ANALISIS SITUS FREELANCE FIVERR



Nama: Bobby Charisma Putra

NBI: 1211800310

E-Bisnis/ Kelas R

PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA TAHUN 2020

I. Latar Belakang

Era globalisasi di bidang ekonomi dan perdagangan sudah tidak terelakkan lagi. Internet sebagai alat penyebaran informasi secara global, mekanisme penyebaran informasi dan media untuk berkolabarasi dan berinteraksi antar individu dengan menggunakan komputer tanpa terhalang batas geografi atau batas wilayah. Internet juga merupakan salah satu infrastruktur utama dalam *e-commerce* (Muknunah, 2010:177). Penggunaan internet dalam bisnis berubah fungsi sebagai alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti pemasaran, penjulan dan pelayanan pelanggan. Pemasaran di internet cenderung menembus berbagai rintangan, batas bangsa, dan tanpa aturan-aturan yang baku. Sedangkan pemasaran konvensional, barang didistribusi melalui pelabuhan laut, distributor, importir dan lembaga bank. Dengan berkembangannya teknologi di era globalisasi ini mempengaruhi budaya masyarakat, salah satunya budaya memenuhi kebutuhan. Budaya memenuhi kebutuhan saat ini yaitu dengan belanja online baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan primer lainnya.

Gaya hidup didefinisikan sebagai pola dimana orang hidup dan menghabiskan waktu dan uang (Engel, Blackwell dan Miniard. 2001:383). Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Pola hidup seseorang didunia yang diekspresikan dalam aktivitasminat, dan opininynya. Gaya hidup "keseluruhan menggambarkan diri seseorang" dalam berinteraksi lingkungannya. Salah satu keputusan yang penting diambil konsumen dan harus mendapat perhatian yang besar dari para pemasar adalah keputusan pembelian konsumen. Keputusan menurut Schiffman dan Kanuk (2008: 547) adalah: "..selection of an option from two or more alternative choices.." Menurut Kotler dan Keller (2009: 184) untuk sampai kepada keputusan pembelian konsumen akan melewati 5 (lima) tahap yaitu : pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, dan perilaku pasca pembelian.

Pemanfaatan big data untuk meningkatkan performa usaha banyak menjadi pembahasan penelitian akhir-akhir ini. Ketersediaan data yang mampu diakses secara cepat untuk mereproduksi informasi baru yang penting dalam pengambilan keputusan menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan organisasi. K-Means cluster sebagai salah satu algoritma data mining dengan kemampuan pengelompokan data merupakan salah satu tools yang penting untuk melakukan hal ini. Penelitian ini akan membahas implementasi algoritma K-Means untuk menghasilkan informasi baru berupa klasifikasi kelompok produk berdasarkan data transaksi penjualan di masa lalu. Algoritma ini selanjutnya akan menjadi fitur pada Sistem Informasi Point of Sales (POS) yang dikembangkan. Dengan adanya fitur baru pada sistem informasi POS, diharapkan pemilik usaha dapat merencanakan jumlah dan waktu pembelian produk dengan lebih baik, mengurangi jumlah persediaan barang di gudang, dan memberikan keleluasaan bagi pemilik usaha untuk menganalisis permintaan dengan mudah. [1]

II. Tinjauan Pustaka

Industri 4.0 membawa kita dalam kemutakhiran serta keterbukaan informasi. Munculnya profesi-profesi baru dan unik dalam sub sektor ekonomi kreatif menjadi penanda perubahan positif yang dibawa industri 4.0. Definisi mengenai Industri 4.0 beragam karena masih dalam tahap penelitian dan pengembangan. Kanselir Jerman, Angela Merkel berpendapat bahwa industri 4.0 adalah transformasi komperhensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internetdengan industri konvensional. Schlechtendahl dkk menekankan definisi kepada iunsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan industri dimana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain. Ilustrasi digital merupakan salah satu profesi baru tersebut. Memanfaatkan platform digital Fiverr, Mengetahui proses, serta seluk beluk dalam mengelola bisnis berbasis digital serta bagaimana aspek-aspek terkait studi kelayakan bisnis yang mereka jalani, khususnya prihal seberapa prospek bisnis tersebut.

