**MAKALAH TUGAS BESAR PRAKTIKUM**

**APLIKASI PERKANTORAN DAN PENCARIAN INFORMASI**

**Pengaruh *Kickstarter* dalam Pembuatan**

***Anylink Charging Cable***

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat

Kelulusan mata kuliah praktikum Pencarian Informasi

Universitas Telkom

****

NOMOR KELOMPOK : 11

|  |  |
| --- | --- |
| NIM | NAMA |
| 1301154450 | Luthfiani Ainun |
| 1301154548 | Astri Cahyaningtyas |
| 1301154576 | Febry Ghaisani |

**LABORATORIUM INFORMATIKA**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**BANDUNG**

**2015**

**Lembar Pengesahan**

**Pengaruh *Kickstarter* dalam Pembuatan**

***Anylink Charging Cable***

**Luthfiani Ainun 1301154450**

**Astri Cahyaningtyas 1301154548**

**Febry Ghaisani 1301154576**

Tugas Besar ini telah diterima dan disahkan

Untuk memenuhi sebagian dari syarat

Kelulusan mata kuliah praktikum Pencarian Informasi

Laboratorium Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Bandung,    November 2015

Menyetujui,

Asisten Pembimbing

( Ricky Darius Putra F.)

1103104178

# DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI i](#_Toc436563615)

[DAFTAR GAMBAR ii](#_Toc436563616)

[DAFTAR TABEL iii](#_Toc436563617)

[ABSTRAK iv](#_Toc436563618)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc436563619)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc436563620)

[1.2 Ruang Lingkup 2](#_Toc436563621)

[1.3 Tujuan 2](#_Toc436563622)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 3](#_Toc436563623)

[2.1 Kickstarter 3](#_Toc436563624)

[2.2 Sistem kerja Kickstarter 3](#_Toc436563625)

[2.3 Mengapa Kickstarter? 3](#_Toc436563626)

[2.4 Anylink 5](#_Toc436563627)

[BAB III PEMBAHASAN 6](#_Toc436563628)

[BAB IV PENUTUP 9](#_Toc436563629)

[4.1 Kesimpulan 9](#_Toc436563630)

[4.2 Saran 9](#_Toc436563631)

[DAFTAR PUSTAKA 10](#_Toc436563632)

[LAMPIRAN 11](#_Toc436563633)

[A. Timeline Kerja 11](#_Toc436563634)

[B. Pembagian Tugas 12](#_Toc436563635)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1 Grafik Donasi 4](#_Toc436563573)

[Gambar 2 Kabel Anylink 6](#_Toc436563574)

[Gambar 3 Trasfer file dari handphone satu ke handphone lain 7](#_Toc436563575)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 1 Jadwal pengolahan dan pengelolaan dari proyek Anylink 8](#_Toc436563600)

[Tabel 2 Timeline kerja 11](#_Toc436563601)

[Tabel 3 Pembagian Tugas 12](#_Toc436563602)

# ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya pendanaan terhadap pembangunan suatu proyek. Dalam hal ini proyek yang kita pilih adalah proyek Anylink. Oleh karena itu, munculah situs crowdfunding yang bernama Kickstarter yang digunakan untuk berinvestasi atau mendonasikan uangnya ke dalam suatu proyek secara mudah dan memiliki aksesibilitas yang relatif mudah. Tujuan penelitian ini yaitu ingin memperoleh data tentang besarnya pengaruh kickstarter terhadap suatu proyek yang tentunya membutuhkan dana yang cukup besar. Dimulai dari tentang kickstarter yang menyediakan layanan pendanaan, tentang proyek yang dipilih yaitu proyek anylink, perkembangan dari pendanaan untuk proyek itu sendiri, serta jadwal untuk pengelolaan proyek anylink. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau sering disebut kajian pustaka. Dalam penelitian ini kami banyak menggunakan internet sebagai sumber pustaka kami. kami memilih internet karena judul yang kami pilih juga merupakan sebuah situs yang ada di internet. Hasil dari penelitian kami dapat disimpulkan bahwa kickstarter besar pengaruhnya dalam hal pendanaan yaitu dapat memberikan bantuan dana yang cukup besar terhadap suatu proyek, namun sayangnya kickstarter itu sendiri belum cukup dikenal oleh masyarakat dan Kickstarter hanya diperuntukan untuk individual yang tinggal di US, UK, Canada, Australia and New Zealand. Oleh karena itu, sebaiknya lebih disosialisasikan lagi mengenai situs crowdfunding seperti kickstarter sehingga para kreator mudah untuk mengembangkan dan mewujudkan idenya.

