

Sistem Pemasaran Jasa *Freelancer* IT (Studi Kasus : AMIK Indonesia)

Jhony Syafwandhinata¹, Lukman Ahmad²

AMIK Indonesia

article info

Article history:

Received 19 Agustus 2018

Received in revised form

23 Oktober 2018

Accepted 30 Oktober 2018

Available online Juni 2019

DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v3i1.76>

Keywords:

Service Marketing System, IT Freelancers, Crowdsourcing.

Kata Kunci:

Sistem Pemasaran Jasa, Freelancer IT, Crowdsourcing.

abstract

In line with the development of e-marketing, a new system emerged in the world of marketing and internet-based business called crowdsourcing. The workings of crowdsourcing sites are almost the same as sales terms where this site allows anyone and from anywhere to offer services and promote services on this site, where each member (member) of these sites is an online freelancer. At present, many promotional sites for freelancers have been provided by several communities and individuals who aim to offer goods and services for freelancers online and each service used is charged by freelancers when work is taken on the site. Based on the observations and experience of the author that many are building projects and digital product marketplaces in Indonesia and the World such as; Projects.co.id, Freelancer.com, Upwork, Guru, Elance, Sribulancer, Sribu. However, members who get services from these sites will be charged by the site owner for their services. This study tries to build a project model and digital product marketplace for students that can be used as a form of marketing student services for service enthusiasts. This model will later build an application that enables the marketing of student services to be complex and foster a spirit of entrepreneurship for students who are creative and innovative. The purpose of this study is to analyze the innovation model of the marketing system for freelancers' services and to build a project and digital product marketplace container as a media for promoting IT services for AMIK Indonesia students. Broadly speaking this research is divided into three stages, namely pre-development data collection, development and implementation, and post-development data collection.

abstrak

Sejalan dengan perkembangan *e-marketing*, muncul pula sistem baru di dunia pemasaran dan bisnis berbasis internet yang disebut *crowdsourcing*. Cara kerja *crowdsourcing* situs ini hampir sama dengan istilah penjualan dimana situs ini memperbolehkan siapa saja dan dari mana saja untuk menawarkan jasa dan mempromosikan jasa di situs ini, dimana setiap anggota (*member*) dari situs-situs tersebut adalah *online freelancer*. Saat ini, situs promosi bagi para *freelancer* telah banyak disediakan oleh beberapa komunitas maupun pribadi yang bertujuan untuk menawarkan barang maupun jasa bagi *freelancer online* dan setiap jasa yang digunakan dibebankan oleh *freelancer* ketika pekerjaan diambil pada situs tersebut. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis bahwa banyak yang membangun *project and digital product marketplace* di Indonesia maupun Dunia seperti; Projects.co.id, Freelancer.com, Upwork, Guru, Elance, Sribulancer, Sribu. Tetapi, *member* yang mendapatkan jasa dari situs tersebut akan dikenakan biaya oleh pemilik situs atas jasanya. Penelitian ini mencoba untuk membangun model *project and digital product marketplace* bagi para mahasiswa yang dapat digunakan sebagai bentuk pemasaran jasa mahasiswa untuk para peminat jasa. Model ini nantinya akan membangun sebuah aplikasi tersebut memungkinkan pemasaran jasa mahasiswa menjadi komplek dan menumbuhkembangkan semangat dalam berwirausaha bagi para mahasiswa yang kreatif dan inovatif. Tujuan penelitian ini menganalisis model inovasi sistem pemasaran jasa *freelancer* dan membangun sebuah wadah *project and digital product marketplace* sebagai media promosi jasa IT bagi kalangan mahasiswa AMIK Indonesia. Secara garis besar penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu pengumpulan data pra pengembangan, pengembangan serta implementasi, dan pengumpulan data pasca pengembangan.

*Corresponding author. Email: ismail@amikindonesia.ac.id, harnisal@sttbc.ac.id, tfaisaljumaidin@sttbc.ac.id.