Kemunculan platform Ekonomi Digital adalah wujud dari penerapan ekonomi kreatif dengan kondisi industri 4.0. Perkembangannya pun menyeluruh di berbagai belahan dunia. Baik negara maju ataupun berkembang memiliki platform yang berperan dalam ekonomi. Ekonomi digital merupakan sebuah fenomena sosial yang mempengaruhi sistem ekonomi, dimana fenomena tersebut mempunyai karakteristik sebagai ruang intelejen, meliputi informasi, berbagai akses terhadap instrumen informasi, kapasitas informasi dan pemrosesan informasi. Komponen ekonomi digital yang berhasil diidentifikasi pertama kalinya yaitu industri TIK, aktifitas e-commerce, distribusi digital barang dan jasa.

Fiverr merupakan salah satu platform industri tenaga kerja profesional dunia yang sangat populer. Website ini mempertemukan penjual jasa dengan pembeli jasa. Cara kerjanya mirip seperti agency, dengan sistem memotong beberapa persen tiap transaksi sebagai fee kepada website yang telah mempertemukan mereka. Penjual jasa, atau sering disebut dengan Seller yang berasal dari Indonesia sendiri berjumlah banyak dalam platform Fiverr. Tidak hanya sekedar menjadikan pekerjaan sambilan atau tambahan, tapi juga banyak dari mereka menjadikan Fiverr ini sebagai mata pencaharian utama atau pekerjaan tetap. [2]

Fiverr adalah platform online tempat pekerja terdaftar dapat membuat profil di dalamnya

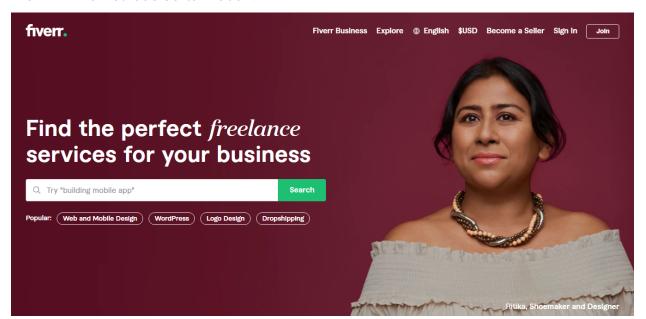
untuk memasukkan daftar "pertunjukan" yang bisa mereka lakukan. Untuk setiap pertunjukan yang dicantumkan pekerja, dia menentukan harga dan perkiraan waktu pengiriman, dan dia juga perlu mengkategorikannya menggunakan hierarki yang telah ditentukan sebelumnya struktur — Fiverr mendefinisikan 9 kemungkinan kategori

pekerjaan untuk platform, seperti Grafik dan Desain, Pemrograman dan Teknologi serta Penulisan dan Terjemahan. Kami mengacu pada setiap kategori sebagai domain. Dalam setiap domain, Fiverr lebih jauh mendefinisikan subkategori untuk mengkarakterisasi pekerjaan itu membutuhkan keterampilan khusus, yang mengarah ke total 104 subkategori di 9 domain. Misalnya, file subkategori "Penulisan Hukum" dalam domain Penulisan dan Penerjemahan membutuhkan keterampilan dalam "menulis persyaratan hukum layanan dan draf kontrak. " Dengan demikian, tugas subkategori pekerja untuk pertunjukan menunjukkan berbagai keterampilan yang dia miliki; jadi dalam studi ini, kami menyebut setiap subkategori sebagai kemampuan." Perhatikan bahwa pekerja hanya dapat menetapkan satu subkategori (yaitu, keterampilan) untuk pertunjukan, dan pekerja dapat menambahkan pertunjukan baru ke profil mereka dari waktu ke waktu di mana jenis keterampilan yang dibutuhkan dalam pertunjukan baru bisa sama atau berbeda dari pertunjukan pekerja yang ada. berdasarkan aktivitas, kinerja, dan reputasi pekerja, Fiverr menetapkan platform yang luas "Level" untuk setiap pekerja (yaitu, Baru, Level 1, Level 2, dan Peringkat Teratas), dan pekerja dengan level yang lebih tinggi mendapatkan keuntungan seperti kemampuan untuk menawarkan lebih banyak pertunjukan dan harga pertunjukan yang lebih tinggi. Fiverr juga memperbarui penugasan level pekerja secara berkala. [3]

III. Pembahasan

Perkembangan teknologi mengantarkan peradaban pada industri 4.0. Zaman yang ditandai dengan masifnya penggunaan teknologi terbarukan seperti internet, printer 3D, *artificial intelligence*, dan lain sebagainya. Fiverr merupakan salah satu 'produk' yang keberadaannya karena industri 4.0. Fiverr adalah sebuah situs/website pasar online untuk perkerjaanpekerjaan/layanan *freelance* yang paling terkenal di dunia, dimana anda bisa

menjual jasa pekerjaan lepas dan produk digital dari harga mulai dari \$5. Walau terdapat banyak website penyalur kerja serupa, tetapi Fiverr termasuk populer dan memiliki market luas serta mudah.

