

# Sejarah Aplikasi

## **Silver** - Chapter 0 - Topic 1

Selamat datang di **Chapter 0 Topic 1**  
online course dari  
Binar Academy!



## Di Binar Academy, kamu bakal ngelewatin beberapa tahapan pembelajaran



Yang pertama, ada yang namanya level. Secara garis besar, bakal ada 3 level:

- **Level Silver** → Sesi diskusi bersama mentor untuk mengenal dasar computer science dan computational thinking
- **Level Gold** → Sesi diskusi bersama mentor untuk melakukan eksplorasi tools dalam pengembangan sistem
- **Level Platinum** → Praktek mengerjakan project bersama tim yang akan menambah pengalaman kamu dalam soft skill dan hard skill

Kamu akan melewati semua level ini secara bertahap selama 3 bulan ke depan.

Dan harapannya, **kamu juga bisa menyelesaikan semua level hingga Level Platinum** biar kamu semakin siap untuk masuk ke dunia kerja.



**Di setiap level ada yang namanya chapter. Jumlah chapter tiap level beda-beda**

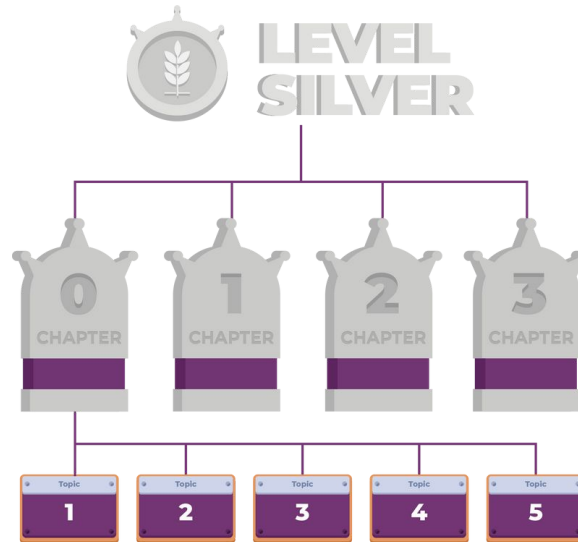
Di level Silver level, bakal terdapat 4 chapter yang terdiri dari:

- **Chapter 0: Digital self learning**
- **Chapter 1-3: Self learning, Forum group discussion dan Assignment**

Sedangkan di level Gold level, bakal terdapat 5 chapter yang terdiri dari:

- **Chapter 4-8 : Self learning, Forum group discussion dan Assignment**

**Terus, di setiap chapter bakal ada yang namanya topic.  
Dalam satu chapter berisi beberapa topic**



## Mulai sekarang yuk! Selamat datang di Chapter 0 - Topic 1 online course Binar Academy! 🎉🎉

Di bagian ini, kamu bakal belajar dasar-dasar mengenai aplikasi digital.



Kalian bisa mengakses selanjutnya di Chapter 0 ini setelah menyelesaikan topic sebelumnya, dan setiap topic punya bahasan yang berbeda.

### Apa yang bakal kamu pelajari di Topic 1 ini?

Di sini, kita kenalan dulu nih sama yang namanya application atau yang biasanya kita sebut app. Nah, detailnya kamu bakal belajar tentang:

- 1) Sejarah aplikasi oleh Google dan Apple
- 2) Kenapa aplikasi lebih digemari?
- 3) Apa yang bedain satu aplikasi dan aplikasi lainnya?



**Dulu, sekitar tahun 2008 sampai 2011, di Indonesia, cara belanja online ternyata beda banget sama sekarang, loh!**

Sejak 2016 hingga sekarang, belanja online pakai aplikasi jadi hal biasa. Tapi dulu, proses belanja online punya langkah yang berbeda.





### Salah satu pionir online shopping di Indonesia adalah Kaskus dengan Forum Jual Beli (FJB)-nya

Tapi apa sih yang membedakan belanja online diakhir tahun 2000-an dengan belanja di e-commerce/marketplace zaman sekarang seperti Tokopedia, Bukalapak, atau Blibli?



### Coba lihat perbandingan proses belanja zaman Kaskus FJB circa 2008 sama Bukalapak di tahun 2019 di samping

Kalau dilihat-lihat, dulu masih banyak interaksi antara seller dan buyer yang masih manual, alias harus japri. Keamanannya juga kadang belum terjamin.

Waktu itu, satu-satunya penyelamat adalah review dan bukti resi pengiriman.

