

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi di Indonesia diperkirakan akan menguasai lebih dari 40% dari USD 34.5 miliar pendapatan di wilayah Asia Tenggara pada pasar *startup*. Ini didasari dengan meningkatnya pendapatan masyarakat kelas menengah, pesatnya pertumbuhan pengguna *internet* dan juga *smartphone*. Dapat dikatakan Indonesia kini menjadi salah satu *market online* terbesar di Indonesia.

Memanfaatkan fenomena tersebut para perusahaan-perusahaan *startup* dan retail mulai berlomba untuk ikut mengambil keuntungan meskipun terhambat oleh infrastruktur, logistik, dan teknologi untuk menggapai permintaan pasar. Salah satu langkah untuk membangun keunggulan kompetitif dalam dunia *startup* Indonesia adalah dengan memberikan kemudahan cara pembayaran, menambahkan waktu dan daya saing untuk meningkatkan pangsa pasar.

Beberapa tahun belakangan ini, Dunia kampus di landa *marketing* telah menjadi salah satu tren pemasaran dengan pertumbuhan tercepat, terutama di ranah digital. Berkembang kalangan pengusaha dari mahasiswa di Universitas Telkom menjadi daya aspek positif di kalangan pengusaha muda di Indonesia. Pengusaha di kalangan mahasiswa yang tumbuh begitu banyak dan belum berkembang secara baik dengan segala masalah yang ada sering jatuh dan tidak mampu berdiri kembali dari keterpurukan Bisnis dan rata-rata bisnis di bawah omset sepuluh juta menjadi kendala dan butuhnya rekan kolaborasi dalam mengembangkan usaha di lingkungan kampus dan di dunia *startup*.

Setelah melihat beberapa permasalahan yang ada di butuhkan satu wadah komunitas *Startup* untuk memudahkan pengusaha menjalin kemitraan dengan pelaku bisnis. penggunaan *website* juga sebagai media komunikasi antara anggota komunitas. *Startup* umumnya selalu mencari ide baru, *developing new market*, area yang *green*, mengejar *disruption*, ingin merubah wajah industri melalui

1.2 Rumusan Masalah

Dari beberapa hal yang telah di jabarkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Parapengusaha terdata sebagai anggota startup yang tergabung dalam wadah komunitas ?
2. Bagaimana anggota startup memberikan informasi *acara*?
3. Bagaimana parastartup dapat mempublikasikan hasil diskusi di antara pelaku startup?
4. Bagaimana membantu parastartup untuk menjalin kerjasama?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah membuat aplikasi yang memiliki fitur sebagai berikut.

1. Mendata parapelaku startup di kampus Universitas Telkom menjadi satu komunitas.
2. Berbagi Informasi acara yang di adakan oleh anggota parastartup.
3. Berbagi informasi mengenai kabar tentang startup , informasi hasil diskusi oleh paraanggota startup untuk di sebarluaskan.
4. Membantu menjalin kerjasama antara parastartup dan *investor*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan model kanvas dalam proses bisnis.
2. Harus registrasi anggota untuk dapat menjalin kerjasama.
3. komunitas mendapatkan informasi tentang *website* dan lokasi.
4. Aplikasi ini hanya memiliki bentuk dasar konten sosial.

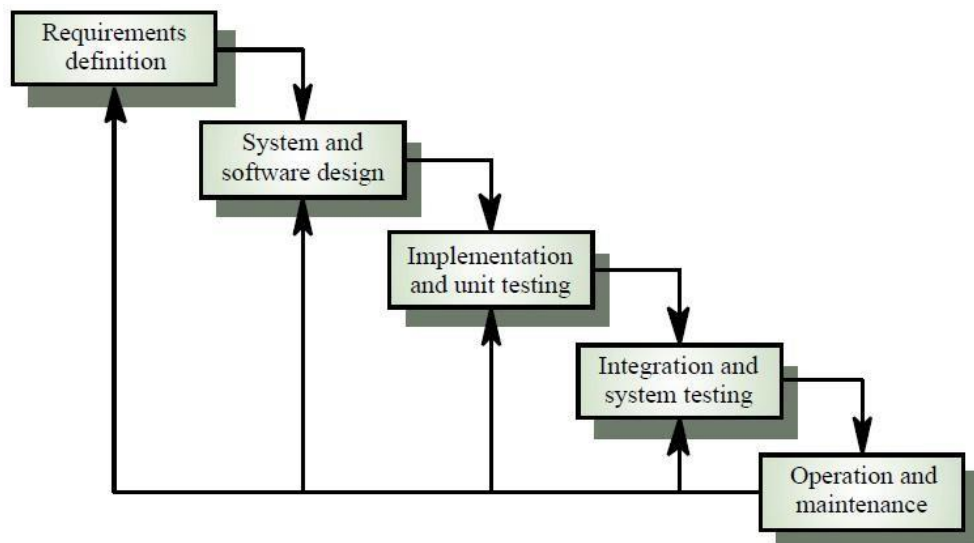
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi *Startup* Telkom University Berbasis Web ini merupakan aplikasi yang berfungsi untuk penggerak industri *startup* di kampus Universitas Telkom. Aplikasi ini sebagai forum eksklusif dalam berbagai bidang industri *startup* digital dan menjadi pendamping bagi *startup* baru dalam menjalankan bisnisnya berdasarkan struktur para pengusaha. Aplikasi ini memiliki fitur :