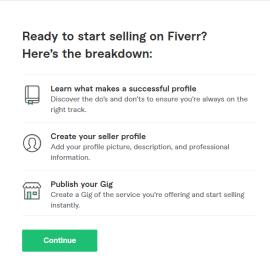


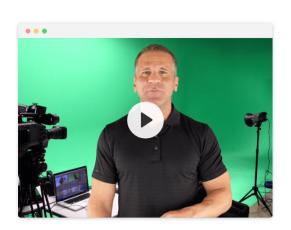
Proses kerja dalam platform Fiverr tidak jauh berbeda dengan platform website *microjob* lainnya. Urutan proses kerja diawali oleh penyedia jasa atau layanan yang menawarkan keahliannya, Fiverr sendiri bertindak sebagai pihak ketiga yang mempertemukan pada calon pembeli.

a. Penjual Jasa

Proses pertama adalah penjual jasa memberikan deskripsi jasa yang akan dijualnya dengan rinci, baik tentang sample jasa, harga, durasi pengerjaannya, layanan-layanan yang didapatkan, bagaimana proses pengerjaan, dan lain sebagainya terkait jasa tersebut. Selanjutnya data tersebut dipromosikan pihak Fiverr dalam website mereka kepada calon-calon pembeli.

fiverr.



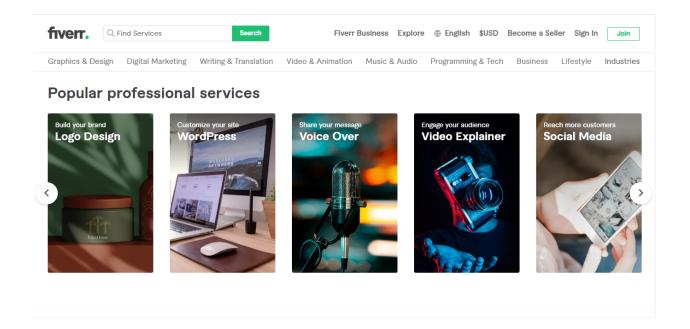


Ada beberapa jenis jasa yang dapat ditawarkan di fiverr di antaranya:

- 1) Graphic and Design
- 2) Digital marketing
- 3) Writing and translation
- 4) Video and animation
- 5) Music and audio
- 6) Programing and technology
- 7) Business
- 8) Lifestyle
- 9) Industries
- 10) Dan lain-lain

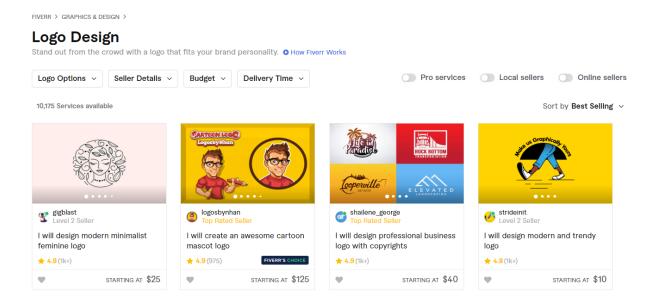
b. Fiverr Promokan Jasa

Peran Fiverr dalam proses ini adalah menampilkan jasa para penjual dalam websitenya sehingga dapat diakses dan dilihat oleh para calon pembeli di seluruh dunia.



c. Pembeli

Setelah jasa-jasa para penjual terpampang dalam website Fiverr, calon pembeli akan mengakses websitenya dan memutuskan membeli atau tidak setelah melihat dan mempertimbangkan jasa yang mereka butuhkan serta *budget* yang mereka miliki.



