

# automata ganjil

*by Adams Rampait*

---

**Submission date:** 25-Nov-2021 05:00PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1711889889

**File name:** tanpanama\_Publikasi\_automata.pdf (299.96K)

**Word count:** 5609

**Character count:** 36310

# Pandemi dan Dampaknya pada *Software Process* *Startup* Indonesia

**Abstract**—Pandemi Covid-19 [26] g muncul pada akhir tahun 2019 membuat dunia kelabakan. Pandemi yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 ini membuat banyak sektor dunia mengalami kelumpuhan, terutama pada sektor yang melibatkan banyak komponen seperti kesehatan, perekonomian, dan transportasi perjalanan. WHO sebagai badan kesehatan dunia menyarankan untuk negara-negara dunia melakukan *lockdown* agar menekan laju penyebaran pandemi Covid-19, yang dengan adanya *lockdown* tersebut membuat negara-negara harus memikirkan ulang pendekatan mereka dalam menanggulangi pandemi. Hampir dua tahun berlalu sejak virus Covid-19 muncul dan menjadi pandemi skala global, banyak perubahan yang terjadi pada berbagai sektor di negara dan dunia. Pada *paper* ini akan membahas tentang dampak pandemi pada salah satu sektor perekonomian yang sedang naik daun dalam lima tahun terakhir, yaitu sektor *startup*. *Startup* sendiri merupakan perusahaan rintisan yang bertujuan membuat produk atau jasa unik dan mendistribusikannya sesuai tujuan pasar dari *startup* itu sendiri. Selain itu *paper* ini akan mengambil contoh nyata *startup* dalam menyikapi pandemi, mulai dari melihat pola kerja *startup*, teknik serta *tools* yang dipakai, dan strategi bisnis yang digunakan oleh *startup* untuk bertahan/*survive* pada masa pandemi. Hal tersebut akan dipakai untuk menarik kesimpulan dan diharapkan dapat membantu usaha *startup* dalam membuat strategi dalam menghadapi pandemi dan menentukan arah jalan *startup* serta untuk melihat kemampuan bertahan dalam masa pandemi.

**Keywords**—*startup*, Covid-19, pandemi, strategi, survive.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada masa sekarang ini membawa perubahan pada sektor ekonomi dunia. Salah satu sektor yang sangat terbantu dan berkembang dengan pesat adalah sektor *startup*. Perkembangan *startup* pada dekade 2010-an sangat masif sekali dibanding dekade 2000-an, terutama pada lima tahun terakhir banyak sekali bermunculan berbagai jenis *startup* pada berbagai bidang. Di Indonesia sendiri, perkembangan *startup* terbilang sangat cepat sekali, terdapat sekitar 2,193 *startup* dari berbagai bidang yang telah tercatat berdiri di Indonesia [1]. Dari 2,193 *startup* tersebut, beberapa *startup* asal Indonesia berhasil masuk ke jajaran *startup* yang berstatus Unicorn, seperti Bukalapak, Tokopedia, OVO, dan Traveloka. Sampai saat ini, baru Gojek yang berstatus *startup* Decacorn asal Indonesia. Menurut Presiden Joko Widodo pada acara *Indonesia Digital Economy Summit* 2020, jumlah tersebut masih kurang untuk mendobrak sektor perekonomian digital di Indonesia, oleh karena itu diperlukan usaha kerjasama antar pemerintah dan pelaku usaha ekonomi digital dalam memperbaiki ekosistem ekonomi digital, mempermudah mentoring, dan membuka lahan investasi pada sektor perekonomian digital [2].

Namun rencana tersebut terhambat oleh pandemi Covid-19 yang muncul [17] Indonesia pada bulan Maret tahun 2020. Pandemi yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 dan muncul pertama kali di Wuhan, Cina menyerang sistem pernapasan dan mirip dengan pneumonia, meliputi gejala

seperti demam, sesak napas, dan batuk tidak berdahak [3]. Virus ini tidak hanya berbahaya, namun juga memiliki kemampuan menyebar sangat cepat. Karena hal tersebut, pada awal kemunculannya banyak negara yang belum siap untuk menghadapi virus SARS-CoV-2 dan menyebabkan kepanikan skala global. Virus yang akhirnya dinamai Covid-19 ini menyebabkan kelumpuhan pada berbagai sektor di banyak negara, tidak terkecuali pada sektor perekonomian digital. Hal tersebut kemudian berimbas pada ekosistem *startup* dimana banyak *startup* mencari cara untuk beradaptasi dalam situasi pandemi, yang tidak menutup kemungkinan apabila mereka salah mengantisipasi pandemi ini, mereka sewaktu-waktu bisa saja kolaps.

Ekosistem *startup* di Indonesia sendiri ikut terkena imbas dari pandemi Covid-19, dimana dalam sebuah webinar berjudul *Indonesia's Startups Amid Covid-19 Pandemic* menyebutkan bahwa sebagian besar perusahaan mengalami kondisi yang sedang tidak baik-baik saja selama pandemi. menurut riset yang dilakukan oleh Katadata Insight Center, menunjukkan bahwa sebelum pandemi menyeru [7], terdapat 74,8% perusahaan/*startup* berada pada kondisi baik, 21,6% berada pada kondisi rata-rata, dan 3,6% berada pada kondisi yang buruk. Kemudian keadaan tersebut berubah ketika pandemi merebak [7] di Indonesia, dimana kondisi perusahaan/*startup* menjadi 33% berada pada kondisi baik, 24,6% berada pada kondisi rata-rata, dan 42,5% pada kondisi buruk [4].

