

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman teknologi hampir semua kegiatan diwakili oleh telpon genggam khususnya *smartphone* dengan adanya fasilitas internet, semua orang dapat mengakses dan mencari informasi dan berkomunikasi secara cepat. Beberapa aplikasi berbasis mobile telah diciptakan untuk semakin memudahkan aktivitas para penggunanya, termasuk para pekerja lepas atau yang sering disebut *freelancer*. Pekerja lepas atau *freelancer* adalah pekerja yang mengabdikan pada klien pada jangka waktu tertentu sesuai dengan ketentuan kontrak (Yasaet al,2019). Walter Scott adalah orang yang pertama kali menggunakan kata *freelance* ini. Kata *Freelance* ini sendiri adalah sebuah istilah pada Abad pertengahan yang digunakan kepada seorang prajurit bayaran (*a free lance*) yaitu seseorang yang tidak terikat kepada apapun kecuali orang yang memperkerjakannya. Pada Abad modern ini semakin banyak *Freelancer* yang dibutuhkan untuk dunia bisnis atau perusahaan (Mustofa, 2018). Pertumbuhan sektor teknologi informasi di Indonesia tergolong cepat dan akan terus berkembang, hal tersebut mempengaruhi suatu badan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya untuk menyelesaikan suatu proyek yang dijalankan kontrak (Yasaet al,2019). Hasil survey menyatakan 84% dari 1000 perusahaan ingin menggunakan jasa *freelancer* (Hanifiyyah, 2019). Berbagai macam *freelancer* pada beberapa situs *website* telah tersedia untuk menjadi *outsourcing* bagi perusahaan yang membutuhkan, contohnya pada situs web dari Indonesia, yaitu *sribulancer.com*. *Sribulancer.com* menjadi solusi dari beberapa permintaan suplai jasa seperti jasa desain, website, konten media sosial marketing, SEO, penerjemah dan lainnya (Hanifiyyah, 2019).

Salah satu dari bermacam jasa *freelance* diatas yang akan dibahas dibawah ini adalah *freelancer* desain grafis. Desain grafis sangat berperan penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha, pemilik merk dan bahkan berperan untuk kelancaran program-program pemerintah (Stephani et al., 2020). Seorang *freelancer* yang bergelut didalam bidang desain grafis pada beberapa website berlomba-lomba untuk mencari proyek yang telah dipublish oleh seorang *client*. Situs *Project.co.id*, *upwork.com*, *freelancer.com* bekerja dengan sistem dimana para *client* akan menawarkan proyek atau pekerjaan kepada *freelancer* dengan budget tertentu, setelah itu *freelancer* akan melakukan penawaran kepada *client* tersebut. Hal

itu berlaku untuk sistem kerja *freelancer* desain grafis, *freelancer* akan menawarkan dirinya dan menunjukkan portofolionya kepada *client* setelah *client* menawarkan (Andies, 2017).

Dari prosedur atau sistem perekrutan diatas penulis mengamati kompetisi dari beberapa *freelancer* desain grafis, dimana sistem tersebut menjadi masalah bagi seorang *freelancer* pemula yang tidak mempunyai kredibilitas terpercaya untuk menguatkan kepercayaan *client* dari portofolionya. Hasil pengamatan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan seseorang. Sulit sekali mendapatkan *client* pada situs web *sribulancer.com* karena harus bersaing dengan lebih dari 17.600 *freelancer* lainnya, karena cenderung *client* memilih satu hingga tiga orang *freelancer*, hal itu menjadi masalah bagi seorang *freelancer* pemula yang baru saja bergabung serta tidak kunjung mendapatkan *client*, fenomena tersebut disebut *the source of credibility theory*, bahwa sumber atau komunikator yang kredibel akan lebih mudah mempengaruhi orang lain (Hanifiyyah, 2019).

Dari permasalahan diatas, penulis mencoba untuk memberi solusi dengan membuat aplikasi *freelancer*, dalam penelitian ini penulis akan melakukan perancangan yang berjudul “Perancangan Aplikasi *Freelancer* Berbasis Android”. Salah satu alasan penulis membuat aplikasi ini dengan basis sistem operasi Android dikarenakan kemudahannya dalam mengakses dan lebih fleksibel, pengguna tidak perlu memasukan url untuk mengaksesnya, selain itu aplikasi Android berjalan lebih cepat dibandingkan *website*. Sistem *native application* yang terpasang pada perangkat *mobile* seperti salah satunya Android memiliki kelebihan, yaitu aplikasi dapat berjalan lebih cepat dari pada *website* (Chumairoh *et al.*, 2014). Pada penelitian ini saya akan menggunakan metode *Design Sprint*. Beberapa tahapan metode *sprint*, yaitu *brainstorming* terkait tujuan aplikasi dengan *stakeholder* menggunakan *stakeholder review* untuk mengetahui permasalahan yang ada, kedua melakukan *breakdown* proses untuk menghasilkan metrik-metrik yang dapat diukur berdasarkan tujuan aplikasi, tahap selanjutnya adalah menggambarkan ide *design*, yaitu *paper sketching*, selanjutnya memilih ide dari *paper sketch* yang sudah dibuat sebelumnya, lalu melakukan *prototype* dengan membuat hi-fi, dan terakhir melakukan validasi dengan cara *stakeholder review* dan *usability testing* (Ramadan *et al.*, 2019).

Terkait pembahasan dan tujuan diatas, Penelitian ini dilakukan dengan mengajak beberapa *stakeholder*, yaitu 5 narasumber *client* desain dan 5 orang *freelancer*. Terkait metode *design sprint*, masing-masing *stakeholder* diatas akan dijelaskan dan diikutsertakan dalam proses *How Might We*. Metode *How Might We* akan menghasilkan informasi apa yang dibutuhkan dari setiap permasalahan dan bagaimana langkah kita menyelesaikan solusi yang dibangun (Ramadan *et al.*, 2019). Penelitian ini diharapkan berdampak baik bagi *freelancer*

pemula di Indonesia dan dapat menaungi seluruh *freelancer* pemula yang banyak bermunculan dan tidak kunjung mendapatkan proyek dengan alasan kurangnya kredibilitas portofolio. Manfaat yang diharapkan dari aplikasi ini untuk para client adalah kefleksibelannya serta kemudahannya dalam pencarian *freelancer*. dapat membantu para *freelancer* pemula untuk mendapatkan kesempatan yang sama dengan *freelancer* yang telah mempunyai kredibilitas tinggi perihal portofolionya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang ada pada pemanfaatan teknologi untuk para freelancer adalah bagaimana cara membangun sistem ini menggunakan metode *design sprint*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Membuat sebuah sistem freelancer aplikasi berbasis android menggunakan metode *design sprint*.

1.4 Batasan Penelitian

1. Objek penelitian adalah *freelancer* dan *client*.
2. Pembuatan sistem ini menggunakan software android studio dan menggunakan *flutter framework*.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design sprint* dimana semua keputusan adalah hasil diskusi dengan narasumber *freelancer dan client*.
4. Aplikasi ini hanya dapat di pasang untuk android versi gingerbread keatas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan para *freelancer* yang baru bergabung di dunia *freelance* agar bebas membagikan portofolio dan karyanya.
2. Menambah kesempatan bagi freelancer designer Indonesia dikarenakan aplikasi ini dikhususkan hanya untuk freelancer Indonesia.
3. Memudahkan dalam berkomunikasi dan melakukan penawaran karena semuanya bersifat *direct*.

4. Aplikasi yang fleksibel untuk para client untuk mencari *freelancer* karena tidak perlu masuk ke *website* terlebih dahulu.