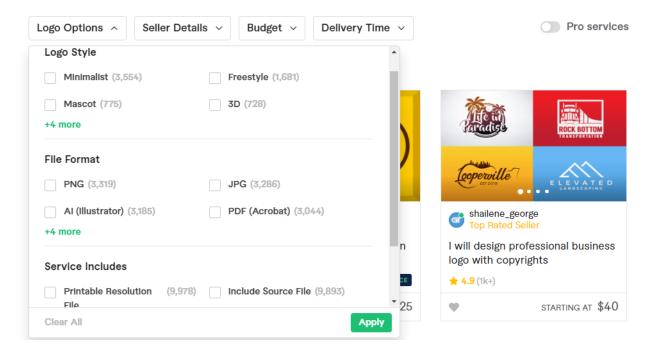
Fiverr memberikan pilihan kepada pelanggan supaya pelanggan dapat menyesuaikan sendiri permintaan pekerjaan yang diingnkan, sebagai salah satu contohnya pada opsi permintaan pelanggan terhadap desain logo, disini pelanggan mendapatkan beberapa pilihan logo yang diantaranya:

- 1. Logo style
- 2. File format
- 3. Termasuk dalam pelayanan

FIVERR > GRAPHICS & DESIGN >

Logo Design

Stand out from the crowd with a logo that fits your brand personality. • How Fiverr Works

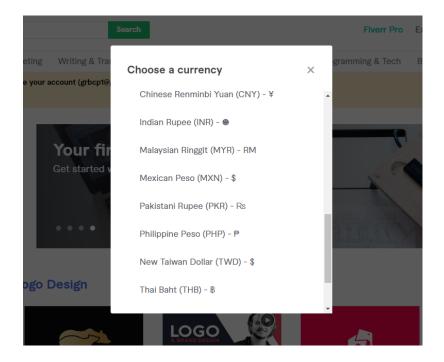


d. Fiverr Mengelola Uang

Jika terjadi transaksi pembelian jasa, uang bayaran pembeli akan ditampung pihak Fiverr selama 14 hari, lalu akan terpotong 20% per transaksi dan disalurkan kepada penjual jasa. Setelah itu penjual dapat menarik dana tersebut menuju platform *ecurrency* yang disediakan Fiverr setelah itu dapat di konversi menuju IDR dan ditarik menuju rekening bank lokal. Penarikan uang penjual sendiri dapat menggunakan 3 platform *E-currency*:

- 1) transfer bank
- 2) Paypal
- 3) Fiverr Reveneu Card

Mata uang yang digunakan dalam transaksi umumnya menggunakan USD, namun seiring berjalannya waktu Fiverr memperbaruhi sistemnya dan dapat merubah mata uang sesuai kebutuhan.



IV. Kesimpulan

Perkembangan teknologi mengantarkan peradaban pada industri 4.0. Zaman yang ditandai dengan masifnya penggunaan teknologi terbarukan seperti internet, printer 3D, artificial intelligence, dan lain sebagainya. Fiverr merupakan salah satu 'produk' yang keberadaannya karena industri 4.0. Fiverr adalah sebuah situs/website pasar online untuk perkerjaanpekerjaan/layanan freelance yang paling terkenal di dunia, dimana anda bisa menjual jasa pekerjaan lepas dan produk digital dari harga mulai dari \$5.

Proses kerja dalam platform Fiverr tidak jauh berbeda dengan platform website *microjob* lainnya. Urutan proses kerja diawali oleh penyedia jasa atau layanan yang menawarkan keahliannya, Fiverr sendiri bertindak sebagai pihak ketiga yang mempertemukan pada calon pembeli.

Daftar Pustaka

- Supangat and A. R. Amna, "Pemanfaatan Fitur Analisis Data Menggunakan K-Means Cluster Dalam Point of Sales (POS)," *Teknika*, vol. 8, no. 2, pp. 97–102, 2019, doi: 10.34148/teknika.v8i2.157.
- 2011 Citra Kunia putri dan trisna insan Noor, "済無No Title No Title," *Anal. pendapatan dan tingkat Kesejaht. rumah tangga petani*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- K. Huang, J. Yao, and M. Yin, "Understanding the skill provision in gig economy from a network perspective: A case study of fiverr," *Proc. ACM Human-Computer Interact.*, vol. 3, no. CSCW, 2019, doi: 10.1145/3359234.

Hasil plagiarism checker (www.duplichecker.com)