Dari data diatas, sangat penting bagi *startup* untuk menemukan metode, alat dan teknik, serta proses bisnis yang sesuai dalam menghadapi masa pandemi sekarang ini agar mereka bisa terhindar dari dampak yang lebih buruk dan bisa berujung pada kolaps dari *startup* itu sendiri. Penelitian ini akan membahas bagaimana *startup* melakukan proses bisnis dalam masa pandemi dengan menemukan metode, teknik serta *tools* maupun metode lain [20] yang digunakan oleh *startup* dalam menghadapi pandemi. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yang merupakan metode penelitian dengan wawancara dan observasi untuk menggali data yang ada. Selain menggunakan wawancara dan observasi, penelitian ini juga akan menggunakan studi pustaka pada penelitian terkait dan mungkin telah dilakukan dalam dua tahun belakangan yang berkaitan dengan pandemi dalam keberlangsungan *startup*.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Pandemi

Pandemi adalah wabah penyakit menular skala besar di wilayah geografis yang luas serta dapat meningkatkan keadaan morbiditas dan mortalitas secara signifikan, dan menyebabkan gangguan pada sistem perekonomian, sosial, dan politik yang signifikan [5]. Pandemi bisa menyebabkan gejala serius pada manusia, baik yang tampak seperti penyakit pada umumnya dengan gejala tertentu, hingga efek yang mempengaruhi kesehatan mental seseorang [6], dan memperburuk masalah mental yang telah ada pada seseorang [7].

Pada akhir tahun 2019, muncul penyakit misterius di kota Wuhan Cina dengan gejala demam, batuk kering, kelelahan, dan masalah pada sistem pencernaan [3]. Tidak cukup dengan kemunculannya yang misterius, penyakit tersebut juga memiliki daya sebar yang sangat cepat, hingga pada awal tahun 2020, penyakit tersebut sudah menyebar ke beberapa negara di dunia terutama negara yang bersinggungan langsung dengan Cina. Penyakit yang akhirnya ditetapkan menjadi pandemi dan diberi nama Covid-19 dan belakangan diketahui disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 membuat WHO bergerak cepat dengan menginstruksikan negara-negara dunia untuk menutup negara dari segala perjalanan antar negara untuk menekan laju persebaran pandemi Covid-19.

Selain dengan melakukan penutupan negara (*lockdown*) dari segala perjalanan antar negara, upaya lain yang dilakukan untuk menekan laju penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan *social distancing*, yaitu upaya yang memberlakukan pembatasan gerak masyarakat dan membatasi interaksi antar individu [8]. Belakangan, WHO mengubah istilah tersebut menjadi *physical distancing* dengan alasan nama dari *social distancing* yang cenderung menciptakan kesan menutup diri secara sosial, sementara nama *physical distancing* didefinisikan sebagai menjaga jarak fisik satu individu dengan individu lain untuk memastikan penyakit tidak menyebar tanpa membuat masyarakat terpisah secara sosial [8], [9].

Efek rantai yang diciptakan oleh pandemi inilah yang membuat banyak sektor di berbagai negara kolaps. Akibat dari kebijakan *physical distancing*, banyak *startup* yang harus memikirkan ulang cara mereka dalam melakukan proses bisnis mereka. Salah satu upaya lain adalah dengan kebijakan WFH (*work from home*) yang dicetuskan oleh pemerintah untuk bekerja dari rumah sehingga diharapkan dapat meminimalisir penyebaran Covid-19. Kebijakan tersebut membuat perusahaan/*startup* merumahkan karyawan mereka, namun WFH membuat kekhawatiran dari perusahaan/*startup* dimana bisa saja terjadi pemangkiran dalam bekerja dan pekerjaan dilakukan dengan kualitas rendah [10]. Perusahaan/*startup* sebagai pihak pertama yang memperkerjakan mereka juga diharuskan untuk memikirkan kebijakan seperti membayar penuh gaji mereka, jam dan pekerjaan yang fleksibel, dan akses kepada utilitas dan sumber daya perusahaan dapat membantu pekerja dalam melewati masa pandemi [10]–[12].

Selain membuat kebijakan untuk karyawan, perusahaan/*startup* juga wajib untuk membuat strategi penunjang pekerjaan agar perusahaan dapat selamat dan terus berjalan selama masa pandemi. Gangguan dalam beraktivitas dan menjalankan perusahaan tentunya akan berdampak kepada pendapatan perusahaan, ditambah dengan berkurangnya kapasitas produktif karena ambiguitas dan prioritas yang berubah antar individu, organisasi, dan komunitas masyarakat [12]. Karena hal tersebut, perusahaan sangat wajib untuk membuat strategi baru dalam bekerja dengan mempertahankan produktivitas dan kesehatan pekerja, serta tetap mempertahankan *physical distancing* selama diperlukan [11].

### B. Startup

*Startup* adalah suatu organisasi yang dibuat untuk membuat produk atau layanan baru yang bersifat inovatif dibawah kondisi ketidakpastian (disrupsi), dengan tujuan mencari model bisnis yang berkembang pesat dan berujung menguntungkan serta tenur [13]. Sementara menurut

Forbes, *startup* mengacu pada perusahaan muda yang didirikan untuk mengembangkan produk atau layanan yang unik, melepaskannya ke pasaran, dan membuat produk atau layanan mereka menjadi sangat menarik dan tidak tergantikan pada pelanggan mereka [14].

*Startup* berdiri didasari sebagai *problem solver* dari suatu masalah dengan menawarkan solusi yang berupa produk maupun jasa. Solusi didapatkan dari hasil riset tentang masalah yang akan dicari penyelesaiannya dengan menghasilkan MVP (*minimum viable product*). Proses inilah yang membedakan *startup* dengan perusahaan lainnya, *startup* berlandaskan pada inovasi yang berkesinambungan untuk mengatasi kekurangan produk atau layanan yang ada, serta menciptakan kategori produk dan layanan yang baru. Proses inilah yang menyebabkan disrupsi dan menciptakan ketidakpastian pada industri terutama pada sektor *startup*.

Pada *paper* ini akan membahas *startup* yang bergerak pada bidang *software developing* yang biasa disebut sebagai *startup software house*. Fokus utama dari *software house startup* adalah mengembangkan produk / layanan inovatif dengan *software* sehingga mendapat nilai komersial dari produk dan layanan yang mereka tawarkan. Sama seperti dengan *startup* lain, pada *startup* yang bertipe *software house* juga terdapat proses disrupsi pada saat pengembangan produk. Dalam pembuatan produk atau layanan, biasanya *startup* akan menciptakan *basic product* (MVP) yang akan digunakan dalam pengembangan produk atau layanan milik *startup*. Dengan memanfaatkan MVP, mereka dapat melakukan iterasi dimana mereka dapat memperbaiki produk dengan *feedback* dan data yang dihasilkan dari MVP tersebut hingga produk siap dilepas ke pasaran.

Dikarenakan adanya proses disrupsi tersebut, *software startup* selalu berada tekanan yang dahsyat. Dalam praktiknya, *software startup* merupakan jenis *startup* yang baru berkembang pesat dalam periode lima tahun belakangan. Kurangnya sumber daya dan contoh operasional untuk menjalankan *startup* menjadi kendala yang sangat ketara [15]. Dalam situasi pandemi seperti sekarang ini, proses disrupsi yang dialami oleh *software startup* menjadi bertambah. *Software startup* perlu mengidentifikasi ketidakpastian dalam masa pandemi secara menyeluruh agar *startup* dapat segera membuat rencana untuk menghadapi pandemi. Perubahan *market* atau pasar yang sangat cepat juga menyebabkan *time-to-completion* pada *software startup* menjadi sangat ketat [16]. Walaupun demikian, perkembangan teknologi di dunia dalam lima tahun belakangan juga berkembang dengan sangat pesat, dengan menggunakan teknologi seperti komputasi dan jaringan membuat *software startup* mendapat bantuan dalam menghadapi proses disrupsi yang terjadi [17].

### C. Software Process

*Software process* adalah rangkaian langkah terurut untuk membuat sebuah produk keluaran yang berupa rekayasa perangkat lunak. Menurut Sommerville dalam bukunya yang berjudul *Software Engineering 9th Edition*, *software process* adalah pendekatan sistematis yang digunakan dalam melakukan rekayasa perangkat lunak dan merupakan sebuah aktifitas terurut yang menuju kepada produksi dari pembuatan produk rekayasa perangkat lunak.

Dalam proses pembuatan produk atau layanan, *software startup* itu sendiri mempunyai banyak perbedaan dengan *startup* konvensional. umumnya proses pembuatan produk merupakan hal yang sudah memiliki pondasi dan memiliki

desain produk jangka panjang yang tidak berubah dalam waktu dekat. Dalam *software process*, proses pembuatan produk atau layanan sering kali dalam tekanan dan dibawah kondisi yang berubah-ubah mulai dari kebutuhan (*requirements*) dan fungsionalitas (*functionality*), kendala waktu dan biaya, dan kepuasan dari konsumen itu sendiri [18].

Metodologi dari *software process* dimulai dari sekitar tahun 1960, dengan mendefinisikan permasalahan yang spesifik dan berkaitan dengan *software process*. Barulah pada tahun 1990-an metodologi dari *software process* berkembang secara pesat dengan menghasilkan dua metode utama, yaitu:

#### 1) Tradisional (*plan-driven models*)

Berkembang pada tahun 1990-an, model ini membuat interpretasi SDLC (*software development life cycle*) dengan membagi "*life cycle*" dari *software development process* itu menjadi beberapa fase dan menetapkan aktivitas pada setiap fase, serta menetapkan *process flow* pada setiap fase yang ada. Model yang paling terkenal dari periode ini adalah metode *waterfall* yang diusulkan oleh Winston Royce pada tahun 1970 [19], dengan variasi lain seperti metode *Spiral* [20] dan *V-model* [21].

#### 2) Agile methods

Metode *agile* berkembang pada awal 2000-an, dikarenakan terdapat limitasi dan kelemahan pada metode tradisional terutama pada proyek dengan skala besar. Pada tahun 2001, *The Agile Alliance* menerbitkan "*The Agile Manifesto*" dan menjadi momentum perkembangan metode *agile* [22]. Metode *agile* tidak memiliki rencana baku sejak awal, metode ini lebih menekankan pada kemungkinan fleksibilitas dan adaptif terhadap perubahan dengan fokus pengulangan praktik yang bersifat "*light-weight*", sehingga memungkinkan melakukan *software deliveries* secara kontinyu dalam bentuk kecil. Salah satu metode yang termasuk dalam metode *agile* dan termasuk metode *agile* yang paling banyak dipakai adalah *scrum* [23].

Pada survei yang dilakukan oleh *Hewlett-Packard* (HP) pada tahun 2016, dari 600 orang *software developer* dan pakar teknologi menunjukkan bahwa metode *agile* merupakan metode yang sedang naik daun sejak tahun 2010 dan paling banyak digunakan. Pada tahun 2016, hanya 2% pengguna yang murni memakai metode *waterfall*, 24% memakai metode *hybrid* (gabungan *waterfall* dan *agile*), dan 16% murni memakai *agile*, sementara 51% *software developer* dan pakar lebih condong kepada metode *agile* [24].

Sementara pada survei yang dilakukan oleh *VersionOne*, mereka mencari demografis dari pengguna *agile* pada setiap sektor industri di seluruh dunia dan dengan tidak mengejutkan, industri di bidang *software* merupakan industri terbesar yang memakai metode *agile*. Pada tahun 2007 yang diisi oleh 1.700 responden, hanya 71 negara yang mengadopsi metode *agile*, sementara pada 2015 yang diisi oleh 3.880 responden, terdapat pengguna yang terdiri dari 56% Amerika Utara, 26% Eropa, 11% Asia, dan 7% lainnya [25].

Pemodelan *software process* pada dasarnya adalah manajemen dari permasalahan yang menerapkan banyak ide, prinsip, aturan, dan praktik kedalam area dari *software development* itu sendiri. Model tradisional, benar-benar mengikuti tradisi dari manajemen permasalahan ini, karena itulah disebut dengan *plan-driven models* [18]. Metode *agile* itu sendiri muncul dari manajemen permasalahan yang sama, dengan fokus utamanya adalah keadaan yang sering berubah-ubah dalam *software development*. Kedua metode ini, baik *agile* dan tradisional masih dibutuhkan dan memiliki tempat mereka masing-masing dalam dunia *software development*.

#### D. Penelitian terkait

Beberapa penelitian terkait pandemi dan *startup* yang menjadi acuan penulis diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Da Camara terkait bagaimana *software startup* bernama Di2Win di Brazil menghadapi pandemi Covid-19. Penelitian ini membahas bagaimana Di2Win menghadapi pandemi yang tiba-tiba muncul. Sebelum pemerintah Brazil mengumumkan *lockdown*, tim dari Di2Win sudah memikirkan dampak yang akan mereka dapatkan terhadap proyek-proyek perusahaan. Diantara dampak yang pasti dirasakan adalah bagaimana Di2Win beradaptasi terhadap ketidakpastian seperti bagaimana mempertahankan produktivitas tim, mencari *tools* yang diperlukan untuk melakukan *remote working*, menyatakan ekspektasi dengan klien, memberikan infrastruktur dan menjaga kesejahteraan pegawai, serta melakukan koordinasi dalam proses *developing software*. Dalam prosesnya, Di2Win melakukan riset dalam praktik bekerja mereka serta *tools* yang dapat berkontribusi dalam mengatasi dan membantu terkait *remote working* [26].

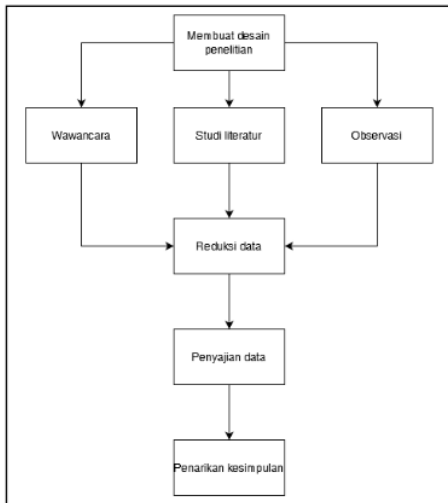
Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kuckertz di Jerman mencakup bagaimana respon yang dilakukan oleh pemerintah Jerman dan pelaku usaha dalam melakukan respon cepat terhadap pandemi. Saat terjadi pandemi, pemerintah Jerman melakukan bantuan terhadap pelaku usaha dengan memberikan bantuan pajak, jaminan bekerja dalam jangka waktu pendek, dan bantuan peminjaman uang melalui bank negara. Namun dikarenakan kategori *startup* bukan termasuk perusahaan besar, banyak *startup* di Jerman tidak bisa melakukan permintaan bantuan kepada negara. Fokus dari penelitian yang dilakukan oleh Kuckertz adalah mencari garis tengah antar kebijakan pemerintah dan pelaku usaha, terutama *startup* di Jerman dimana pada satu sisi pemerintah Jerman berusaha menjaga perekonomian, dan *startup* Jerman menjaga keberlangsungan mereka [27].

Pada penelitian terakhir, Denae Ford melakukan penelitian terkait bagaimana pegawai *startup* dan perusahaan beradaptasi terhadap *remote working*. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan survei ke beberapa negara bagian di Amerika Serikat. Penelitian yang dilakukan oleh Ford ditujukan untuk memberikan *insight* bagaimana *software developer* beradaptasi terhadap pandemi. Survei yang dilakukan dalam dua tahap ini membahas bagaimana benefit dan tantangan dari *remote working* pada survei pertama, dan pada survei kedua membahas bagaimana produktivitas dalam melakukan WFH serta benefit dan tantangan dalam melakukan WFH. Selain itu, banyak faktor pendukung yang dapat menjadi benefit bagi sebagian orang, namun menjadi tantangan untuk sebagian yang lainnya. Mulai dari konteks personal, hingga karakteristik dari pekerjaan mereka [28].



### III. METODOLOGI PENELITIAN

Tahap dalam melakukan penelitian ditunjukkan pada diagram Gambar 1.



Gambar 1. Tahap penelitian yang dilakukan penulis

14

#### A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk mencari informasi dan data tentang objek yang diteliti. Metode kualitatif sendiri adalah metode penelitian dengan penekanan pada pengamatan permasalahan yang berhubungan dengan manusia secara fundamental. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah penyelidikan yang dilakukan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, yang dilakukan secara komprehensif dan diuraikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alami khusus dan menggunakan berbagai metode alami [29].

Subjek penelitian dari penelitian kualitatif adalah pihak-pihak yang menjadi fokus subjek penelitian dan sumber yang dapat memberikan informasi yang dipilih atas dasar tujuan (*purposive*) tertentu [30]. Adapun subjek penelitian pada penelitian ini adalah perusahaan/*startup* yang bergerak pada bidang perangkat lunak. Setelah menentukan subjek penelitian, penulis melakukan pengelompokan posisi pada perusahaan/*startup* yang sekiranya dapat diwawancarai. Setelah melakukan pengelompokan, penulis mendapatkan tiga posisi yang layak untuk diwawancarai, yaitu:

##### 1) Technical Leader

Penulis ingin mengambil informasi dan data dari *technical leader* karena tugas dari *technical leader* itu sendiri adalah seseorang yang bertanggung jawab terkait teknis dari *software developing* seperti *development software*, *engineering tasks*, dan *product releases* dari *startup* itu sendiri.

##### 2) Developer/Programmer

Penulis ingin mendapatkan informasi dan data dari *developer*, karena *developer* merupakan orang

pertama dan penting yang terlibat dalam pembuatan dan *software developing* itu sendiri. Menurut penulis, *developer* merupakan posisi dengan adaptasi yang ekstrim selama perubahan proses kerja selama masa pandemi, dimana mereka harus beradaptasi dengan *software* dan *tools* yang baru, melakukan aktivitas dengan tim secara daring, serta menyeimbangkan kehidupan pribadi dan pekerjaan secara efektif dan efisien.

##### 3) Founder

Penulis merasa informasi dan data dari *founder/co-founder* penting karena mereka merupakan nahkoda dari suatu perusahaan/*startup* itu sendiri. Penulis ingin mengetahui bagaimana mereka melakukan *handling* perusahaan/*startup* selama masa pandemi, bagaimana mereka melihat peluang *market*, mengelola *resources*, menciptakan *business plan*, dan membangun tim secara efektif.

33

Pada penelitian ini, sebenarnya akan dilakukan dengan melakukan observasi pada empat perusahaan/*startup* yang menjadi subjek penelitian. Dikarenakan pandemi yang melanda dan tidak memungkinkan untuk melakukan wawancara pengumpulan informasi dan data secara normal, maka lokasi penelitian pun berubah dan diputuskan sebagian besar pengumpulan informasi dan data akan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi yang memungkinkan melakukan *conference call* seperti Zoom dan Google Meets. Teknik ini dapat digunakan untuk metode kualitatif yang melakukan pengumpulan informasi/data dengan melibatkan individu atau grup dengan skala kecil [31].

#### B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian karena tujuan utama penyelidikan adalah untuk memperoleh informasi dan data. Pada penelitian kualitatif, informasi dan data merupakan hal yang bernilai tinggi dikarenakan informasi dan data yang berubah-ubah di lapangan. Teknik penelitian yang digunakan penulis dalam mengumpulkan informasi dan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Observasi

Menurut Nasution, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, dimana para peneliti hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia nyata yang diperoleh berdasarkan observasi [30]. Sementara menurut Sutrisno Hadi, Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis [30]. Penulis melakukan Observasi dengan menggunakan observasi non-partisipan dikarenakan masa pandemi, dan menggunakan instrumentasi observasi terstruktur.

19

##### 2) Wawancara

Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud dan tujuan tertentu [29]. Sementara menurut Esterberg, wawancara adalah pertemuan dua orang untuk berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dibangun makna pada topik tertentu [30]. Wawancara dilakukan dengan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai penanya dan

orang yang diwawancarai (*interviewee*) yang menjawab pertanyaan. Penulis memilih metode wawancara sebagai metode utama untuk mencari dan menggali informasi serta data terkait subjek penelitian. Penulis mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi yang kemudian difokuskan kepada fokus penelitian, kemudian informasi tersebut akan dianalisis sehingga membentuk suatu kajian.

### 3) Studi Dokumentasi dan Literatur

Studi dokumentasi adalah teknik pencarian data dan informasi dengan mengumpulkan serta menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian atau subjek penelitian sebagai data informasi sesuai dengan masalah penelitian [32]. Dokumen yang menjadi fokus kajian dokumentasi adalah catatan peristiwa atau peristiwa yang telah terjadi dan dilestarikan dalam bentuk tulisan, gambar atau karya monumental seseorang.

Studi literatur adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan buku-buku, majalah dan brosur yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian [32]. Teknik yang digunakan dalam studi literatur meliputi pencarian informasi dan data melalui membaca, memperoleh literatur tentang topik penelitian dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang dapat mendukung kebenaran data yang diperoleh selama penelitian.

### C. Reduksi Data

Menurut Sugiono, reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta mencari tema dan pola dari data itu sendiri [30]. Reduksi data penelitian dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam memahami data penelitian yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah informasi dari wawancara dengan responden terkait dan informasi lain yang terkait dengan software process startup selama pandemi sehingga penelitian dapat ditelaah secara detail dan mendalam. Data yang telah melewati tahap reduksi diharapkan memberikan gambaran jelas tentang hasil penelitian dan memudahkan peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data tambahan apabila diperlukan.

### D. Penyajian Data

Setelah data lapangan didapatkan dan direduksi, langkah selanjutnya adalah mempresentasikan hasil data tersebut. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, diagram dan hubungan antar kategori, diagram alir, dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman (1984) penyajian data yang paling umum dalam penelitian kualitatif adalah dengan menggunakan teks naratif (cerita) dan dapat dilengkapi dengan grafik, matriks, jaringan kerja dan tabel [30].

Dengan melakukan penyajian data, peneliti dapat terbantu untuk memahami apa yang terjadi dalam penyelidikan serta memudahkan pemetaan untuk perencanaan pekerjaan lebih lanjut berdasarkan apa yang telah dipahami. dikarenakan metode penelitian ini adalah studi kasus, data disajikan terutama dalam bentuk teks deskriptif ditambah grafik untuk mendukung deskripsi data.

### E. Kesimpulan

Tahap terakhir dari analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman (1984) adalah penarikan kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sebelum dan sesudah kerja lapangan, dengan rumusan masalah yang dapat disebut sebagai kesimpulan pertama atau awal. Kesimpulan awal ini bersifat sementara dan dapat berubah ketika data ditemukan di lapangan, apabila tidak ada data-data pendukung kuat yang ditemukan di lapangan terkait kesimpulan awal, maka kemungkinan besar kesimpulan awal akan ikut berubah juga. Dengan pengecualian apabila ditemukannya data pendukung valid dan kredibel ditemukan di lapangan, kesimpulan awal tersebut dapat berubah menjadi kredibel [30].

Karena hal itu, temuan awal penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena data di lapangan dapat berkembang dan mengarah pada kesimpulan baru. Menurut Sugiono, temuan penelitian kualitatif adalah temuan yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, dimana temuan tersebut dapat berupa uraian atau gambaran tentang suatu objek yang sebelumnya tidak jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas, yang dapat berbentuk hubungan kasual atau interaktif, serta hipotesis atau teori [30].

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat empat *startup* yang bersedia memberikan informasi keadaan *startup* mereka selama masa pandemi. Berikut penulis memberikan penjabaran keempat *startup* tersebut:

### A. PT. Edutek Lokatara Indonesia

PT Edutek Lokatara Indonesia (ELI) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pembelajaran daring. PT ELI terbentuk pada masa pandemi untuk menjembatani masyarakat yang ingin belajar pada masa pandemi seperti sekarang ini. Produk yang PT ELI tawarkan adalah *website* pembelajaran yang berupa video dan menawarkan *freemium service* dimana pengguna dapat menggunakan servis mereka secara gratis, namun memerlukan pembayaran untuk mengakses konten lebih lanjut.

Selama masa pandemi, PT ELI menerapkan WFH dalam bekerja, namun mereka terkadang melakukan WFO ketika ada kepentingan yang mendesak. Dampak pandemi yang mereka rasakan juga tidak terlalu signifikan, mereka terdampak pada pola kerja yang semula WFO menjadi WFH dan sebaliknya, mereka dapat melakukan secara *remote*.