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Untuk seseorang yang memiliki kreativitas besar, ide dapat keluar bak air bah tak terbendung. Namun terkadang ide tersebut tidak semua bisa tersalurkan karena kurangnya media untuk mewujudkannya. Saat ini telah terdapat situs sebagai media yang menjembatani antara pemilik ide kreatif dengan pemilik modal yang tidak segan-segan untuk merogoh kocek demi sebuah karya yang unik dan kreatif. dan kali ini akan membahas Kickstarter yang memberikan layanan tersebut.

Sebagai perwujudan kepedulian kami terhadap perkembangan teknologi, kali ini, kami akan membahas sebuah proyek yang menarik dari KickStarter. Kami salut terhadap usaha KickStarter membantu komunitas dunia IT dalam mengumpulkan dana untuk memulai sebuah teknologi inovatif.

Proyek Kickstarter yang satu ini datang dari sebuah masalah yang seringkali Anda temui sehari-hari. Yaitu masalah baterai. Anda pasti pernah frustasi ketika smartphone anda habis baterai. Meskipun ada banyak solusi di sekitar kita, tidak satupun yang sempurna.

Power bank:

* terlalu berat
* terlalu besar
* tidak portable untuk dompet kecil
* selalu lupa isi ulang

Standar pengisian kabel:

* tidak tahan lama
* sulit untuk menemukan outlet listrik

Memang kadang-kadang ada orang yang merasa lebih aman membawa laptop untuk mengisi daya baterai handphone. Tapi berpikir tentang sumber daya di sekitar kita sepanjang waktu! Bagaimana jika ada cara untuk perangkat untuk terhubung dengan satu sama lain dan berbagi kehidupan baterai mereka? - Apa cara yang bagus untuk menyimpan ponsel kita di ambang sekarat.

Maka, dibuatlah sebuah kabel yang mengkombinasikan standard cable dan OTG cable, mengembangkan sebuah solusi bagi masalah yang pasti pernah dihadapi semua orang. Gadget ini mereka sebut dengan nama ANYLINK.

## Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, kami memiliki ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Penjelasan tentang kickstarter.
2. Penjelasan tentang anylink.
3. Pengaruh kickstarter terhadap anylink.

## Tujuan

Dalam penelitian ini, kami mempunyai tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa itu kickstarter.
2. Untuk mengetahui apa itu anylink.
3. Untuk memberikan informasi tentang solusi kepada pengguna smartphone yang kesulitan dalam mengisi baterai.

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

## Kickstarter

Kickstarter adalah sebuah platform pendanaan untuk proyek-proyek kreatif. Semuanya dari film, game, dan musik untuk seni, desain, dan teknologi. Kickstarter penuh proyek ambisius, inovatif, dan imajinatif yang akan menjadi kenyataan melalui dukungan langsung dari orang lain (pemberi dana).

Sejak peluncurannya pada tanggal 28 April 2009, lebih dari USD $ 350 juta telah diberikan oleh lebih dari 2,5 juta orang, mendanai lebih dari 30.000 proyek-proyek kreatif.

## Sistem kerja Kickstarter

Setiap proyek secara independen diciptakan dan dibuat oleh kreator. Para pembuat film, musisi, seniman, dan desainer yang kita lihat di Kickstarter memiliki kontrol penuh dan tanggung jawab atas proyek-proyek mereka. Mereka menghabiskan berminggu membangun web page proyek mereka, shooting video mereka, dan brainstorming apa imbalan untuk ditawarkan kepada para calon pendukung. Ketika mereka siap, pencipta memulai proyek mereka dan berbagi dengan komunitas mereka.

Setiap pencipta proyek menetapkan tujuan pendanaan proyek mereka dan tenggat waktu. Jika proyek berhasil mencapai tujuan pendanaan, maka kartu kredit semua pendukung dana akan didebet. Jika proyek nya gagal, tidak akan dikenakan biaya sepeserpun.

