

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Koperasi di Indonesia diatur oleh Undang-undang Republik Indonesia No.25 Tahun 1992 tentang Perkopersian [1]. Kegiatan koperasi seperti melakukan usaha dan kegiatan di bidang pemenuhan kebutuhan bersama, turut mengambil bagian bagi tercapainya kehidupan ekonomi yang sejahtera untuk anggota dan masyarakat sekitarnya. Hadirnya koperasi di Indonesia yang memiliki jumlah 103.000 unit lebih dan jumlah keanggotaan sebanyak 26.000.000 orang pada November 2001 [2]. Dari jumlah tersebut, dapat disimpulkan koperasi memiliki kekuatan sumber daya manusia. Salah satu kelebihan koperasi adalah adanya pembahasan bersama antar anggota yang dapat menghasilkan produk yang dibutuhkan anggotanya, sehingga koperasi tidak perlu mencari pembeli dari luar koperasi [3].

Koperasi dapat memiliki suatu kerjasama dengan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), warung dan toko koperasi sebagai mitra. UMKM merupakan salah satu bagian penting bagi perekonomian Indonesia [5]. Adanya UMKM dapat membantu negara dalam penciptaan lapangan kerja baru dan unit kerja baru yang mendukung pendapatan rumah tangga serta memiliki fleksibilitas yang tinggi. Hal ini dikarenakan UMKM dapat menyerap tenaga kerja sekitar 99,45% [6][7].

Jumlah unit koperasi di Indonesia mengalami peningkatan di tiap tahun, hal ini tercatat oleh Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia (KemenkopUKMRI). Pada tahun 2016, jumlah unit koperasi yang aktif adalah 151.170 unit dengan jumlah anggota 11.842.415 orang. Lalu meningkat pada tahun 2017 dengan jumlah unit koperasi yang aktif adalah 152.174 unit dengan jumlah anggota 18.228.682 orang. Namun seiring berjalannya waktu, terjadinya penghambatan koperasi di Indonesia. Pada data yang disajikan oleh KemenkopUKMRI tahun 2018 dan 2019, jumlah unit koperasi menjadi menurun hingga masing-masing jumlah 126.343 dan 123.048 unit [4]. Salah

satu faktor penghambatan koperasi yaitu terjadinya masalah dari sisi kelembagaan koperasi. Masalah tersebut terbagi menjadi masalah internal dan masalah eksternal. Masalah internal meliputi keadaan anggota, pengurus koperasi, dan pengawas koperasi yang masih memerlukan perkembangan kemampuan dan transparansi keuangan. Masalah eksternal meliputi kurangnya fasilitas yang menarik perhatian dan kepercayaan masyarakat kepada koperasi, selain itu badan usaha lain memiliki cara bergerak yang mirip seperti koperasi, sehingga konsumen beralih pihak ke badan usaha tersebut [2].



Gambar 1.1. Pertemuan dengan Stakeholder Koperasi Yasmin Fatayat NU Purbalingga

Masalah ini juga dihadapi oleh Koperasi Yasmin Fatayat NU Purbalingga. Berdasarkan Gambar 1.1, diadakan *Forum Group Discussion* (FGD) dengan stakeholder mengenai kebutuhan untuk mengatasi masalah. Kebutuhan yang dibahas mengenai pembuatan aplikasi yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah internal dan eksternal seperti transparansi keuangan, perkembangan kemampuan anggota, serta koperasi kurang menarik perhatian dan kepercayaan pengguna. Aplikasi ini akan melibatkan anggota koperasi sebagai konsumen dan anggota koperasi yang memiliki UMKM sebagai agen dan/atau penyuplai koperasi. Selain itu, aplikasi ini berupa *marketplace* yang dinamakan Asosisasi Fatayat Dodolan (AFDOL). *Marketplace* merupakan sebuah pasar elektronik yang dapat melakukan kegiatan jual beli suatu barang atau jasa [8]. Kebutuhan untuk membangun *marketplace* merupakan salah satu solusi yang didapat dari hasil FGD. Peneliti akan membuat aplikasi perangkat bergerak yang berjalan di sistem operasi Android.

Android merupakan sistem operasi yang dirancang untuk perangkat bergerak dengan media masukan layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet [10]. Di Indonesia, Android menempati pangsa pasar sebesar 94% diikuti IOS sebesar 4% [11]. Data yang bersumber dari *Waiwai Marketing* ini menjadi dasar peneliti dalam pengembangan aplikasi koperasi yang berjalan di sistem operasi Android. Hal ini dikarenakan rata-rata pengguna aktif di Indonesia menggunakan perangkat bergerak dengan sistem operasi Android. Selain itu, di awal tahun 2021, tercatat meningkatnya jumlah pengguna internet hingga 202,6 juta jiwa [9]. Hal ini dapat mendukung perkembangan *marketplace* yang cepat dan mudah digunakan seperti Aplikasi AFDOL, karena bersifat digital.

Selama proses pengembangan, peneliti akan menggunakan pendekatan Agile *Kanban* untuk memvisualkan alur kerja, memonitoring kinerja, dan tahapan pembuatan perangkat lunak. *Agile Kanban* merupakan metode untuk mengelola alur kerja, dimana anggota tim hanya boleh memiliki satu tugas untuk dikerjakan pada waktu tertentu. Salah satu prinsip inti dari *Agile Kanban* adalah *Visualizing the Workflow* yaitu menunjukkan aktivitas proses pengembangan dengan memantau kemajuan proyek dan memvisualkan alur kerja [12].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, Koperasi Yasmin Fatayat NU Purbalingga sedang mengembangkan bisnis *marketplace* yang berjalan secara digital. Penelitian ini akan membangun aplikasi *marketplace* bernama Asosiasi Fatayat Dodolan (AFDOL) yang berjalan di sistem operasi Android.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan aplikasi perangkat bergerak yang dibuat peneliti, menggunakan sistem operasi *Android*,
2. Pengembangan aplikasi perangkat bergerak berfokus untuk anggota dan agen koperasi,
3. Pengembangan yang peneliti lakukan menggunakan konsep SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan *Agile Kanban*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun *marketplace* bernama aplikasi Asosiasi Fatayat Dodolan (AFDOL),
2. Menampilkan hasil kinerja pengembangan aplikasi AFDOL dengan *Agile Kanban*,
3. Menguji kelayakan aplikasi AFDOL dengan Blackbox testing.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan memudahkan pengguna dalam pembelian dan memantau proses transaksi bagi anggota dan agen koperasi,
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan pengembangan aplikasi perangkat bergerak dengan pendekatan *Agile Kanban*.