

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi telah sangat pesat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia secara signifikan. Terdapat efek positif dan negatif dari penggunaan teknologi terhadap penggunanya. Salah satu dampak positifnya adalah memberikan kemudahan pada pengguna teknologi untuk berkomunikasi secara cepat, Namun, dampak negatifnya adalah dapat menyebabkan pengguna menjadi lebih individualis (Marpaung, 2018). KemKominformasi dan Informatika sebagai kementerian yang bertanggung jawab atas urusan komunikasi dan informatika menciptakan program dengan tujuan memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat agar dapat menggunakan internet secara bijak dan sehat. Program ini dikenal dengan sebutan INSAN (Internet Sehat dan Aman) (Kurniawan dkk., 2021).

Sesuai survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai perkembangan penetrasi serta profil dari pelaku pengguna internet di Indonesia di tahun 2018 - 2022, kemudian data menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya mulai dari 2018 sebesar 171.17 juta orang atau 64.8% kemudian, pada tahun 2019-2020 meningkat sampai dengan 73.7%, dan pada tahun 2021-2022 kembali meningkat sampai 77%. Hal tersebut bagus dalam hal peningkatan di setiap tahunnya terhadap penggunaan internet yang artinya penduduk di Indonesia sudah mulai memahami perkembangan teknologi (Pibriana, 2020).

Dari data diatas menunjukkan bahwa penduduk di Indonesia sudah memanfaatkan perkembangan teknologi diberbagai sektor. Seperti pada sektor pendidikan perkembangan teknologi semakin meningkat pesat. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran sosiologi dengan memanfaatkan laju teknologi, seperti menggunakan media video atau gambar. Kemudian, siswa ditantang untuk

menganalisis isi video atau gambar tersebut agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak hanya bergantung pada kehadiran guru (Firmansyah, 2019). Kemudian pada sektor pertanian, badan litbang pertanian menghasilkan inovasi teknologi sistem tanam jajar legowo padi sawah yang populer dengan sebutan "jarwo" sebagai salah satu komponen teknologi Pengelolaan Tanaman Terpadu (PTT). Inovasi tersebut dianggap monumental (Effendy & Yunika, 2020).

Selain dari sektor pendidikan dan pertanian yang sudah menerapkan teknologi, ada satu sektor yang perlu memaksimalkan menerapkan teknologi yaitu retail. dikarenakan dalam menjaga keberlangsungan dan pertumbuhan usaha, diperlukan upaya strategis dan manajemen yang efektif, seperti peningkatan kualitas pemasaran, manajemen, pelayanan, dan penggunaan teknologi informasi sebagai salah satu aspek yang perlu diterapkan (HIDAYAH, 2019). Perkembangan retail di Indonesia pada saat ini sudah mengalami perubahan yang signifikan. Mulai dari bisnis retail tradisional sekarang sudah banyak yang beralih ke bisnis modern yang sekarang sudah banyak toko retail modern dan membuka cabang di berbagai daerah yang ada di Indonesia (Abdul Kadir, 2018). Namun perkembangan retail di pedesaan masih sangat jauh apalagi mengenai teknologi, selain itu juga dalam hal sarana dan prasarana jalan yang masih dibidang tertinggal. Karena jika perkembangan teknologi semakin canggih bisa membuka ruang dan juga arus informasi yang diterima oleh masyarakat di pedesaan (Grafita Ohy dkk., 2020).

Dari perkembangan retail yang sekarang sudah mengalami perubahan dengan didukung teknologi, ada juga UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) yang berada di pedesaan agar mengalami perubahan yang signifikan juga. Cara yang bisa dilakukan agar mengalami perubahan yang signifikan adalah dengan melakukan kerja sama dengan BUMDes (Badan Usaha Milik Desa). BUMDes adalah badan usaha yang didirikan berdasarkan regulasi "Undang-Undang Desa", dimana salah satu tujuannya adalah untuk fokus pada bidang kegiatan tertentu, terutama dalam aspek ekonomi dan memberikan pelayanan kepada masyarakat. BUMDes dijalankan oleh pihak desa dan bekerja sama dengan desa-desa lainnya

untuk mencapai tujuan bersama (Candra, 2021). BUMDes sendiri membutuhkan upaya yang sungguh-sungguh agar pengelolaannya dapat berjalan dengan efektif, efisien, profesional dan mandiri sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan para pengurus UMKM yang bermitra dengan BUMDes agar mereka dapat memiliki keterampilan dan kompetensi dalam mengelola pemasaran dan keuangan (Widyastuti dkk., 2023). UMKM umumnya berasal dari skala usaha yang kecil, dengan modal terbatas dan tempat usaha yang minim fasilitasnya. Namun, dengan strategi yang tepat, UMKM dapat dikelola dengan baik dan berkembang hingga menghasilkan omset yang menjanjikan (Lauentinus dkk., 2021).

