

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perusahaan startup di zaman sekarang, semakin banyak dan dengan berbagai jenis layanan yang ditawarkan seperti e-commerce, logistik, transportasi, pangan, dan hiburan. Adapun contoh perusahaan tersebut sebagai berikut *Go-Jek*, *Grab*, *Tokopedia*, *Lazada*, *Shopee*, dll. Namun dari perusahaan-perusahaan *startup* tersebut masih banyak *startup* yang gagal, contohnya adalah *Kirim.co.id*, yang merupakan layanan antar barang atau kurir pribadi yang berhenti beroperasi pada tahun 2015 karena kemungkinan tidak dapat bersaing dengan *Go-Jek* atau *Grab*, dimana kedua *startup* tersebut sudah melakukan ekspansi yang besar. *Startup* lainnya yang gagal adalah *SixReps.com* yang merupakan situs sosial media untuk penggiat *fitness* dan olahraga, *SixReps* pernah ditawar investor senilai \$1 juta, namun sampai sekarang tidak terdengar lagi.

Masih banyak lagi *startup* yang gagal dimana beberapa alasannya adalah kalah bersaing dengan *startup* yang sudah ada, pendanaan, dan pemasaran sehingga menyebabkan *startup* bangkrut atau gulung tikar. Menurut *Startup Genome* 9 dari 10 *startup* yang dimulai mengalami kegagalan.[1] Menurut penelitian dari *Fractl* 18% penyebab kegagalan *startup* adalah kurangnya *traction* atau daya tarik, 13% kurangnya biaya dan menarik investor.[2] Oleh karena itu *startup* perlu mencari *product-market* fit yang merupakan target konsumen yang bersedia untuk membeli, memakai, dan memberitahukannya kepada orang lain sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan konsumen. Tahap *Proof of Concept* atau *MVP (Minimum Viable Product)* sangat penting untuk memvalidasi asumsi secara cepat dan murah, dan memprioritaskan perubahan berdasarkan *feedback* pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu bagaimana membangun website platform *Proof of Concept*

menggunakan *Angular.js*.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian permasalahan masih terbuka luas dan dapat melebar, maka untuk menjadi fokus penelitian, ada beberapa batasan masalah yang digunakan, yaitu:

1. *Website* ini akan dikembangkan menggunakan *framework Angular.js* dengan bahasa pemrograman *Typescript*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun *website* yang dapat menolong indie *developer/start-up* untuk mendapatkan *audience* dan *feedback* dari pengguna.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis mencari-cari penelitian yang sudah dilakukan terkait dengan pembangunan *website indie publishing* dan *platform Proof of Concept*, beserta juga mencari literatur-literatur yang berkaitan dengan *Angular.js* dan bahasa pemrograman *Typescript*. Pencarian ini akan berguna untuk penulis dalam mendapatkan referensi fungsi-fungsi, kelas-kelas bawaan yang dimiliki oleh *Angular.js*.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan, dimana di proses ini penulis akan mendefinisikan kebutuhan, batasan, pengumpulan data, fitur, dan fungsi. Pengumpulan informasi ini dapat dilakukan melalui literasi-literasi pengembangan *website* dari *internet*, atau jurnal-jurnal yang sudah ada.

- b. *Designing* (Mendesain), setelah analisis kebutuhan selesai penulis akan melakukan desain untuk *UI*-nya, serta mendesain *layout* atau warna.
- c. Pengembangan (*Development*), di bagian ini penulis akan melakukan pengkodean, sehingga semua hal yang sudah didesain sebelumnya dapat bekerja seperti yang diharapkan pada tahap analisis kebutuhan.
- d. *Testing*, di bagian ini adalah penulis melakukan *testing* untuk melihat apakah masih ada kesalahan pada tahap pengembangan, disini penulis akan mencari *bug*, dan menuntaskannya.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan untuk pemecahan masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut