

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mobilisasi masyarakat di Jakarta yang tinggi sehingga memerlukan sarana transportasi yang mampu menyediakan kemudahan pergerakan dan perpindahan dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Transportasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan perkotaan yang modern. Transportasi mencakup transportasi darat, transportasi udara, dan transportasi laut (Warpani, 2002), ketiga jenis transportasi tersebut memiliki peran masing-masing.

Undang-undang Nomor 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan mendefinisikan transportasi merupakan alat penunjang untuk perpindahan manusia atau barang memakai kendaraan di area lalu lintas (Dishub, 2021). Transportasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu transportasi pribadi dan transportasi umum. Transportasi umum merupakan fasilitas yang dapat digunakan masyarakat untuk pindah tempat secara individu atau berkelompok (Sunardi, Yudhana, & Kadim, 2019). Transportasi umum juga dapat menjadi alat yang digunakan wisatawan untuk menuju tempat destinasi.

Menurut Bank Indonesia (BI), pariwisata merupakan sektor yang paling efektif untuk menambah devisa negara sehingga pendapatan meningkat (Rahma, 2020). Pariwisata juga membuka lapangan pekerjaan dalam bidang transportasi, akomodasi, hingga masyarakat sekitar yang membuat souvenir.

Jakarta menjadi salah satu kota yang dipilih oleh wisatawan domestik dan mancanegara untuk berlibur. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, wisatawan mancanegara yang berlibur ke Jakarta sebanyak 190.192 orang (BPS, 2023). Berdasarkan data katadata.co.id yang dikutip dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, jumlah wisatawan lokal di Jakarta sebanyak 37,36 juta (Annur C. M., 2022). Peningkatan jumlah wisatawan di Jakarta berbanding lurus dengan meningkatnya kebutuhan terhadap transportasi.

Seiring berkembangnya teknologi membuat masyarakat beradaptasi dalam berbagai hal, terutama dalam hal transportasi. Pada saat ini, masyarakat terbiasa menggunakan transportasi *online*. Data pengguna transportasi *online* di Indonesia pada tahun 2023 dengan jumlah lebih dari 23 juta. Survei yang dilakukan oleh GoodStarts yang berjudul "Pola Perilaku Masyarakat Indonesia Saat Menggunakan Transportasi Online 2023" melibatkan 400 responden, sebanyak 56,8% responden mengatakan pemakaian aplikasi yang mudah dan sederhana, 5,6% responden mengatakan lebih nyaman menggunakan transportasi *online*, dan 6,1% responden mengungkapkan bahwa harga layanan aplikasi *online* lebih murah karena adanya promo-promo yang ditawarkan (Yonatan, 2023). Hadirnya aplikasi transportasi *online* membuat masyarakat jarang menggunakan transportasi umum tradisional, salah satunya bajaj.

Bajaj merupakan kendaraan bermotor roda tiga yang berasal dari India. Bajaj diekspor ke Indonesia khususnya Jakarta pada tahun 1970-an (Fahlevi, 2021). Bajaj merupakan salah satu merek salah satu perusahaan otomotif di India. Selain di Jakarta, bajaj juga ditemukan di Banjarmasin, Pekanbaru, Tuban, Bekasi dan beberapa kota di Indonesia. Di Jakarta, bajaj yang beroperasi hingga saat ini, yaitu Bajaj Qute dan Bajaj BBG. Menurut Kepala Bidang Angkutan Jalan Dinas Perhubungan Provinsi DKI Jakarta Massdes Aroufy, jumlah bajaj yang terdaftar di perizinan hanya 6 ribu (Rahayu, 2019).

Bedasarkan hasil observasi, bajaj memiliki keunggulan dibanding transportasi *online* yang berupa motor atau mobil. Keunggulan yang dimiliki bajaj yaitu memiliki kapasitas hingga empat penumpang, penumpang terlindungi dari terik matahari dan hujan, bebas dari ganjil genap, dan bajaj dapat menjangkau jalan-jalan sempit. Bajaj juga memiliki kekurangan, yaitu tidak dapat melintasi jalan-jalan protokol dan armada yang tidak banyak.

Pemilik bajaj memiliki organisasi yang menjadi wadah organisasi bagi para pengusaha angkutan jalan yaitu Organisasi Angkutan Darat (Organda) (Ihsan, 2019). Organda memiliki tujuan untuk membina kemampuan serta profesionalisme para anggota, untuk mewujudkan dunia usaha angkutan jalanan di Indonesia yang kuat, efektif, dan efisien (ORGANDA, n.d.).

Perkembangan aplikasi *mobile* pada kemajuan teknologi menghasilkan banyak aplikasi yang dirancang berdasarkan urgensi permasalahan yang ada di sekitar kita (Ramadan, Az-Zahra, & Rokhmawati, 2019). Berdasarkan data *We Are Social* dalam sebuah artikel Dataindonesia.id yang berjudul "Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023" pada tanggal 3 Februari 2023, memaparkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta pengguna. Populasi Indonesia yang telah menggunakan internet sebanyak 77% (Annur C. M., 2023).

