

Pemanfaatan Aplikasi GANDEKA dalam Memasarkan Produk dan Jasa Bagi Disabilitas Berbasis Web

A. Muhammad Syafar

Jurusan Teknik Informatika UIN Alauddin Makassar, andi.syafar@uin-alauddin.ac.id

Firmansyah Ibrahim

Jurusan Sistem Informasi UIN Alauddin Makassar, Firmansyah.ibrahim@uin-alauddin.ac.id

Nurul Fuadi

Jurusan Fisika UIN Alauddin Makassar, nurul.fuadi@uin-alauddin.ac.id

ABSTRAK, Penelitian ini di latar belakang oleh adanya pengguna disabilitas Makassar yang membutuhkan aplikasi dalam produk dan Jasa. Penelitian ini bertujuan Untuk membuat desain dalam pemanfaatan Aplikasi GANDEKA. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan studi literatur. Data primer diperoleh melalui wawancara secara langsung kepada konsumen penyandang disabilitas. Pengumpulan data disabilitas ini berjumlah total ada 30 responden disabilitas dimana jenis kelamin responden laki-laki ada sekitar 56.7% dan responden perempuan 43.3% yang melakukan pengumpulan data. Dilakukannya pengumpulan data ini sebagai langkah awal untuk dapat mengidentifikasi seberapa besar keinginan masyarakat umum untuk dapat menggunakan jasa teman-teman disabilitas untuk dapat membantu mengerjakan dan menyelesaikan pekerjaan rumah tangga sehari-hari. Selain itu dapat juga mengidentifikasi seberapa besar keinginan teman-teman disabilitas untuk mendapatkan pekerjaan tambahan yang dapat mereka bisa kerjakan untuk bisa memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Hasil penelitian yang diperoleh Berdasarkan data dari 30 responden didapatkan bahwa 30 responden memiliki keinginan dengan kategori "Tinggi" terhadap aplikasi Gandengka.

Kata Kunci: *Aplikasi GANDEKA, Disabilitas, Produk dan Jasa*

1. PENDAHULUAN

Kota Makassar merupakan kota metropolitan yang berada di Provinsi Sulawesi Selatan. Dimana tingkat pertumbuhan menurut data Badan Pusat Statistik tercatat jumlah penduduk kota Makassar pada Tahun 2016 sebesar 1.469.601 jiwa, dan pada Tahun 2017 meningkat menjadi 1.489.011 jiwa. Dari data tersebut dapat dilihat pertumbuhan penduduk di kota Makassar mengalami peningkatan sebesar 1.32% dari tahun 2016 sampai 2017. Berdasarkan data tersebut terlihat lonjakan jumlah penduduk.

Dengan melihat pertumbuhan penduduk maka jiwa konsumtif juga meningkat. Di Sulsel sendiri terkait data disabilitas ada 32.443 jiwa penyandang disabilitas tersinkronisasi di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil. Sebanyak 4.109 di antaranya merupakan pelajar. Kondisi disabilitas juga dibutuhkan wadah untuk pengembangan. Hak-hak disabilitas juga diperlukan.[1]

Disabilitas diartikan sebagai keadaan seseorang sakit, cedera atau menderita sesuatu yang membatasi kemampuan mental dan fisik orang tersebut dalam berkegiatan dengan cara biasa. Mereka penyandang disabilitas, termasuk kelompok yang menerima diskriminasi dan masih tidak terpenuhinya hak-hak mereka sebagai kaum Disabilitas. Sedangkan dalam "Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 28 I ayat (2) menyebutkan bahwa setiap orang berhak bebas dari perlakuan yang diskriminatif atas dasar apapun dan berhak mendapatkan perlindungan terhadap perlakuan yang bersifat diskriminatif itu" [2]

Perkembangan teknologi khususnya teknologi online terkait pemasaran produk sangat dibutuhkan bagi disabilitas [4].

Dalam melakukan sebuah kajian penelitian terkait permasalahan yang peneliti angkat punya bentuk kesamaan dan perbedaan dengan peneliti sebelumnya yang relevan dengan judul yang peneliti lakukan kajian. Adapun penelitian sebelumnya relevan diantaranya: Septiana (2014) "Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Bisnis Kuliner Berbasis Mix Media". Pada kajian ini lebih menitikberatkan pada konsep komunikasi pemasaran terhadap media. Dimana media promosi tersebut adalah penggunaan

baliho, program-program promosi seperti voucher, iklan dan lain sebagainya yang tanpa promosi melalui internet

Mia (2014) “Pemberdayaan Kelompok Disabilitas Melalui Kegiatan Keterampilan Handicraft dan Woodwork di Yayasan Wisma Cheshire Jakarta”. Dalam hasil kajian penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif terkait pemberdayaan kelompok disabilitas melalui kegiatan atau kursus keterampilan. Dimana hasil kajian ini memberi tambahan keterampilan baru bagi disabilitas diluar dari keterampilan mereka pada umumnya seperti pijat, pertukangan, pertanian, buruh dan jasa.

