

Judul : RISET BERKAITAN DENGAN APLIKASI *HIGH VALUE*

Penulis : Rina Widyawati

Tanggal : 19 Mei 2017

Tujuan : 1. Mengetahui aplikasi apa saja yang sedang populer dan banyak dibutuhkan oleh masyarakat dari berbagai kalangan

2. Merumuskan gagasan berkaitan tentang aplikasi yang dibutuhkan namun belum mewabah di masyarakat

A. RUMUSAN MASALAH

1. Apakah aplikasi yang sedang dibutuhkan untuk masyarakat dari berbagai kalangan dan belum menjamur?
2. Apakah manfaat dari dikembangkannya aplikasi tersebut?

B. PEMBATASAN MASALAH

1. Gagasan tentang aplikasi yang dibutuhkan namun belum menjamur di masyarakat
2. Gagasan diperuntukkan bagi masyarakat dari berbagai kalangan dan pelajar/mahasiswa

C. PENDAHULUAN

Di era modern sekarang ini, teknologi berkembang dengan pesatnya. Mulai dari perkembangan teknologi di bidang pendidikan, transportasi, ekonomi dan masih banyak lagi. Sebagai contoh, masyarakat di masa sekarang ini memiliki rutinitas yang sangat kompleks sehingga untuk mengurangi beban tersebut banyak media jasa online yang menawarkan kemudahan seperti ojek online, toko online, dan lain-lain. Jasa online tersebut sedang

Dari jasa online yang telah menjamur, penulis ingin mengembangkan jasa online yang belum banyak diaplikasikan dan jika dipikirkan kembali akan sangat dibutuhkan dalam masyarakat baik masyarakat kalangan umum maupun untuk pelajar-pelajar yang membutuhkan akses dalam mengumpulkan tugas-tugasnya. Menurut riset yang telah dilakukan, penulis memiliki gagasan untuk mengembangkan aplikasi bengkel online dan pemesanan tiket seni online yang ditujukan untuk masyarakat luas. Kemudian gagasan yang kedua adalah aplikasi pembelajaran yang difungsikan untuk wadah atau interaksi antara guru dan siswa yang dimiliki sendiri oleh suatu lembaga akademis.

D. PEMBAHASAN

Telah dilaksanakan riset selama rentang tugas riset berkaitan dengan aplikasi *high value* yang akan sangat berguna bagi masyarakat dengan narasumber berasal dari berbagai kalangan antara lain beberapa mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi dan beberapa narasumber yang telah bekerja di beberapa tempat. Dari riset yang telah dilakukan menghasilkan tiga gagasan yang berkaitan dengan aplikasi *high value* yang memiliki sasaran untuk masyarakat luas dan pelajar atau mahasiswa, antara lain:

1. Aplikasi Bengkel Online

Dalam beberapa kasus seperti ban bocor atau permasalahan lainnya yang menyebabkan macetnya kendaraan bermotor terkadang keberadaan bengkel yang jauh dari jangkauan sangat menyulitkan pengendara untuk mengakses bengkel. Seperti halnya ojek online, aplikasi bengkel online ini akan sangat berguna untuk pengendara ketika terdapat kendala pada kendaraan bermotornya. Dengan menggunakan sistem pemesanan terhadap montir yang terdaftar, pengendara yang mengalami kendala hanya perlu menunggu montir datang ke tempat pengendara tersebut. Tarif akan disesuaikan dengan kondisi kendaraan bermotor dan jarak montir berangkat hingga sampai ke tempat pengendara yang terkendala. Hal tersebut tentu saja akan lebih meringankan pengendara daripada harus berkeringat mendorong kendaraan bermotor dengan jarak yang jauh menuju bengkel. Manfaat yang lain dengan adanya aplikasi bengkel online ini adalah dapat digunakan sebagai wadah pekerjaan bagi lulusan sekolah kejuruan serta dapat juga digunakan untuk pekerjaan paruh waktu oleh mahasiswa berkompeten yang mengambil jurusan berkaitan dengan mesin atau otomotif. Selain menguntungkan konsumen tentu saja usaha ini akan memberikan peluang kerja yang melimpah bagi masyarakat di Indonesia.

2. Aplikasi Pemesanan Tiket Seni Online

Sama prinsipnya dengan pemesanan tiket transportasi, aplikasi tiket seni online ini ditujukan untuk pemesanan tiket seperti untuk tiket konser, pemesanan tiket pameran, maupun *fashion show*. Dibuatnya aplikasi pemesanan tiket seni online ini didorong oleh banyaknya permintaan pemesanan tiket namun tidak diimbangi dengan pelayanan yang memuaskan dari pihak yang menyelenggarakan seperti kurangnya aplikasi yang menyediakan penjualan tiket secara online bahkan terkadang hanya dijual secara offline. Hal tersebut tentu saja menyulitkan bagi konsumen yang akan menginginkan untuk membeli tiket

tersebut. Sasaran dibuatnya aplikasi ini diperuntukkan untuk memudahkan masyarakat dari berbagai kalangan dalam hal membeli tiket dengan harga yang murah karena seringkali ketika tiket yang dijual melalui website resmi habis, calo akan banyak bermunculan dengan menjual tiket hingga berkali-kali lipat. Dengan adanya aplikasi pemesanan tiket online ini, konsumen akan dimudahkan dengan hanya perlu membuka dan melakukan registrasi secara online dimanapun berada kemudian akan mendapat kode registrasi setelah melakukan pembayaran transfer sehingga hanya tinggal menukarkan tiket di hari penyelenggaraan ataupun hari penukaran yang telah ditentukan. Selain memudahkan konsumen, penyelenggara juga diuntungkan karena akan banyak sponsor dan tentunya akan lebih banyak masyarakat yang berpartisipasi.

3. Aplikasi Pembelajaran Online

Di era modern ini, aplikasi pembelajaran online sangatlah banyak dan beragam. Penulis kali ini bermaksud untuk menyampaikan gagasan berupa pembuatan aplikasi pembelajaran online yang dimiliki sendiri oleh sekolah maupun lembaga akademis. Gagasan ini muncul didasarkan pada pengalaman dari penulis sendiri yang pernah memakai aplikasi pembelajaran online namun sering terjadi *error* dikarenakan kapasitas file yang terlalu besar saat upload suatu data. Aplikasi ini dimaksudkan agar sekolah atau lembaga akademis yang memiliki aplikasi pembelajaran online ini dapat memonitoring secara langsung serta dapat terhindar dari kondisi aplikasi yang *down* karena terlalu banyak diakses oleh pelajar lainnya. Aplikasi ini difungsikan untuk *sharing* materi, pengumpulan tugas, informasi tentang *event* ataupun beasiswa dan pengumuman dari sekolah/ lembaga akademis sehingga pelajar maupun guru dimudahkan dalam belajar, mengajar maupun mengakses informasi.

E. KESIMPULAN

Dari riset berkaitan tentang aplikasi *high value* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa riset kali ini menghasilkan gagasan aplikasi yang akan bermanfaat dengan sasaran yang diperuntukkan bagi masyarakat luas dan pelajar, antara lain aplikasi bengkel online, aplikasi pemesanan tiket online, dan aplikasi pembelajaran akademis.

F. DAFTAR PUSTAKA