

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) atau sering disebut juga sebagai Usaha Kecil Menengah (UKM) merupakan salah satu kekuatan pendorong terdepan dalam pembangunan ekonomi (Bank Dunia, 2015). Pada saat Indonesia mengalami krisis ekonomi di tahun 1998, ekonomi di Indonesia dapat bertahan dikarenakan Usaha Kecil Menengah masih berjalan seperti biasanya. Bagi negara berkembang seperti Indonesia, Usaha Mikro Kecil dan Menengah memegang peranan yang cukup signifikan dalam perekonomian negara.

Jumlah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia terus bertambah dari tahun ke tahun. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS). Pada tahun 2011 lalu PDB meningkat dari 57,84% menjadi 60,34% pada tahun 2016. Penyerapan tenaga kerja pada sektor ini juga meningkat dari 96,99% menjadi 97,22% pada tahun yang sama.¹ Dari jumlah tersebut dapat diketahui bahwa penyerapan tenaga

¹ Detik Finance, “*UMKM Serap 57,9 Juta Tenaga Kerja*”, diakses dari <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-3350243/umkm-serap-579-juta-tenaga-kerja>, pada tanggal 4 September 2018, pukul 20:12 WIB.

kerja oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia terbilang sangat tinggi dibandingkan dengan Usaha Besar (UB) yang hanya menyerap tenaga kerja sebanyak 2,78%. Namun disisi lain produktivitas Usaha Mikro Kecil dan Menengah dibandingkan dengan Usaha Besar masih tertinggal jauh. Dikarenakan masalah yang dihadapi oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah adalah rendahnya produktivitas.²

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) UMKM di kota Cirebon pada tahun 2009 terdapat 9.324 unit usaha dan 99.702 orang tenaga kerja yang terserap oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon dan pada tahun 2012 mengalami kenaikan namun tidak terlalu besar dibandingkan dengan data pada tahun 2009 yaitu terdapat 9.379 unit usaha dan 158.320 tenaga kerja yang terserap oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah kota Cirebon.

Diketahui dari data BPS pada tahun 2009 sampai dengan 2012 UMKM di Jawa Barat terutama di kota Cirebon, tidak mengalami pertumbuhan yang signifikan untuk rentan waktu 3 tahun. Dalam kurun waktu 3 tahun tersebut tercatat pada BPS terdapat peningkatan pada unit usaha sebanyak 55 Unit Usaha, sedangkan tenaga kerja yang dari

² Sri Susilo, *Strategi Meningkatkan Daya Saing UMKM Dalam Menghadapi Implementasi CAFTA dan MEA* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2010), h.70.

tahun ke tahun kian bertambah dan tidak sesuai dengan pertambahan jumlah unit usaha yang memadai akan mengakibatkan bertambahnya tenaga kerja yang tidak terserap.

Terdapat banyak faktor yang menyebabkan perkembangan UMKM di kota Cirebon tidak berkembang secara signifikan. Salah satunya adalah masyarakat Indonesia banyak yang belum mengenal produk – produk UMKM yang terpatut pada kota Cirebon. Kualitas produk UMKM di kota Cirebon tidak kalah baik dengan produk – produk yang beredar pada pasar Indonesia atau lokal bahkan tingkat mancanegara.

Indonesia telah memulai mengimplementasikan kesepakatan *ASEAN Economic Community (AEC)* atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan nama Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) pada Desember 2015. Masyarakat Ekonomi Asean adalah sebuah kerja sama antar negara pada kawasan Asia Tenggara (Brunei, Filipina, Indonesia, Kamboja, Laos, Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, Vietnam) bertujuan untuk menghadapi perdagangan bebas antar negara ASEAN. MEA adalah momen penting bagi negara Indonesia untuk menghadapi perdagangan bebas antar negara di mana negara Indonesia dapat memperluas pasar bagi produk yang terdapat di Indonesia terutama pada sektor UMKM. Pada momen ini adalah waktu

yang sangat tepat untuk memulai memperkenalkan kepada mancanegara bahwa di Indonesia terdapat sebuah Usaha Mikro Kecil dan Menengah terutama pada kota Cirebon yang mempunyai produk yang berkualitas tinggi.