## Mengapa Kickstarter?

Hal itu dikarenakan mereka kesulitan mencari sponsor untuk mendanai proyek mereka sehingga menjadi suatu produk/karya yang bisa dinikmati oleh orang banyak. Atau para kreator tidak ingin di"setir" atas karya yang ingin mereka buat. Jadi karya mereka adalah karya yang benar-benar mereka impikan. Ada yang ingin melakukan promosi. Artinya mereka sebenarnya kuat secara finansial tetapi karena ingin promosi "word of mouth", mereka menggunakan Kickstarter sebagai media untuk melakukan promosi. Ada juga para kreator yang ingin tantangan dengan membuat suatu product yang dapat dukungan terbanyak. Apapun alasannya, Kickstarter adalah platform yang menjanjikan.

Proyek di Kickstarter adalah proyek kreatif dan unik. Kita tidak akan kesulitan untuk mencari suatu karya yang dapat menginspirasi kita sehingga kita mau mengeluarkan uang kita meskipun karya tersebut baru akan kita terima di masa depan (biasanya mulai dari 2 bulan kedepan - 1 tahun). Setelah itu para pemberi dana dapat memiliki karya mereka lebih dahulu dan juga mendapatkan nya versi khusus dan exclusive sebagai wujud rasa terima kasih creator karena telah mempercayai project mereka mulai dari pertama. Dan jika orang lain (bukan backer Kickstarter) ingin memiliki nya maka mereka akan membayar lebih banyak ketika sudah dijual di toko-toko. Selain itu, kickstarter selalu mendapatkan donasi yang meningkat dari tahun ke tahun. Berikut grafik dari donasi yang diterima kickstarter.

Gambar 1 Grafik Donasi

## Anylink

Anylink-menghubungkan hampir semua device dengan satu ujung scwitchable adapter microUsb/Lightnig, dan ujung revolusioner desain USB-A yang mencakup microusb tersembunyi, anylink dapat menghubungkan hampir dua perangkat. Anylink bisa transfer file antara handphone/tablet mu. kabel anylink tidak mudah kusut dan penambahan nylon membuat hidup lebih mudah. Pada akhirnya, anylink akan menjadi satusatunya charger yang dibutuhkan para pengguna smartphone. dengan itu, tidak ada lagi orang yang merasa khawatir tentang masalah baterai lagi.

# BAB III PEMBAHASAN

Juby, sebagai creator dari anylink mendapatkan ide untuk meggunakan konsep crowfunding. Crowdfunding adalah skema pendanaan organisasi yang baru hangat dan menjadi isu menarik di dunia. Skema ini memudahkan orang untuk berinvestasi atau mendonasikan uangnya ke dalam suatu proyek secara mudah, karena pecahannya yang relatif kecil dan aksesibilitas yang relatif mudah. Selain itu, faktor tren internet di kalangan anak muda juga menjadikan model pembiayaan ini semakin terkenal.

Di dunia internasional, situs crowdfunding kini telah menjadi salah satu situs yang dianggap ‘seksi’ oleh kalangan pebisnis dan pelaku kreatif. Munculnya situs-situs crowdfunding selain Kickstarter.com, seperti CircleUp dan Fundable, telah memberikan animo positif dikalangan penggunanya. 12 proposal proyek film yang diunggah ke situs Kickstarter.com telah dipertontonkan pada Tribeca Film Festival 2012, CircleUp menjanjikan hak dividen terhadap proposal perusahaan yang dibantu investasi awalnya, dan Fundable mampu melewati target pendanaan produk yang diunggah pada situsnya yang pada awalnya ditargetkan mencapai $10,000, ternyata tembus hingga $14,000. (Mengenal Crowfunding, n.d.)

Berkat kickstarter Anylink telah berhasil mendapatkan 532 pendukung dan mengumpulkan 21.163 dollar Amerika dari 10.000 dollar target mereka. Dengan demikian, Anylink akan bisa mewujudkan proyek mereka untuk melakukan pembuatan anylink. sehingga anylink bisa dijual dan bisa mempermudah orang-orang dalam pengisian baterai. Gambar di bawah ini adalah gambar kabel Anylink:



Gambar 2 Kabel Anylink

Bayangkan jika kickstarter telah berhasil membuat proyek anylink. maka akan sangat banyak keuntungan bagi orang pengguna smartphone yang kesulitan dalam pengisian baterai. Bahkan setiap hari pasti kita menemukan masalah baterai. Meskipun ada banyak solusi, tidak satupun dari mereka tampak sempurna. Seperti Power Bank yang terlalu berat, terlalu besar, tidak portable untuk dompet kecil bahkan terkadang lupa untuk mengisi ulang serta sulit untuk menemukan outlet listrik.

