimuat hasil analisis terhadap proses bisnis yang berjalan dalam Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara bagian konsumsi barang dagang beserta masalah – masalah yang ada.
- b) Di dalam penelitian dimuat usulan mengenai prototipe terhadap situs aplikasi mobile Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara, khususnya bagian penjualan/konsumsi barang dagang.

## **1.3 Tujuan Dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis alur proses bisnis dari Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara.

2. Merancang prototipe aplikasi mobile Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara bagian penjualan barang dagang.

### **1.3.2 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adanya penghubung diantara pengguna dengan Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara.
2. Adanya kegiatan promosi produk Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara secara online (e-katalog).

## **1.4 Metode Penelitian**

### **1.4.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Mengutip dari laman [www.transiskom.com](http://www.transiskom.com), studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain. Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya.

2. Wawancara

Pengambilan data terjadi melalui wawancara/secara lisan langsung dengan sumber datanya, baik melalui tatap muka, atau lewat telephone, dan e-mail. Jawaban responden direkam dan dirangkum sendiri oleh peneliti. Dalam hal ini, penulis langsung bertatap muka terhadap pimpinan di Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara, Ibu Maryani, sebagai responden.

3. Observasi

Mengutip dari [www.zonareferensi.com](http://www.zonareferensi.com), observasi adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk

memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena atau peristiwa yang sudah atau sedang terjadi dilingkungan. Proses dalam mendapatkan informasi-informasi tadi haruslah objektif, nyata serta dapat dipertanggung jawabkan.

#### **1.4.2 Metode Analisis dan Perancangan**

Metode analisis dan perancangan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan desain berorientasi objek (Object-Oriented Analysis Design/OOAD) yang dipopulerkan oleh Satzinger, selengkapnya dapat dilihat di bab 2.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika dari penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

#### **1. BAB 1 PENDAHULUAN**

Bagian Pendahuluan memuat latar belakang mengapa penelitian ini dilakukan, ruang lingkup yang dibahas, tujuan, dan manfaat dari laporan penelitian ini.

#### **2. BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bagian Landasan Teori memuat teori pendukung penelitian ini yang dijadikan pedoman penulis dalam membuat laporan.

#### **3. BAB 3 ANALISIS SISTEM BERJALAN**

Analisis ini menyangkut gambaran proses bisnis yang berjalan di Koperasi Karyawan Universitas Bina Nusantara.

#### **4. BAB 4 PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas usulan – usulan sistem yang baru, termasuk didalamnya prototipe UI yang dirancang sesuai dengan ruang lingkup penelitian yang sebelumnya dirangkum di Bab 1.

#### **5. BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan rangkuman singkat dan rekomendasi yang diajukan.