© E-ISSN: 2580-1643.

Copyright © 2019. Published by Lembaga Informasi dan Riset (KITA INFO dan RISET), Lembaga KITA (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya komunikasi melalui media *internet* memberikan kemudahan bagi seseorang untuk mendapat dan menyebarkan informasi. Informasi tersebut dapat berupa data, berita, gambar, maupun audio video. Selain untuk menyebarkan Informasi, di dunia *Internet* terdapat banyak juga situs dan forum yang menampung berbagai kepentingan komunitas dan kebutuhan dari para pengguna *internet*, termasuk forum jual beli, jejaring sosial, promosi dan hobi. Dunia marketing dan periklanan saat ini pun tidak dapat dipisahkan dari *internet*. Banyak pelaku usaha baik perseorangan, skala kecil hingga raksasa bisnis menggunakan *internet* sebagai media pemasarannya. Kegiatan pemasaran menggunakan *internet* tersebut dikenal dengan sebutan *internet marketing*. Pemilihan *internet marketing* sebagai media pemasaran mempunyai nilai lebih dibandingkan media pemasaran lainnya, kelebihan itu terutama pada karakteristik media ini yang bersifat personal dan interaktif. (Premana, 2016).

Sejalan dengan perkembangan *e-marketing*, muncul pula sistem baru di dunia pemasaran dan bisnis berbasis *internet* yang disebut *crowdsourcing*. *Crowdsourcing* diartikan secara kata per kata mempunyai terjemahan bebas yakni: *crowd*: kerumunan orang, *sourcing* (kata kerja dari *source*): sumberdaya. Apabila digabungkan (masih dalam terjemahan bebas) akan berarti sebagai sesuatu sistem atau konsep yang sumber daya berbasis kerumunan. Cara kerja *crowdsourcing* situs ini hampir sama dengan istilah penjualan dimana situs ini memperbolehkan siapa saja dan dari mana saja untuk menawarkan jasa dan mempromosikan jasa di situs ini, dimana setiap anggota (*member*) dari situs-situs tersebut adalah *online freelancer*.

Saat ini, situs promosi bagi para *freelancer* telah banyak disediakan oleh beberapa komunitas maupun pribadi yang bertujuan untuk menawarkan barang maupun jasa bagi *freelancer online* dan setiap jasa yang digunakan dibebankan oleh *freelancer* ketika pekerjaan diambil pada situs tersebut. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis bahwa banyak yang membangun *project and digital product marketplace* di Indonesia maupun Dunia seperti; Projects.co.id, Freelancer.com, Upwork, Guru, Elance, Sribulancer, Sribu. Tetapi, *member* yang mendapatkan jasa dari

situs tersebut akan dikenakan biaya oleh pemilik situs atas jasanya.

Penelitian ini mencoba untuk membangun model *project and digital product marketplace* bagi para mahasiswa yang dapat digunakan sebagai bentuk pemasaran jasa mahasiswa untuk para peminat jasa. Model ini nantinya akan membangun sebuah aplikasi tersebut memungkinkan pemasaran jasa mahasiswa menjadi kompleks dan menumbuhkembangkan semangat dalam berwirausaha bagi para mahasiswa yang kreatif dan inovatif. Yang menjadi tujuan adalah menganalisis model inovasi sistem pemasaran jasa *freelancer* dan membangun sebuah wadah *project and digital product marketplace* sebagai media promosi jasa IT bagi kalangan mahasiswa AMIK Indonesia.

2. Metode Penelitian

Secara garis besar penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu pengumpulan data pra pengembangan, pengembangan serta implementasi, dan pengumpulan data pasca pengembangan. Pengumpulan data pra pengembangan dimaksudkan untuk mendapatkan bekal studi pendahuluan tentang inti masalah yang sedang dihadapi, sedangkan tahap pengembangan dan implementasi berfokus pada memodelkan perancangan perangkat lunak ke dalam diagram dan membuat kode pemrograman untuk mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat. Sedangkan tahapan pengumpulan data pasca pengembangan adalah untuk pembenahan aplikasi yang dibuat, penarikan kesimpulan, dan saran untuk topik penelitian selanjutnya.