Rita Irviani (2018) “perancangan aplikasi e-commerce berbasis android Pada kelompok swadaya masyarakat desa margakaya Pringsewu”. Pendekatan yang digunakan menggunakan siklus Systems Development Life Cycle. Berdasarkan hasil riset peneliti ini menjelaskan terkait media pemesanan produk kerajinan masyarakat Margakaya Pringsewu. Kemudian berdasarkan hasil uji sistem diperoleh hasil sistem terkait e-commerce memudahkan dalam proses pemasaran produk usaha kecil menengah.

Menurut Loudon (1998), *E-commerce* atau E-commerce adalah suatu proses dimana konsumen menggunakan komputer sebagai perantara transaksi komersial untuk membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan. *E-commerce* memiliki fungsi mempromosikan komunikasi antara produsen, konsumen, pemasaran dan promosi barang atau jasa. *E-commerce* biasanya juga digunakan untuk memperluas jangkauan konsumen potensial dengan pasar yang luas. Menyederhanakan proses pembelian dan penjualan. Lakukan pembayaran lebih mudah karena bisa dilakukan secara online.

Data penyerapan tersebut masih sangat terbatas untuk jumlah disabilitas yang banyak, sehingga pemerintah melakukan pelatihan untuk meningkatkan skill para Disabilitas. Disabilitas di usia produktif dilatih dengan skill yang mereka miliki untuk mampu menghasilkan produk dan jasa yang dapat menjadi sumber penghasilan mereka (Tatik Mulyati, 2019).

Disabilitas yang telah dilatih, pada kenyataannya tetap mengalami kendala pada

proses implementasi produk dan jasa yang mereka hasilkan. Keterbatasan mereka dalam menyalurkan produk dan jasa yang mereka miliki, sehingga kemampuan yang mereka telah asah kurang maksimal dapat diberdayakan. Dibutuhkannya sistem informasi yang mendukung hal tersebut.

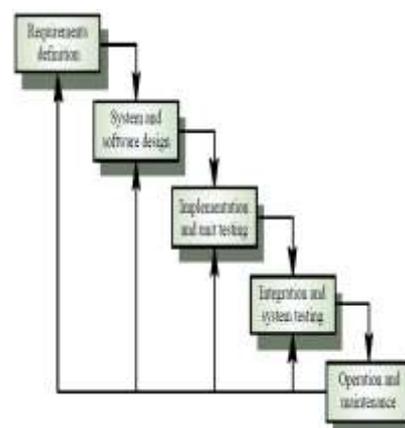
Ada dua hal utama yang biasa dilakukan oleh konsumen (Customers) di dunia maya (arena transaksi yang terbentuk karena adanya jaringan internet). Pertama adalah melihat produk-produk atau jasa-jasa yang diiklankan oleh perusahaan terkait melalui website-nya (Online Ads). Kedua adalah mencari data atau informasi tertentu yang dibutuhkan sehubungan dengan proses transaksi bisnis atau dagang (jual beli) yang akan dilakukan

Melihat potensi bagi kaum disabilitas sangat membutuhkan sebuah aplikasi. Sehingga dalam latar belakang ini mencoba bagaimana pemanfaatan aplikasi GANDEKA dibutuhkan bagi disabilitas dalam memasarkan produk dan jasa terkait keberlangsungan hidup mereka.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deksriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat ini dapat memudahkan proses penyajian informasi kepada pihak yang terkait. Lokasi penelitian bagi kaum disabilitas yang ada di Kota Makassar.

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model *Waterfall* [3]

Tahapan Metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

- a. *Requirements definition*
 Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat. Maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software.
- b. *System and Software Design*
 Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.
- c. *Implementation and Unit Testing*
 Untuk dapat dimengerti oleh mesin. Dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses coding.
- d. *Integration and Sytem Testing*
 Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diuji cobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.
- e. *Operation and Maintenance*
 Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut.

3. PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. *Requirement Definition*

Pada tahap ini dilakukan beberapa cara dalam melakukan identifikasi kebutuhan antara lain dengan pengumpulan data yang dibutuhkan. Data yang dibutuhkan antara lain dengan

dilakukannya penyebaran kuesioner terhadap 30 Responden untuk teman-teman disabilitas.

Berikut hasil pengumpulan data yang telah dilakukan antara lain:

1. Kuesioner Disabilitas
 - a. Jenis Kelamin
 Pengumpulan data disabilitas ini berjumlah total ada 30 responden disabilitas yang dilakukan Dimana jenis kelamin responden laki-laki ada sekitar 56,7% dan responden perempuan 43,3% yang melakukan pengumpulan data.
 - b. Umur
 Dari total 30 responden disabilitas yang melakukan pengumpulan data dimana rentang umur mereka yang paling banyak melakukan pengumpulan data dikisaran antara umur 35 tahun dan 25 Tahun. Dimana umur-umur tersebut merupakan umur yang biasanya memiliki tingkat aktifitas ataupun kesibukan yang sangat tinggi dalam pekerjaan sehingga mereka tidak sempat melakukan aktifitas bersih-bersih di rumah mereka.