Process	KASKUS	Bukalapak
	Circa 2008 - 2011	2019
 Pilih barang	Browsing or search keyboard	Browsing or search keyboard
 Menghubungi seller	Menghubungi manual via DM atau kontak pribadi seller	Bisa melanjutkan transaksi tanpa harus bertanya kepada seller
 Proses pembayaran	Transfer ke rekening penjual atau menggunakan service (escrow)	Multi payment method(transfer, credit card, virtual account, etc) dan rekber atau escrow service build-in di dalam Bukalapak
 Konfirmasi pembayaran	Upload bukti pembayaran dan bukti kirim manual ke seller	Otomatis terkonfirmasi selama menggunakan pembayaran dalam sistem Bukalapak
 Menunggu pesanan	Menghubungi seller secara pribadi	Terdapat fitur tracker untuk mengetahui barang sudah sampai mana
 Pesanan diterima	Menghubungi seller secara pribadi	Terdapat fitur tracker untuk mengetahui barang sudah sampai mana
 Layanan purna-jual	Menghubungi seller secara pribadi	Terdapat pusat resolusi purna jual dan Bukalapak akan membantu mediasi

### Apa yang terjadi dari tahun 2008 hingga sekarang?

Kenapa bisa banyak aplikasi bermunculan, sih?



**Apple merilis App Store di Juli 2008. Yang menarik, 1 tahun sebelumnya mereka mengundang para third party developer buat bikin program khusus di iPhone.**



July 2008

## App Store dirilis

Waktu pertama dibuka untuk umum, ada 552 apps yang terdaftar dan 135 di antaranya gratis

Sebelumnya, aplikasi cuma jadi fitur dari handphone. Inget Snake gak? Sebenarnya Snake juga aplikasi, tapi akhirnya cuma jadi fitur buat HP Nokia.

Nah, inisiatif Apple ini lah yang bikin iPhone berbeda pada masanya, karena **aplikasi yang terdapat di iPhone jadi berlimpah**.

Efeknya, tiap iPhone user bisa pakai iPhone buat tujuan yang beda-beda, kayak nge-game, fokus ke produktivitas, atau sekadar update berita terbaru.



**Cuma dalam seminggu App Store dirilis, ada 10 juta download untuk 800 lebih aplikasi yang tersedia di dalam App Store!**

Hal ini bisa dicapai oleh Apple karena mereka udah pasang kuda-kuda duluan: ngundang third party developers buat bikin aplikasi yang kompatibel sama iPhone setahun sebelum App Store dirilis.



Apple juga bolehin para pengembang aplikasi iPhone meraup untung dengan skema bagi hasil 70:30!

Sekitar 70% dari jumlah yang dibayarkan downloader tiap download aplikasi berbayar didistribusikan ke pengembang, dan sisa 30% diberikan ke Apple.



### Ngeliat Apple sukses besar, kompetitor juga mulai banyak

- Android Market (sekarang Google Play Store) dirilis Oktober 2008
- Blackberry World dirilis April 2009
- Windows Store dirilis Oktober 2012



Android Market



BlackBerry  
World



Download from  
Windows Store



**Tapi, karena persaingan bisnis,  
banyak yang akhirnya gugur di  
medan perang**

Contohnya Android Market harus ganti nama jadi **Google Play Store**. Langkah rebranding ini dipilih biar bisa tetep bersaing sama Apple.



### Kesuksesan Apple mempopulerkan mobile application gak cuma karena bagus produknya, tapi ini juga diiringi oleh strategi pemasaran yang oke punya

Bulan Januari 2009, Apple ngerilis campaign "**There's an app for that**" yang bikin app jadi kata yang paling sering diucap di 2010.

Campaign yang dibuat Apple viral banget waktu itu. Sampai dikit-dikit orang bilang "Kan ada appnya" tiap kali mau ngelakuin sesuatu.



### Desember 2009, Angry Birds rilis sebagai game berbayar di App Store dan jadi fenomena

Game yang dirilis Rovio Entertainment Ltd. ini udah didownload lebih dari 3 milyar kali.

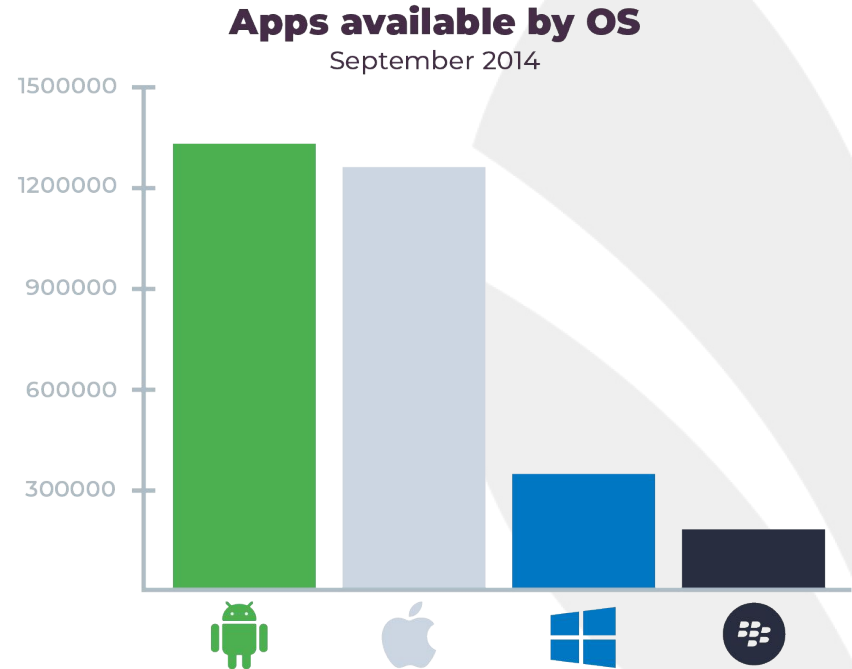
Di masa itu, orang-orang bisa ngabisin waktu berjam-jam buat main Angry Birds, bisa sambil ngemil, naik bus, atau pas nongkrong.