Penelitian ini secara pokok akan dilaksanakan pada Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak AMIK Indonesia Banda Aceh. Pada laboratorium tersebut terdapat komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak *freelancer* dengan *crowdsourcing* pada berbagai sistem operasi khususnya *windows*. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan mahasiswa dan masyarakat di luar lab untuk melakukan uji coba aplikasi yang dibuat.

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, artinya data yang dikumpulkan dan digunakan untuk penelitian bukan merupakan data statistik. Dalam penelitian kualitatif, data yang diolah adalah berupa kata-kata yang dikumpulkan dengan

metode wawancara atau diskusi kelompok. Metode ini banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak karena dapat menghasilkan data kebutuhan sistem yang lebih deskriptif dan mudah diimplementasikan ke dalam perangkat lunak.

Teknik pengumpulan dan analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah data tekstual berupa kata dan kalimat. Cara yang paling banyak digunakan untuk pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan melalui studi literatur dan diskusi kelompok. Pada penelitian ini pengumpulan data awal yang digunakan untuk mendapatkan daftar kebutuhan sistem adalah dengan melakukan studi literatur tentang *Freelancer* dengan *Crowdsourcing*, Bahasa Pemrograman, dan Sistem Operasi Windows. Selanjutnya data studi literatur di-list untuk dianalisis antara standard *Freelancer* dengan *Crowdsourcing* yang ingin dicapai dan *Freelancer* dengan *Crowdsourcing* yang sudah ada saat ini. Selanjutnya dilakukan juga studi dokumentasi *Freelancer* dengan *Crowdsourcing* dan analisis pola pengembangan komponen tambahan (*plugin*) yang dapat diakomodasi oleh *Freelancer* dengan *Crowdsourcing*. Ini diperlukan untuk menentukan strategi komunikasi antara *Freelancer* dengan *Crowdsourcing* dan pihak pengembang perangkat lunak yang akan dikembangkan pada sistem operasi *windows*.

Sedangkan pengumpulan data akhir setelah proses implementasi akan dilakukan dengan cara membuat *checklist* fitur yang direncanakan dan yang telah dipenuhi, serta uji performa untuk mendapatkan data kebutuhan perangkat keras implementasi sistem. Kemudian purwarupa diuji cobakan kepada mahasiswa dan masyarakat untuk mendapatkan *feedback* dalam bentuk kuisisioner dan juga wawancara langsung. Hasil dari kuisisioner akan diinputkan ke dalam tabulasi dan dilakukan penghitungan sederhana untuk mendapatkan data kuantitatif keberhasilan sistem. Sedangkan data hasil wawancara akan didokumentasikan dan dikategorisasikan untuk membedakan evaluasi untuk penyempurnaan program yang dapat dilakukan pada penelitian ini, atau akan dijadikan masukan pada penelitian berikutnya. Peneliti juga mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dengan menggunakan:

- 1) Data Primer
Kuesioner, sebagai sarana pencarian data utama dengan sejumlah pertanyaan yang relevan dengan topik penelitian untuk dibagikan kepada sejumlah responden.
- 2) Data Sekunder
Data sekunder didapat dengan cara studi pustaka mencari literature *online* berupa dokumentasi, artikel, blog dari situs *crowdsourcing*.