Indonesia mempunyai banyak UMKM terutama di kota Cirebon namun masyarakat lokal maupun nasional belum banyak mengetahui keberagaman produk Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon. Produk atau jasa Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon cukup lengkap untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dari mulai kuliner, *fashion*, dan kerajinan/kriya lokal Cirebon. Di sektor kuliner terdapat nasi jambang, empal gentong, nasi lengko, Susu Sapi MooCow, es Dawet Cirebon, es Cuing Cirebon, Sekoteng Cirebon dll. Di sektor *fashion* terdapat batik Trusmi Wadisan, batik Geometris, dll. Di sektor kriya lokal terdapat kerajinan rotan, kerajinan topeng Cirebon, dll. Produk-produk tersebut adalah salah satu contoh dari sekian banyak produk yang dihasilkan oleh UMKM kota Cirebon yang tidak kalah menarik dengan produk *import*.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) belakangan ini berkembang sangat pesat, oleh karena itu seorang Teknologi Pendidikan harus dapat memanfaatkan perkembangan TIK yang sangat cepat ini untuk meningkatkan motivasi belajar dengan

media yang tercipta dari adanya perkembangan teknologi. *Augmented Reality* (AR) adalah salah satu perkembangan TIK yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar baik untuk tingkat mengenal bahkan sampai dengan tingkat lanjutan. *Augmented Reality* adalah sebuah penggabungan antara objek virtual (yang dibuat melalui komputer) dengan objek dunia nyata digabungkan menjadi satu. Penggunaan *Augmented Reality* belakangan ini sering digunakan dengan perangkat *Smartphone*. Pengembang akan menggunakan objek gambar pada dunia nyata berupa *Flashcard* sebagai objek dari dunia nyata dan aplikasi *Augmented Reality* sebagai keterangan lebih lanjut tentang objek yang terdapat pada *Flashcard* tersebut.

Penggunaan *smartphone* tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Pada awal penciptaan ponsel, ponsel atau telepon genggam di ciptakan untuk sarana berkomunikasi antar individu yang berjauhan sehingga dapat melakukan komunikasi dengan cepat. Namun belakangan ini perkembangan Teknologi sangat pesat sehingga ponsel juga mengalami perubahan yang sangat signifikan, dari awal penggunaan ponsel yang hanya digunakan untuk sarana komunikasi antar individu sekarang sudah dapat dijadikan seperti layaknya komputer. Dengan *smartphone* ini kamu dapat mencari informasi melalui internet tanpa harus membawa komputer atau laptop. Selain di

gunakan untuk mencari informasi melalui internet *Smartphone* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Menurut lembaga riset digital *marketing Emarketer* pada tahun 2018 jumlah pengguna *smarthpone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah tersebut Indonesia memiliki jumlah pengguna *smartphone* terbesar ke 4 setelah Cina (peringkat ke-3) dengan jumlah pengguna *smartphone* sebanyak 574 juta orang, disusul oleh India (peringkat ke-2), dan Amerika (peringkat ke-1).

Penggunaan sebuah perangkat *smartphone* memerlukan *Operating System* (Sistem Operasi). Sistem Operasi adalah perangkat lunak yang berperan untuk manajemen atau mengatur pengoperasian sebuah perangkat (*smartphone*) antar perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) pada perangkat. Jika tidak terdapat Sistem Operasi maka semua perangkat lunak dan perangkat keras yang terdapat (*smartphone*) tidak dapat berjalan.

Di Indonesia terdapat *smartphone* berbasis Sistem Operasi Android, IOS, BlackBerry OS, dan Series 40. Pada juli 2018 pengguna *smartphone* dengan OS andorid mendominasi dibandingkan dengan OS *Smartphone* lainnya dengan persentase sebanyak 93,69% untuk

Android, 5,21% untuk IOS, 0,15% untuk BlackBerry OS, dan 0,19% untuk Windows.³

Selain dari faktor dominannya penggunaan sistem operasi yang digunakan oleh *smartphone* tersebut, android merupakan Sistem Operasi yang *Open Source* di mana peneliti sekaligus pengembang dapat melakukan pengembangan yang lebih leluasa melalui dukungan komunitas Android yang cukup banyak sehingga dapat mempermudah proses pembuatan aplikasi tersebut dibandingkan dengan Sistem Operasi yang tidak *Open Source* seperti IOS, BlackBerry OS dan Windows.

Berdasarkan kendala – kendala tersebut peneliti sebagai salah satu mahasiswa Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Teknologi Pendidikan yang di mana pada Teknologi Pendidikan memiliki tujuan “memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja”. Dengan Teknologi Pendidikan kendala di atas dapat diatasi dengan cara memperkenalkan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon sebagai sarana informasi kepada masyarakat di Indonesia.