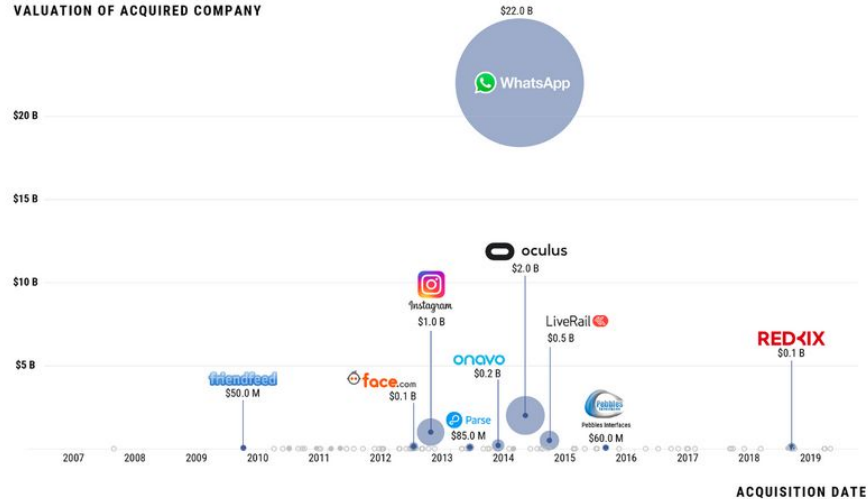
**Angry Birds bertahan 6 bulan di puncak chart App Store.** Padahal, pas itu udah ada 160,000 app lain yang tersedia di App Store.



**Android Market yang udah berubah jadi Google Play Store juga pelan-pelan sukses sampai punya 1 juta aplikasi di Juli 2013**

Mereka juga menghasilkan 50 juta download di seluruh dunia waktu itu.





**Nah, di zaman sekarang ini, banyak perusahaan besar berbasis aplikasi yang juga mengakuisisi perusahaan lain**

Kayak Facebook yang akuisisi Instagram dan Whatsapp buat ngembangin bisnisnya.

### Apa yang bikin iPhone jadi smartphone yang fenomenal di awal masa rilisnya?

Yap betul! Bukan cuma tampilan smartphone pertama yang menjual akurasi touchscreen-nya, iPhone juga menang di pasar karena banyaknya fitur yang diperoleh melalui App Store.

Waktu itu, hp ber-touchscreen umumnya pakai stylus, tapi Apple pede menjual iPhone tanpa stylus.



Dan karena aplikasi dulu belum booming, para pengguna jatuh hati pada iPhone karena beragamnya 'fitur' yang ditawarkan.

**"God gave us 10 styluses—let's not invent another,"**  
kata Steve Jobs pas rilis iPhone generasi pertama.



### **Dengan kolaborasi antar disiplin ilmu, mobile app jadi hal yang gak bisa dilepasin dalam hidup kita sekarang**

Dan dari sudut pandang user maupun developer, kehadiran mobile app adalah solusi yang lebih menguntungkan.

Aplikasi bisa disesuaikan sama kebutuhan bisnis dan lebih fleksibel dari sisi use-case-nya.

Dan buat user, pengalaman pakai aplikasi juga cenderung lebih smooth ketimbang pakai website dibanding web.





**Ketika sebuah bisnis mau memutuskan pakai website atau aplikasi buat jadi gerbang masuk customer, ada beberapa pertimbangan**

Mulai dari segi biaya, security, practicality, sampai feasibility.

Misal begini:

- **User harus login gak sih buat melakukan kegiatan di app/web?**



- **User butuh tahu perkembangan kegiatannya secara cepat dan real time gak sih?**
- **Informasi pribadi user itu sangat sensitif, jadi butuh pengamanan yang kayak gimana sih?**

Pertanyaan-pertanyaan di atas yang idealnya menjadi beberapa pertimbangan buat nentuin harus banget bikin aplikasi, atau bikin website aja udah cukup.



**Oke, selesai sudah pembahasan di Chapter 0 - Topic 1 ini. Yeay! 🎉**

Dan buat ngerangkum, kamu tadi udah belajar:

- 1) User behavior di internet sebelum era mobile app
- 2) Sejarah singkat perkembangan mobile app
- 3) Pertimbangan pembuatan mobile app



Yuhuuu! Kamu udah berhasil  
menamatkan **Chapter 0 Topic 1** 🎉

Nanti, di topic 2 kita bakal ngebahas  
tentang **Konsep Produk**! Udah siap?