3. Pembahasan

Analisa Masalah

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikn dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Pada hal ini aplikasi *Freelancer* harus memenuhi kebutuhan atas permasalahan yang terjadi saat ini. Daftar masalah pada *current system* dan daftar kebutuhan fungsional dapat terlihat pada tabel 1 dan 2 berikut:

Tabel 1. Daftar Masalah pada *Current System*

No	Permasalahan <i>Current System</i>
1	Aplikasi <i>Freelancer</i> yang ada, susah diakses dengan menggunakan koneksi internet yang lambat
2	Aplikasi <i>Freelancer</i> memiliki manajemen pengelolaan konten yang belum tepat dalam melakukan filter <i>jobs</i>
3	Aplikasi <i>Freelancer</i> masih belum dapat melakukan otomatisasi konten dengan <i>crowdsourcing</i> lain secara <i>real time</i>
4	Aplikasi <i>Freelancer</i> belum diujicoba tingkat keamanannya

Saat ini dengan mengambil beberapa *sample* aplikasi yang sejenis dan telah beredar maka dapat dijelaskan bahwa aplikasi *freelancer* mengalami masalah dengan koneksi lambat, *filter* konten dengan informasi pekerjaan yang tersedia tidak didapatkan secara tepat bagi pengguna, dan tingkat keamanan dari setiap aplikasi *freelancer* belum ditinjau secara mendalam.

Tabel 2. Daftar Kebutuhan Fungsional Sistem

No	Permasalahan <i>Current System</i>
1	Aplikasi <i>Freelancer</i> dapat diinstall pada CPANEL dan Server
3	Aplikasi <i>Freelancer</i> belum dapat dikembangkan oleh pengguna
4	Aplikasi <i>Freelancer</i> menerapkan penggunaan modul yang adaptif dan mudah dimengerti oleh pengguna
5	Aplikasi <i>Freelancer</i> dapat melakukan sinkronisasi data secara aktif sesuai dengan keinginan user
6	Aplikasi <i>Freelancer</i> dapat mengganti aplikasi yang beredar saat ini
7	Aplikasi <i>Freelancer</i> dapat di <i>crawl</i> oleh mesin index di dunia
8	Aplikasi <i>Freelancer</i> dapat memuat informasi member yang ada

Saat ini aplikasi *freelancer* pada umumnya hanya memuat informasi yang ada pada area tertentu, sebagian kecil menggunakan informasi dari pihak ketiga tetapi hal tersebut masih minim karena keterbatasan *database* dan tidak adanya *web service* yang terbuka dan diberikan cuma-cuma kepada pihak developer lain.

Perbandingan Aplikasi *Freelancer* dengan yang beredar

Saat ini terdapat aplikasi *freelancer* yang tersebar baik di Indonesia maupun di dunia. Tetapi peneliti hanya mengambil beberapa penyedia *freelancer* yang memiliki rating tertinggi dengan pengguna atau member terbanyak. Salah satunya adalah; Project.co.id, Freelancer.com, Sribulancer, Sribu, 99Design, Gobann, Upwork, dan CrowdSource. Dari kedelapan penyedia *freelancer* memiliki kesamaan pada modul atau model informasi seperti tersedia modul Register Freelancer, Post Jobs, Search Content / abs, Category Jobs, Free Register. Hal ini diambil oleh peneliti agar dapat menjadi rujukan bahwa modul tersebut sangat penting dan wajib tersedia pada aplikasi *freelancer* yang peneliti bangun.