Berdasarkan adanya pernyataan tersebut, maka tak sedikit perusahaan hingga individu berlomba-lomba melakukan inovasi dalam pembuatan aplikasi ataupun rancangan aplikasi. Aplikasi "Ngebajay" terbentuk karena adanya urgensi tentang pemesanan bajaj secara *online*, permasalahan yang diangkat ialah banyak masyarakat yang masih kesulitan dalam pemesanan bajaj dan tidak adanya tarif yang pasti saat menggunakan bajaj. Urgensi tersebut penulis dapatkan dari hasil observasi dan kuesioner. Berdasarkan data kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis, sebanyak 93,3% responden setuju dengan adanya aplikasi *online* pemesanan bajaj.

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dirancang aplikasi *mobile* "Ngebajay" yang diharapkan dapat membantu pemesanan penumpang maupun supir bajaj. Aplikasi *mobile* "Ngebajay" yang dirancang oleh penulis hingga tahap *prototype*.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang terdapat beberapa permasalahan yang ada, di antaranya:

1. Menurunnya minat masyarakat terhadap penggunaan bajaj di Jakarta.
2. Hadirnya transportasi *online* yang lebih mudah saat melakukan pemesanan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Penulis menyusun dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan minat masyarakat terhadap penggunaan bajaj?
2. Bagaimana merancang aplikasi bajaj *online* yang sesuai dengan target pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Pemilihan batasan masalah pada perancangan ini bertujuan untuk memfokuskan penelitian, terdapat batasan-batasan pada perancangan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Perancangan *user interface* yang dibuat dari sisi penumpang.
2. Rancangan yang dihasilkan hanya berupa *prototype* dari aplikasi "Ngebajay".
3. Pengguna aplikasi "Ngebajay" berumur 15-29 tahun dan 30-45 tahun dengan demografis di Jakarta dan sekitarnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat dua tujuan yang ingin diperoleh dengan adanya penelitian ini, yaitu:

1. Merancang *User Interface* (UI) aplikasi *mobile* transportasi bajaj yang mudah digunakan dan dapat terkoneksi dengan moda transportasi lainnya yang ada di Jakarta.
2. Melestarikan bajaj sebagai moda transportasi berkelanjutan dengan mempromosikan bajaj dan memanfaatkan teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Praktis

1. Menjadi aplikasi yang mempermudah pemesanan bajaj.
2. Berupaya membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh pengemudi bajaj dikarenakan ojek *online*.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademis

1. Sebagai wujud nyata dalam suatu kontribusi perkembangan ilmu desain komunikasi visual serta inovasi pemesanan bajaj melalui aplikasi.
2. Sebagai bahan rujukan bagi penulis selanjutnya mengenai aplikasi transportasi bajaj.

1.5.3 Manfaat Bagi Penulis

1. Sebagai pengalaman untuk mengaplikasikan keilmuan desain komunikasi visual pada perancangan aplikasi yang telah dipelajari saat kuliah.
2. Untuk menambah portofolio penulis dalam memecahkan permasalahan hingga solusi melalui perancangan yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada perancangan aplikasi ini terbagi menjadi tiga bagian: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Pemisahan bagian pada penulisan ini berfungsi untuk memudahkan penulis untuk mengategorikan penulisan Tugas Akhir. Sistematika penulisan dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini penulisan terdiri dari lampiran-lampiran yang dibutuhkan untuk administrasi Tugas Akhir dan bagian awal pada penulisan, yaitu abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini berisikan isi dari penulisan Tugas Akhir mulai dari pemaparan data hingga perancangan dari *output* Tugas Akhir. Bagian isi terdiri dari empat bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan permasalahan yang diangkat sebagai topik penulisan secara sistematis. Penulis menguraikan jumlah pengguna transportasi *online* dan keunggulan bajaj dibandingkan dengan transportasi *online*. Penulis juga membuat rumusan masalah untuk dijadikan acuan dalam melakukan penulisan. Di bab ini, penulis menguraikan latar belakang, identifikasi masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN UMUM

Bagian ini terdiri dari teori terkait dengan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan perancangan Tugas Akhir. Teori yang dipaparkan berkaitan dengan *user interface* aplikasi, penggunaan tipografi, warna, layout, dan ikon. Bab ini berisikan penelitian terdahulu, tinjauan teori, dan kerangka berpikir.

BAB III : METODOLOGI DESAIN

Pada Bab metodologi desain, berisi metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Metode yang dibutuhkan terbagi menjadi dua, metode perancangan dan metode pengumpulan data. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking*. Penulis menggunakan metode campuran untuk mengumpulkan data. Bab ini juga berisikan mengenai rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, analisa STP (Segmentasi, *Targeting*, *Positioning*), dan strategi 5W+1H, analisa pesaing, dan analisa SWOT.

BAB IV : STRATEGI KREATIF

Bab ini berisi pemaparan dari hasil analisis data yang disajikan pada konsep karya. Bab ini juga berisikan mengenai strategi komunikasi, strategi media, konsep kreatif, konsep visual, konsep verbal, dan *final art*.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini mencakup hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi untuk peneliti berikutnya.

3. Bagian Akhir

Bagian ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan daftar pustaka, dan lampiran.