³ Stat Counter, “*Mobile Operating System Market Share in Indonesia – July 2019*”, diakses dari <http://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia> , pada tanggal 7 Agustus 2019, pukul 01:23 WIB.

Banyak cara penyampaian informasi agar pesan dapat sampai kepada penerima pesan dengan sempurna maka dalam penyampaian informasi tersebut perlu dilakukan dengan cara kreatif, variatif, dan memiliki daya tarik yang baik agar penerima pesan tersebut dapat menerima pesan tersebut secara baik.

Maka berdasarkan permasalahan dan data - data yang terdapat di atas pengembang bermaksud mengembangkan sebuah produk *Flashcard* dipadukan dengan aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis Android, guna menambah daya tarik dan mengenalkan kepada masyarakat Indonesia akan besarnya potensi Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon, Jawa Barat. Di mana di pada produk yang akan dikembangkan tersebut terdapat beberapa *Flashcard* dengan Aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis Sistem Operasi Android. Dipilih karena belakangan ini penggunaan *smartphone* berbasis sistem operasi Android sedang menjadi topik hangat di beberapa tahun ini.

Peneliti berharap dengan adanya media tersebut dapat memperkenalkan Usaha Mikro Kecil dan Menengah kota Cirebon Jawa Barat sebagai sarana informasi kepada masyarakat Indonesia. Di mana berkaitan dengan salah satu tujuan dari Teknologi Pendidikan yaitu untuk memfasilitasi belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon pada saat ini?
2. Faktor apa saja yang mengakibatkan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon tertinggal?
3. Produk Usaha Mikro Kecil dan Menengah apa saja yang ditargetkan pada *Flashcard* dipadukan dengan *Augmented Reality (AR)* berbasis Android?
4. Bagaimana mengembangkan *Flashcard* dipadukan dengan *Augmented Reality (AR)* berbasis Android?
5. Bagaimana proses sosialisasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah kota Cirebon menggunakan *Flashcard* dipadukan dengan *Augmented Reality (AR)* berbasis Android?
6. Model Pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk mensosialisasikan *Flashcard* dipadukan dengan *Augmented Reality (AR)* berbasis Android?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti akan memfokuskan pada pengembangan *Flashcard* dengan *Augmented Reality* berbasis Android sebagai sarana informasi Usaha Kecil Menengah di Kota Cirebon Jawa Barat sebagai sarana informasi. Adapun penelitian pengembangan *Flashcard* dengan *Augmented Reality* berbasis Android menerapkan berbagai strategi, pendekatan, dan metode yang berkaitan.

D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Flashcard* yang dikembangkan berukuran 12 cm x 8 cm, dicetak menggunakan kertas *Art Carton* 260 gram. Disajikan dalam bentuk kartu sebagai media target dan beberapa penjelasan yang terdiri dari 10 Lembar.
2. Aplikasi *Augmented Reality* dengan minimum OS Android 4.3 *Jelly Bean*. Dijadikan sebagai keterangan gambar yang berada pada *Flashcard*.
3. *Flashcard* digunakan untuk *image target* Aplikasi *Augmented Reality*.

4. Digunakan sebagai sarana informasi dan sosialisasi sarana informasi Ekonomi Kreatif dan Usaha Kecil Menengah di kota Cirebon, Jawa Barat.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka masalah penelitian ini dirumuskan menjadi Bagaimana mengembangkan *Flashcard* dengan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Sebagai Sarana Informasi Ekonomi Kreatif dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon Jawa Barat dengan *draft* model yang telah di tetapkan?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media sebagai sarana informasi, menggunakan *Flashcard* dipadukan dengan *Augmented Reality* (AR) berbasis Android sebagai Sarana informasi Ekonomi Kreatif dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di kota Cirebon Jawa Barat. Dengan metode pembelajaran dan prinsip desain pesan yang baik dan benar.

G. Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat yang dapat dihasilkan dari pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bentuk pengimplentasian ilmu yang telah didapatkan selama belajar di program Studi Teknologi Pendidikan.
- b. Dapat meningkatkan pengembangan produk mahasiswa Teknologi Pendidikan ke tingkat Nasional maupun Internasional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini menambahkan pengetahuan di bidang UMKM di wilayah Cirebon Jawa Barat.
- b. Bagi UMKM wilayah Cirebon, dapat menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai sarana informasi produk UMKM tersebut.
- c. Bagi Masyarakat Indonesia, dapat menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai sarana informasi produk UMKM di Kota Cirebon.

Bagi mahasiswa, Penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan kajian untuk penelitian dibidang media informasi pada masa yang akan datang.