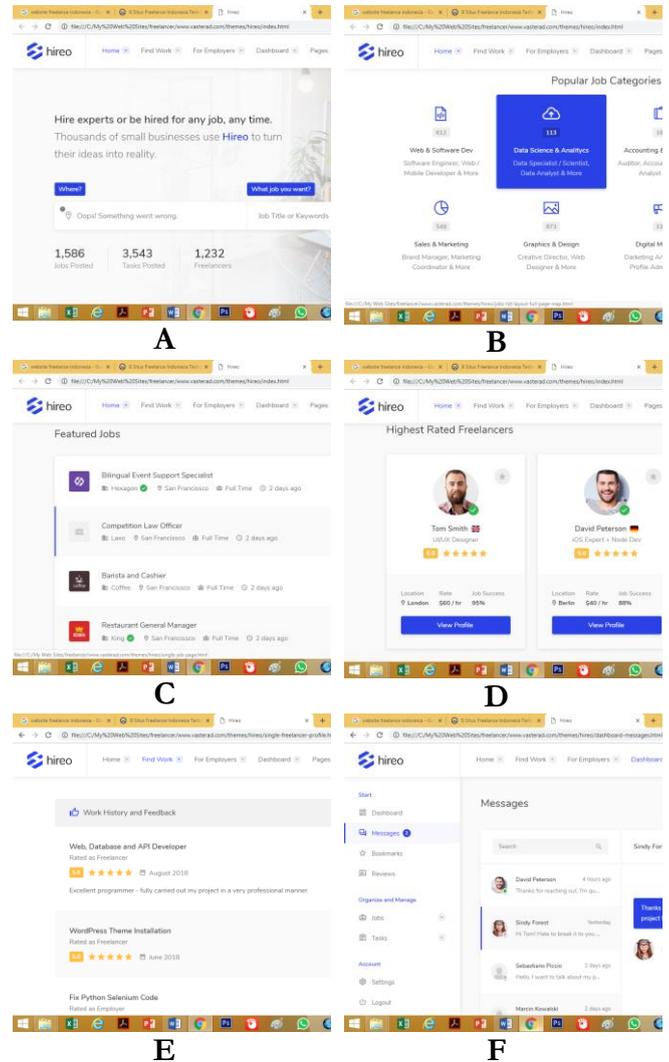
Perbandingan Framework dengan Aplikasi *Freelancer* yang beredar

Selanjutnya peneliti mengambil beberapa sample crowdsourcing platform yang tersebar sebagai referensi lainnya dengan melihat perkembangan crowdsourcing platform yang ada saat ini, peneliti mengambil 17 untuk dibandingkan agar acuan

pengembangan aplikasi peneliti nantinya menjadi kompleks dan efisien.

Hasil Tampilan Aplikasi

Adapun hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah prototype *freelancer* dengan fitur dan tampilan yang menarik seperti terlihat pada gambar

Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Freelancer*

Penjelasan dari gambar diatas sebagai berikut :

Gambar 1.A merupakan gambar pada tampilan depan memiliki pencarian daftar member atau *freelancer* penjual jasa yang dapat dicari berdasarkan pekerjaan, lokasi dan skill dari member *freelancer*. Pada kasus ini member merupakan mahasiswa dan masyarakat yang memiliki keahlian khusus maupun lainnya.

- Gambar 1.B : Pada tampilan ini memuat informasi dari kategori pekerjaan yang tersedia baik dengan rangking tertinggi atau peminat tertinggi, selain itu rangking juga tersedia bagi member tersebut yang *direview* oleh pengguna jasa.
- Gambar 1.C : Tampilan ini memuat *detail* informasi pekerjaan atau keahlian yang dimiliki member dan ditampilkan juga pekerjaan atau keahlian yang sama persis dengan yang diminta.
- Gambar 1.D : Tampilan ini merupakan halaman yang memuat informasi member seperti; nama, lokasi, rating, gaji (salary/hour), maksimal waktu kerja, jam kerja, dan keahlian masing-masing member.
- Gambar 1.E : Tampilan ini memuat informasi sejumlah *review* dari pihak pengguna terhadap member, rating dinilai dengan skala bintang 1 sampai dengan 5, jika bintang 1 terendah dan 5 merupakan bintang tertinggi. Ini bertujuan agar pengguna jasa dapat menggunakan jasa member dengan tinjauan pengguna lain.
- Gambar 1.F : Tampilan ini merupakan fitur, chat, telepon dan video call antara pengguna dengan member. Diharapkan dengan modul ini dapat berkomunikasi dengan tepat dan terkait penawaran antara pengguna dengan member selalu terjaga.

4. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil pencapaian penelitian saat ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Pengembangan aplikasi *freelancer* dapat memudahkan bagi mahasiswa dalam berwirausaha secara mandiri.
- Aplikasi *freelancer* dengan model *crowdsourcing* yang dikembangkan lebih mudah penggunaanya dan memiliki tampilan lebih menarik

- Aplikasi *freelancer* belum bisa melakukan *update* data dari website *crowdsourcing*.

Saran

Untuk mengembangkan penelitian lanjutan model *crowdsourcing* dapat dibandingkan dengan metode lainya seperti pada penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

5. Daftar Pustaka

- Abhinav, K. and Dubey, A., 2017, February. Predicting budget for Crowdsourced and Freelance Software development Projects. In Proceedings of the 10th Innovations in Software Engineering Conference (pp. 165-171). ACM.
- A.M. Shaltoni. 2016. E-marketing education in transition: An analysis of international courses and programs. The International Journal of Management Education. 14 (2016) 212-218.
- Adriansyah, M., Oswari, T., & Prijanto, B. 2010. Crowdsourcing: Konsep Sumber Daya Kerumunan dalam Abad Partisipasi Komunitas Internet. Telkom University Library. Bandung.
- Bari, E., Johnston, M., Wu, W. and Tsai, W.T., 2016, March. Software Crowdsourcing Practices and Research Directions. In Service-Oriented System Engineering (SOSE), 2016 IEEE Symposium on (pp. 372-379). IEEE.
- Dewi, Rizki Dwi Kurnia, Soni Fajar Surya Gumilang, and Taufik Nur Adi. 2015. Membangun Crowdsourcing Diet Sehat Menggunakan Metode Scrum (Sisi Penyedia Exercise). Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI) 2.04 : 67-73.
- Dwarakanath, A., Chintala, U., Viridi, G., Kass, A., Chandran, A., Sengupta, S. and Paul, S., 2015, May. CrowdBuild: a methodology for enterprise software development using crowdsourcing. In Proceedings of the Second International Workshop on CrowdSourcing in Software Engineering (pp. 8-14). IEEE Press.
- Hannanto, M.T., Portal Outsourcing Pekerjaan Pembuatan Software di Indonesia Menggunakan Metode Iterative Incremental. Telkom University Library. Bandung.

- Howe, J., 2006. The rise of crowdsourcing. *Wired magazine*, 14(6), pp.1-4.
- LaToza, T.D. and van der Hoek, A., 2016. Crowdsourcing in software engineering: Models, motivations, and challenges. *IEEE software*, 33(1), pp.74-80.
- Purwastuti. 2015. Membangun Web Crowdsourcing E-Preparation SMB Universitas Telkom Modul Pemantapan Dengan Menggunakan Metode Iterative Incremental. Skripsi. Universitas Telkom. Bandung.
- Premana. 2011. Persepsi Online Freelancer Terhadap Efektivitas Atribut-Atribut Media Komunikasi Bisnis Berbasis Internet. Thesis. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta.
- Kotler, Philip. 2012. *Kotler on marketing*. Simon and Schuster.
- Mohammed, Rafi, et al. 2003. *Internet marketing: Building advantage in a networked economy*. McGraw-Hill, Inc. Newyork.
- Strauss, J., 2016. *E-marketing*. Routledge. London.
- Weinberg, B. D., & Pehlivan, E. 2011. Social spending: Managing the social media mix. *Business Horizons*, 54(3), 275-282.
- Zanatta A.L., Machado, L.S., Pereira, G.B., Prikladnicki, R. and Carmel, E., 2016. Software Crowdsourcing Platforms. *IEEE Software*, 33(6), pp.112-116.
- Zhao, L., & Zhu, J. S. 2010. Internet marketing budget allocation: From practitioner's perspective. *International Journal of Information Technology and Decision Making*, 9(5), 779-797.