Profit yang didapat oleh PT ELI pada masa pandemi cenderung naik, hal itu didukung dengan keadaan pandemi dimana masyarakat melakukan pembelajaran daring, serta strategi promosi yang mereka gunakan. PT ELI melakukan promosi besar-besaran melalui iklan yang mereka pasang di Google, Instagram, Facebook, dan dengan melakukan *paid promote* melalui *influencer* Instagram untuk mempromosikan produk mereka.

PT ELI juga tidak tanggung-tanggung dalam menggelontorkan dana untuk melakukan promosi untuk membuat produk mereka dikenal oleh orang luas. Karena hal tersebut, banyak orang yang memakai produk mereka dan PT ELI mendapatkan profit yang sesuai pula dengan usaha mereka.

## B. Ezsoft

35

EZSOFT merupakan *startup* yang bergerak di bidang pembuatan aplikasi yang lazim disebut sebagai *software house*. Selama masa pandemi, EZSOFT membuat proyek aplikasi pembelajaran untuk murid sekolah dasar di Singapura. Dikarenakan dalam melakukan pembelajaran selama masa pandemi, mereka terkadang kesulitan dalam mengerjakan pr dan tugas dari guru, sehingga dengan membuat aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu mereka dalam belajar.

Sama seperti PT ELI, EZSOFT yang berlokasi di Singapura menerapkan WFH dalam bekerja. Selain itu EZSOFT mencari karyawan secara daring, hal itu dikarenakan Singapura merupakan salah satu negara yang sangat menerapkan protokol kesehatan yang ketat dan melakukan *lockdown*. Karyawan yang mereka rekrut berasal dari berbagai negara, dan dengan melakukan pekerjaan secara *remote*, mereka tidak perlu pergi ke Singapura untuk bekerja.

Profit yang didapat oleh EZSOFT pada masa pandemi cenderung stabil. Hal itu disebabkan mereka tidak menggunakan keuangan mereka untuk membeli/menyewa kantor untuk bekerja karena mereka bekerja secara *remote*. Dampak yang mereka rasakan juga tidak terlalu signifikan, sehingga mereka bisa menghemat pengeluaran keuangan dan melakukan manajemen dana untuk dialokasikan ke hal lain yang lebih penting.

## C. Gidicode

Gidicode merupakan tim *startup* berupa *software house* asal Daerah Istimewa Yogyakarta. Gidicode yang merupakan *software house* awalnya menerima proyek seperti membangun aplikasi atau sistem yang berdasarkan kebutuhan klien atau *project base*, namun seiring waktu dan keadaan pandemi seperti sekarang ini, mereka juga membuat produk sendiri atau *owner base* dimana mereka membuat produk seperti ERP (*enterprise resource planning*) dan menjual lisensinya kepada perusahaan yang membutuhkan.

Selama masa pandemi, Gidicode menerapkan WFH kepada semua pegawainya. Mereka tidak terlalu mempermasalahkan hal tersebut karena sejak awal Gidicode juga bekerja secara *remote*, dan hanya menyewa *co-working space* jika memang dibutuhkan.

*Revenue* yang didapatkan oleh Gidicode selama masa pandemi cenderung naik dan tidak terlalu terdampak oleh pandemi. Gidicode tidak menampik bahwa banyak proyek yang terpaksa dibatalkan dikarenakan klien mereka terkena dampak dari pandemi itu sendiri. Gidicode juga menambahkan bahwa *revenue* yang mereka terima pada masa pandemi kebanyakan berasal dari *startup* yang baru berdiri. *Startup-startup* tersebut menyewa tim IT dari Gidicode dalam membuat aplikasi mereka. Karena itulah *revenue* dari Gidicode bisa naik walaupun pada masa pandemi dan banyak proyek yang dibatalkan.

## D. Delokal

Delokal adalah *startup* yang masih bersaudara dengan Gidicode, karena mereka berasal dari satu *founder* yang sama. Delokal adalah *startup* yang bergerak di bidang pariwisata dengan fokus utama dari Delokal adalah melakukan *responsibility tourism* atau *sustainable tourism*, yaitu membuat tempat yang lebih baik untuk ditinggali bagi warga lokal dan tempat yang lebih baik untuk dikunjungi oleh wisatawan.

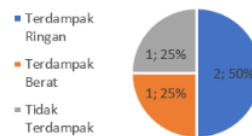
Dalam operasionalnya, Delokal bekerja di kantor mereka yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada saat pandemi melanda Indonesia, Delokal pun mengubah cara kerja mereka yang melakukan WFO menjadi WFH. Pada masa ini, Delokal mengalami masa “depresi”, dimana Delokal tidak bisa menjalankan bisnis mereka dikarenakan area bisnis mereka yang mencakup pariwisata menerapkan *lockdown* oleh pemerintah untuk menekan Covid-19.

Pada masa depresi tersebut Delokal tidak mengalami kemajuan sama sekali dengan profit yang cenderung stagnan serta mengalami regresi. Delokal mulai bangkit dengan menyusun program baru untuk keberlangsungan dari Delokal. Salah satu program baru tersebut adalah dengan membuat *virtual tour* kepada konsumen Delokal, sehingga mereka bisa bepergian secara virtual ke destinasi yang mereka hendaki. Program tersebut membuat pendapatan Delokal naik secara perlahan, ditambah dengan melakukan manajemen keuangan dari hasil investasi pemerintah dan investor.

Inovasi lain yang dilakukan oleh Delokal adalah dengan membanting haluan mereka menjadi *startup* yang menjual kebutuhan seperti ERP (*enterprise resource planning*) untuk perusahaan, menjual VPS (*virtual private server*) menggunakan Amazon Web Service, dan melakukan jasa pembuatan *website*. Semua itu merupakan strategi Delokal untuk menaikkan pendapatan mereka yang anjlok dikarenakan pandemi, apapun mereka lakukan untuk mendongkrak pendapatan Delokal agar masih bisa berjalan walaupun memang tidak seberapa dari *revenue* yang mereka dapatkan biasanya.