Berbagai akses dapat digunakan untuk menginformasikan produk atau jasa yang dimiliki oleh BUMDes sehingga calon pembeli dalam lingkup online dapat melihat penawaran yang disediakan. Apalagi didukung oleh penggunaan internet di Indonesia yang semakin meningkat. Serta beberapa akses seperti *Website*, *Blog*, aplikasi dan Media sosial yang dapat diakses oleh calon pembeli atau target pasar dari produk atau jasa yang dimiliki (Widayanti & Oktafia, 2021). Faktor utama dari penyebab kurang dikenalnya produk yang dihasilkan oleh BUMDes adalah kurang efektif dalam menjalankan strategi pemasaran yang diimplementasikan. Sesuai hasil survey dan wawancara dengan ibu-ibu PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga) yang mengelola BUMDes Madu Sejahtera memperjelas hal ini (Yudiarno dkk., 2021).

Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan BUMDES untuk yaitu adalah aplikasi Sobat Warung. Aplikasi Sobat Warung merupakan hasil dari sebuah pengembangan yang berbasis android dengan tujuan untuk mendukung perluasan akses pasar bagi pelaku UMKM di pedesaan. Produk yang dijual berasal dari UMKM yang ada di sekitar Banyumas, UMKM tersebut melakukan kerjasama dengan BUMDes sekitar yang ada di wilayah Banyumas. BUMDes disini sebagai jembatan antara UMKM dengan aplikasi Sobat Warung yang melakukan menjalin kerja sama. Dengan adanya kerjasama ini diharapkan untuk bisa memasarkan produk yang diproduksi oleh UMKM secara lebih luas di wilayah sekitar Banyumas, dengan pasar yang dituju adalah warung kelontong. Aplikasi tersebut

menyediakan fitur jual beli produk dari BUMDes yang bisa kita beli melalui aplikasi dengan pembayaran secara online yang memudahkan kita untuk berbelanja aneka produk UMKM yang ada di sekitar Banyumas tanpa kita datang langsung ke tempatnya. Aplikasi Sobat Warung merupakan aplikasi yang masih baru, maka dari itu kita perlu mengetahui apakah aplikasi ini dapat diterima atau tidak dari persepsi pengguna yaitu toko atau warung kelontong. Pada *platform* Sobat Warung ini terdapat dua aplikasi yang pertama berbasis *website* dan berbasis android, aplikasi berbasis *website* digunakan oleh BUMDes yang bertujuan untuk memfasilitasi dan mengelola UMKM desa melalui keorganisasian BUMDes yang menjadi mitra Sobat Warung. *Platform* ini menjembatani hubungan antara UMKM desa melalui BUMDes dengan pembeli. Disamping itu terdapat juga aplikasi berbasis android, pada aplikasi android yang digunakan oleh toko atau warung kelontong dimana aplikasi ini digunakan dengan tujuan adanya transaksi pada aplikasi Sobat Warung. Toko atau warung kelontong dijadikan subjek penelitian dikarenakan aplikasi akan lebih sering digunakan oleh banyak toko atau warung kelontong. Sedangkan *website* cangkupannya lebih sedikit dikarenakan pengguna *website* hanya BUMDes saja, yang mana BUMDes sebarannya lebih sedikit dibandingkan dengan toko atau warung kelontong. Sehingga toko atau warung kelontong bisa dijadikan untuk melihat persepsi pengguna dari aplikasi Sobat Warung, agar kedepannya para pengguna bisa menggunakan aplikasi dengan lancar dan bisa melakukan transaksi yang nantinya bisa meningkatkan pemasaran produk UMKM yang dijual pada aplikasi Sobat Warung. Untuk mengetahui persepsi tersebut tersebut diperlukan wawancara dengan pengguna aplikasi Sobat Warung. Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui persepsi pengguna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Aplikasi Sobat Warung merupakan hasil dari sebuah pengembangan yang berbasis android dengan tujuan untuk mendukung perluasan akses pasar bagi pelaku UMKM di pedesaan. Sebuah aplikasi yang ideal adalah aplikasi yang sanggup memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan cara yang efektif dan efisien, serta memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan

mudah dioperasikan. Akan tetapi aplikasi Sobat Warung ini merupakan aplikasi baru yang perlu dilihat dari persepsi penggunanya apakah mereka menerima aplikasi atau tidak. Karena jika aplikasi belum bisa diterima oleh pengguna bisa membuat aplikasi tersebut menjadi menurun dari penggunaannya. Oleh karena itu perlu dilakukan analisis guna melihat persepsi yang dirasakan oleh pengguna aplikasi Sobat Warung. Dari dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui persepsi pengguna dari aplikasi Sobat Warung ini.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Mengetahui persepsi pengguna terhadap aplikasi Sobat Warung.
2. Mengetahui kekurangan aplikasi Sobat Warung.
3. Memberikan usulan perbaikan atau solusi agar membuat aplikasi menjadi lebih baik.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Bagi peneliti  
Manfaat bagi peneliti yaitu mengetahui persepsi dari pengguna terhadap aplikasi Sobat Warung.
2. Bagi Aplikasi Sobat Warung  
Solusi yang diberikan dapat menjadi bahan masukan kepada aplikasi Sobat Warung dan diterapkan guna membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi dalam menjalankannya.
3. Bagi Institusi  
Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan untuk menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan juga bisa menambah wawasan tentang *Technology Acceptance Model* digunakan pada aplikasi atau sistem yang digunakan oleh pengguna.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Penelitian dilakukan di Kabupaten Banyumas.

2. Penelitian ini difokuskan pada pengguna aplikasi Android Sobat Warung yaitu penjaga atau pemilik Toko atau Warung kelontong.