2. Tampilan Aplikasi GANDEKA

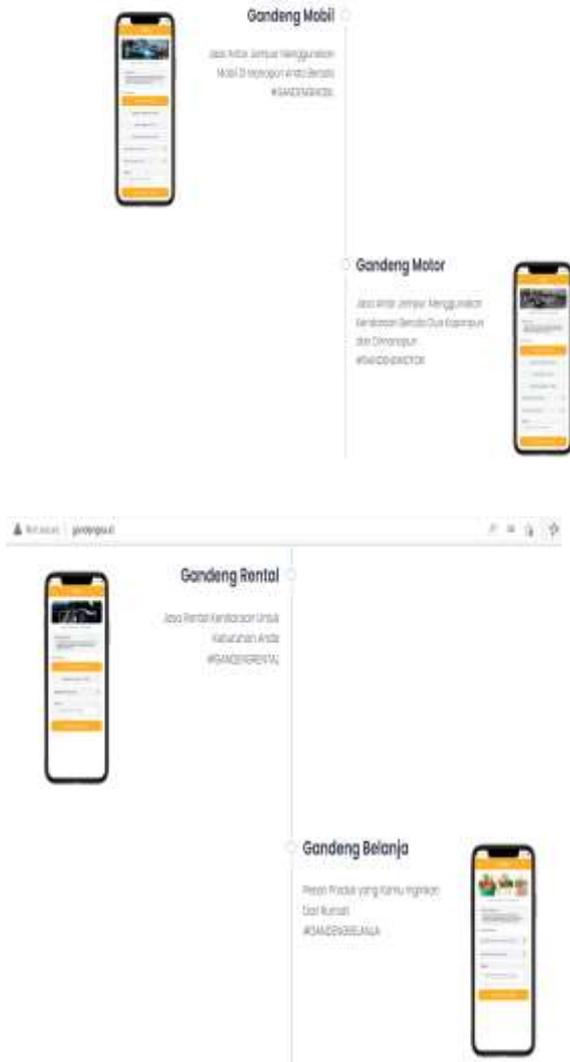


GANDENGKA

GANDENGKA merupakan aplikasi jasa transportasi yang membantu memudahkan masyarakat untuk dapat menyelesaikan berbagai macam mobilitas yang begitu padat dengan cepat, mudah, murah dan nyaman dimanapun dan kapanpun.



Gambar 3.1 Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 3.2 Layanan Aplikasi GANDEKA

Tabel 3.1 Respon terhadap aplikasi GANDENGKA

Kategori	Interval	% Interval	Frekuensi
Tinggi	15-21	≥68%	30
Sedang	8-14	34-67%	0
Rendah	0-7	≤33%	0

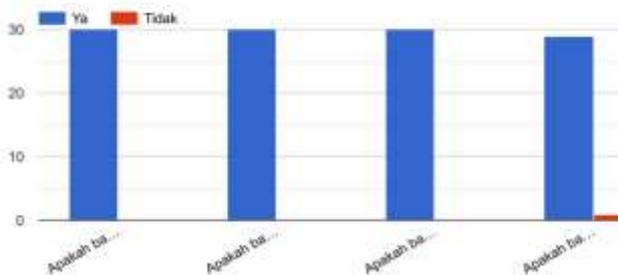
Berdasarkan data di atas yang diperoleh dari 30 responden didapatkan bahwa 30 responden memiliki keinginan dengan kategori "Tinggi" terhadap aplikasi Gandengka.

Hasil Kuesioner terhadap Fitur Aplikasi Yang di Inginkan

Pada bagian ini dilakukan dilakukan pengumpulan data terhadap 30 responden

disabilitas untuk dapat mengetahui fitur-fitur aplikasi pencari kerja untuk disabilitas seperti apa yang diinginkan. Beberapa fitur yang diinginkan antara lain fitur pemesana jasa berbasis mobil yang instan, fitur komunikasi berupa chat, fitur berita dan fitur history pemesanan.

Fitur-Fitur Aplikasi yang di inginkan



4. KESIMPULAN

Total 30 responden disabilitas mengemukakan bahwa keinginan mereka untuk dapat menawarkan jasa mereka melalui aplikasi gandengka untuk dapat memenuhi kebutuhan mereka dan bisa mengimplementasikan keahlian mereka kepada masyarakat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik. 2018. "Kota Makassar Dalam Angka 2018"
- [2] UUD 1943.
- [3] Arifianto, T.2011. Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan Lwuit.Yogyakarta: Andi Publiser, .
- [4] Gaol, Chr.Jimmy L. 2008. Sistem Informasi Manajemen: Pemahaman dan Aplikasi. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- [5] Gargenta, M. 2011.Learning Android. California: O'Reilly Media,
- [6] Handari W. 2012. Organisasi dan Kode Etik Profesi. Bandung: Politeknik Telkom Bandung
- [7] Jogiyanto, H.M. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.