Dari keempat *startup* yang telah didapatkan informasinya, dapat ditarik beberapa data yang saling berkaitan antar *startup*. Terkait tingkatan dampak pada [27] ini pada perusahaan/*startup* yang penulis wawancarai dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

Tingkat dampak pandemi pada startup

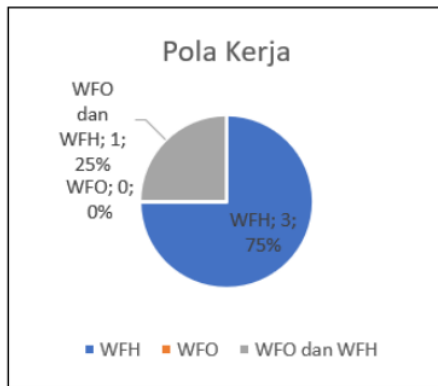


Gambar 2. Dampak pandemi pada startup

Terdapat dua perusahaan/*startup* yang terdampak ringan, yaitu PT Edutek Lokatara Indonesia dan Gidicode. satu perusahaan/*startup* terdampak berat yaitu Delokal, dan satu perusahaan/*startup* tidak terdampak yaitu EZSOFT.



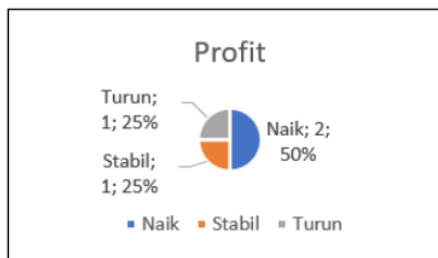
Sementara **31** kait pola kerja perusahaan/*startup* pada masa pandemi dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3. Pola kerja startup di masa pandemi

Pola kerja yang dipakai oleh perusahaan/*startup* di masa pandemi didominasi oleh WFH, karena itu memang pola kerja mereka sedari awal maupun perubahan pola kerja akibat pandemi. Hanya satu perusahaan yaitu PT Edutek Lokatara Indonesia yang menerapkan WFH dan WFO secara berdampingan, itupun apabila diperlukan.

Dampak pandemi juga mempengaruhi profit yang didapat oleh perusahaan/*startup*. Terkait profit yang didapat oleh perusahaan/*startup* dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Profit startup di masa pandemi

Profit yang didapat tiap perusahaan/*startup* bervariasi tergantung jenis perusahaan/*startup* tersebut. PT ELI dan Gidicode termasuk yang mendapat profit naik, dimana mereka termasuk *software house* yang mendapat klien dan tidak terbatas pandemi. Sementara EZSOFT cenderung stabil dan Delokal menjadi *startup* yang terkena dampak paling parah dengan mendapat profit turun dikarenakan jenis *startup* mereka yang mengukung pariwisata sementara pariwisata tidak terlalu bagus pada masa pandemi.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat diambil kesimpulan bahwa manajemen pandemi pada tiap perusahaan/*startup* memiliki cara tersendiri dan prioritas masing-masing. Situasi pandemi membuat perusahaan/*startup* melaksanakan pekerjaan mereka dengan metode baru maupun metode lama yang diperbarui untuk menyesuaikan keadaan perusahaan/*startup* dengan situasi pandemi.

Perusahaan/*startup* juga harus menemukan strategi bisnis yang sesuai agar mereka bisa bertahan di masa pandemi seperti ini. Strategi bisnis tersebut haruslah sesuai dengan keadaan dan jenis dari perusahaan/*startup* agar strategi dapat berjalan dengan efektif dalam menahkodai perusahaan/*startup* dalam mengarungi masa pandemi.

Berdasarkan hal tersebut, beberapa saran yang dapat dilakukan untuk kedepannya, antara lain adalah dengan melakukan kajian situasi terhadap keberlangsungan kehidupan dari perusahaan/*startup*, sehingga jika terjadi keadaan serupa seperti pandemi sekarang ini, perusahaan/*startup* dapat dengan cepat mengatasinya. Serta menyiapkan strategi bisnis yang bisa dilakukan dalam masa normal dan masa sulit perusahaan, seperti pada masa pandemi sekarang.

## REFERENCES

- [1] "Indonesia Punya 2.193 Startup, Jokowi: Belum Cukup." <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4916930/indonesia-punya-2193-startup-jokowi-belum-cukup> (accessed Mar. 12, 2021).
- [2] "Menkominfo Banggakan Pertumbuhan Start-up RI." <https://investor.id/it-and-telecommunication/menkominfo-banggakan-pertumbuhan-startup-ri> (accessed Feb. 08, 2021).
- [3] Y. C. Wu, C. S. Chen, and Y. J. Chan, "The outbreak of COVID-19: An overview," *J. Chinese Med. Assoc.*, vol. 83, no. 3, pp. 217–220, 2020, doi: 10.1097/JCMA.000000000000270.
- [4] "Dampak Pandemi Covid-19 pada Startup di Indonesia | CoHive." <https://cohive.space/blogs/dampak-pandemi-covid-19-pada-startup-di-indonesia/> (accessed Mar. 17, 2021).
- [5] N. Madhav, B. Oppenheim, M. Gallivan, P. Mulebakani, E. Rubin, and N. Wolfe, "Pandemics: Risks, Impacts, and Mitigation," in *Disease Control Priorities, Third Edition (Volume 9): Improving Health and Reducing Poverty*, The World Bank, 2017, pp. 315–345.
- [6] J. R. W. Fisher *et al.*, "Mental health of people in Australia in the first month of COVID-19 restrictions: a national survey," *Med. J. Aust.*, vol. 213, no. 10, pp. 458–464, 2020, doi: 10.5694/mja2.50831.
- [7] "Worry, Gratitude & Boredom: As COVID-19 affects mental, financial health, who fares better; who is worse?" - Angus Reid Institute." <https://angusreid.org/covid19-mental-health/> (accessed Apr. 12, 2021).
- [8] R. M. Anderson, H. Heesterbeek, D. Klinkenberg, and T. D. Hollingsworth, "How will country-based mitigation measures influence the course of the COVID-19 epidemic?," *Lancet*, vol. 395, no. 10228, pp. 931–934, 2020, doi: 10.1016/S0140-6736(20)30567-5.
- [9] T. Rebmann, "Infectious disease disasters: Bioterrorism, emerging infections, and pandemics," *Infect. Control*, 2009.
- [10] C. S. North *et al.*, "The business of healing: Focus group discussions of readjustment to the post-9/11 work environment among employees of affected agencies," *J. Occup. Environ. Med.*, vol. 52, no. 7, pp. 713–718, 2010, doi: 10.1097/JOM.0b013e3181e48b01.
- [11] K. D. Blake, R. J. Blendon, and K. Viswanath, "Employment and compliance with pandemic influenza mitigation recommendations," *Emerg. Infect. Dis.*, vol. 16, no. 2, pp. 212–218, 2010, doi: 10.3201/eid1602.090638.
- [12] N. Donnelly and S. B. Proctor-Thomson, "Disrupted work: Home-based teleworking (HbTW) in the aftermath of a natural disaster," *New Technol. Work Employ.*, vol. 30, no. 1, pp. 47–61, 2015, doi: 10.1111/ntwe.12040.
- [13] E. Ries, "The Lean Startup by Eric Ries," *The Starta*, 2016.
- [14] "What Is A Startup? How Do Startups Work? – Forbes Advisor." <https://www.forbes.com/advisor/investing/what-is-a-startup/#544a2a9a4c63> (accessed Apr. 27, 2021).
- [15] S. M. Sutton, "Role of process in a software start-up," *IEEE Softw.*, vol. 17, no. 4, pp. 33–39, 2000, doi: 10.1109/52.854066.
- [16] E. Carmel, "Time-to-completion in software package startups," *Proc. Hawaii Int. Conf. Syst. Sci.*, vol. 4, pp. 498–507, 1994, doi:



- 10.1109/hicss.1994.323468.
- [17] X. A. P. Pantiuchina, Jevgenija; Mondini, Marco; Khanna, Dron; Wang, "Are Software Startups Applying Agile Practices? The State of the Practice from a Large Survey," in *International Conference on Agile Software Development*, 2017, vol. 283, no. 1, pp. 167–183, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/gr-qc/9509054>.
- [18] R. A. Haraty and G. Hu, "Software process models: A review and analysis," *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 325–331, 2018, doi: 10.14419/ijet.v7i2.29.13206.
- [19] W. W. Royce, "Managing the Development of Large Software Systems (1970)," in *Ideas That Created the Future*, 2021.
- [20] B. W. Boehm, "A Spiral Model of Software Development and Enhancement," *Computer (Long Beach Calif.)*, vol. 21, no. 5, 1988, doi: 10.1109/2.59.
- [21] K. Forsberg and H. Mooz, "The Relationship of System Engineering to the Project Cycle," *INCOSE Int. Symp.*, vol. 1, no. 1, 1991, doi: 10.1002/j.2334-5837.1991.tb01484.x.
- [22] K. Beck *et al.*, "Manifesto for Agile Software Development," *The Agile Alliance*, 2001.
- [23] K. Schwaber, "SCRUM Development Process," in *Business Object Design and Implementation*, 1997.
- [24] "Agile vs. waterfall: Survey shows agile is now the norm." <https://techbeacon.com/app-dev-testing/survey-agile-new-norm> (accessed Apr. 08, 2021).
- [25] "State of Agile Report | State of Agile." <https://stateofagile.com/#> (accessed Apr. 08, 2021).
- [26] R. da Camara, M. Marinho, S. Sampaio, and S. Cadete, "How do Agile Software Startups deal with uncertainties by Covid-19 pandemic?," *arXiv*, vol. 11, no. 4, pp. 15–34, 2020, doi: 10.5121/ijsea.2020.11402.
- [27] A. Kuckertz *et al.*, "Startups in times of crisis – A rapid response to the COVID-19 pandemic," *J. Bus. Ventur. Insights*, vol. 13, no. April, 2020, doi: 10.1016/j.jbvi.2020.e00169.
- [28] D. Ford *et al.*, "A tale of two cities: Software developers working from home during the COVID-19 pandemic," *arXiv*, pp. 1–33, 2020.
- [29] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, XXIX. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- [30] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 2012.
- [31] R. Janghorban, R. L. Roudsari, and A. Taghipour, "Skype interviewing: The new generation of online synchronous interview in qualitative research," *Int. J. Qual. Stud. Health Well-being*, vol. 9, no. 1, 2014, doi: 10.3402/qhw.v9.24152.
- [32] W. N. Dania E, *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan, 2009.

# automata ganjil

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://ojs.unud.ac.id">ojs.unud.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://zakapedia.com">zakapedia.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://naufalpf.blogspot.com">naufalpf.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://cohive.space">cohive.space</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1%

10	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://rakhmarufaidahanum.blogspot.com">rakhmarufaidahanum.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://ejournal.stiepancasetia.ac.id">ejournal.stiepancasetia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://dayatfarras.wordpress.com">dayatfarras.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://admin.ebimta.com">admin.ebimta.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.iiq.ac.id">repository.iiq.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.ptiq.ac.id">repository.ptiq.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %



22	<a href="http://aimos.ugm.ac.id">aimos.ugm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://blog.politekniktelkom.ac.id">blog.politekniktelkom.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://kupang.tribunnews.com">kupang.tribunnews.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://www.arusgadget.com">www.arusgadget.com</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://www.liputan6.com">www.liputan6.com</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://blogskripsi-online.blogspot.com">blogskripsi-online.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://dspace.uii.ac.id">dspace.uii.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://eprints.kwikkiangie.ac.id">eprints.kwikkiangie.ac.id</a> Internet Source	<1 %

34 [jurnal.pnk.ac.id](http://jurnal.pnk.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

35 [media.neliti.com](http://media.neliti.com) <1 %  
Internet Source

---

36 [olympics30.com](http://olympics30.com) <1 %  
Internet Source

---

37 [pt.scribd.com](http://pt.scribd.com) <1 %  
Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On