1. Form Kerjasama dengan pihak anggota dan para konsumen serta *investor* dalam kerjasama kerja.
2. Memasukan *Event marketing* dan berita terbaru tentang dunia *startup*
3. Pengeleloan hasil diskusi para anggota dari hasil diskusi mencari solusi dari *problem*.
4. Aplikasi ini menggunakan metode Spiral dengan *framework* CodeIgniter.

1.6 Metode Pengerjaan

Aplikasi komunitas mahasiswa *Startup* Universitas Telkom Berbasis Web menggunakan Metode *waterfall* yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *System DevelopmentLife Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pembuatan *software* yang paling umum digunakan oleh tim pengembang di Indonesia. Model ini bersifat sekuensial, karena masing – masing tahap di dalamnya saling terkait dan saling mempengaruhi. Adapun tahapan pengerjaan yang dilakukan dengan metode *waterfall* adalah :



Gambar 1- 1 Metode Pengerjaan Penelitian Model Waterfall

1. Requirement Analysis and Definition

Tahapan awal dimana pada tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data – data berdasarkan masalah terjadi untuk menangani kebutuhan Aplikasi komunitas startup berbasis web telkom university . Pengumpulan data dilakukan dengan Melakukan wawancara dan Diskusi kepada kalangan pengusaha Universitas Telkom, sehingga mengetahui solusi untuk penyelesaian masalah di kalangan pengusaha. Dari *problem* di kalangan pengusaha diwujudkan dengan solusi yang hasilnya dibutuhkan wadah atau komunitas untuk mencapai tujuan bersama para pengusaha.

2. System and Software Design

Pada tahap ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan *detail* algoritma. Tahapan ini akan menghasilkan sebuah dokumen. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Dalam perancangan desain yaitu menggunakan perancangan *flowmap*, ERD (*Entitas*

Relationship Diagram) dan UML (*Unified Modelling Language*). Sehingga programmer atau pihak

yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada didalam sistem maupun diluar sistem.

3. Implementation and Unit Testing

Pada tahap ini pembuatan kode program perangkat lunak kedalam bentuk bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Tahapan inilah yang merupakan tahapan nyata dalam mengerjakan sebuah sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Dalam pembuatan aplikasi pengelolaan data menggunakan *Framework CodeIgniter* dan database MySQL.

4. Integration and System Testing

Pada tahap ini memastikan bahwa sebuah program perangkat lunak yang dibuat terbebas dari kesalahan (*error*), baik itu kesalahan dari perangkat lunak maupun dari pengguna (*human error*). Pengujian dengan menggunakan metode *Black Box Testing* yaitu pengujian berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak.

5. Operation and Maintenance

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan terhadap aplikasi yang sudah jadi. Termasuk perbaikan sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Namun tahapan ini tidak dilakukan pada pengerjaan pada proyek akhir ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Periode November 2016 - Juni 2017																															
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Customer Communication :																																
a.Pengumpulan Data																																
b.Wawancara																																
c.Diskusi Lanjut User																																
2.Planning																																
a.perencanaan Sumber Daya																																
b.Perencana Waktu																																
c.perencanaan Informasi User																																
3.Risk Analysis																																
a.Analisis Kebutuhan Aplikasi																																
b.Analisis Teknis Manajemen																																
4. Engineering																																
a.Pengkodean sesuai Planing																																
5.Construction And Release																																
a.Implementasi Aplikasi																																
b.Menguji Aplikasi																																
c.kuisisioner penilaian Aplikasi																																
6.Customer Evaluation																																
a.Revisi/Perbaikan																																
b.Sudah sesuai Planing																																
c.BlackBox Testing																																
7.Sidang																																