Bagaimana jika kabel pengisian ini berubah menjadi sebuah kabel OTG? OTG adalah singkatan On The Go dan USB OTG, adalah spesifikasi yang memungkinkan perangkat USB seperti ponsel atau tablet untuk bertindak sebagai perangkat host.

Anylink dapat menghubungkan hampir semua dua perangkat. Diantaranya ponsel untuk ponsel, tablet untuk ponsel, laptop untuk ponsel, stopkontak untuk ponsel, ponsel untuk jam.

Selain itu anylink dapat mentransfer file atau gambar antara ponsel atau tablet dalam kecepatan kilat. Bahkan dapat instan-lihat ukuran penuh gambar pada perangkat lain tanpa mentransfer. Dan bahan dari kabel Anylink sendiri bebas kusut. Gambar 2 di bawah merupakan contoh gambar transfer file dari satu handphone ke handphone lainnya:



Gambar 3 Trasfer file dari handphone satu ke handphone lain

Kabel OTG telah meningkat ke permukaan dalam beberapa tahun terakhir. Ini adalah produk yang luar biasa, namun menjadi tidak berguna bila Anda tidak memiliki telepon kedua atau tablet sekitar. Lebih umum, kita membutuhkan kabel Charging standar untuk menghubungkan perangkat kita ke komputer atau dinding pengisi. Jadi, mengapa tidak menggabungkan dua kabel ke dalam satu kabel multi-fungsional. Dengan cara ini, orang tidak akan lama khawatir tentang masalah baterai karena mereka selalu dapat menemukan sumber listrik terdekat. Itu adalah bagaimana ide AnyLink muncul menjadi.

Misi kami adalah untuk membantu orang menjalani hidup sederhana dan nyaman nyata, bebas dari gangguan. Kami percaya pada kekuatan produk yang hebat dan bertujuan untuk mencapai tujuan dengan menciptakan mereka.

Berikut tabel jadwal pengolahan dan pengelolaan dari proyek Anylink Charging Cable :

Tabel 1 Jadwal pengolahan dan pengelolaan dari proyek Anylink

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Tahun | Bulan | Keterangan |
| 1 | 2015 | Januari | Idea and research  -Prototyping, pembuatan desain industrial |
| 2 | November | Kickstarter  -Feedback, meningkatkan pendanaan |
| 3 | Desember | Tooling  -persiapan produksi |
| 4 | 2016 | Januari | Mass production  -Pengadaan bahan dan alat, pembuatan anylink |
| 5 | Februari | Shipping  -Pengiriman dan penyelesaian |

# BAB IV PENUTUP

## Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang pengaruh kickstarter terhadap pembuatan anylink charger cable, maka dapat disimpulkan bahwa :

* 1. Dengan adanya kickstarter, proyek anylink mendapat dana bantuan yang besarnya melebihi target yang ditentukan sehingga dapat menjalankan proyeknya sesuai dengan timeline.
  2. Dengan kickstarter pula, maka proyek anylink juga lebih mudah dikenal

## Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang tentunya dapat bermanfaat, yaitu :

* 1. Perlunya sosialisasi mengenai situs crowdfunding seperti kickstarter sehingga memudahkan para kreator untuk merealisasikan idenya.
  2. Untuk mengoptimalkan penggunaan kickstarter, sebaiknya kickstarter dibuat bersifat universal sehingga tidak hanya diperuntukan untuk individual yang tinggal di US, UK, Canada, Australia and New Zealand.

# DAFTAR PUSTAKA

1. *AnyLink - The Only Charging Cable You Ever Need*. (n.d.). Retrieved from Kickstarter: www.kickstarter.com/projects/juby/anylink-the-only-charging-cable-you-ever-need
2. *Kickstarter*. (n.d.). Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Kickstarter
3. *Mengenal Crowfunding*. (n.d.). Retrieved from Indonesia Kreatif: http://program.indonesiakreatif.net/financials/mengenal-crowdfunding/

# LAMPIRAN

## Timeline Kerja

Tabel 2 Timeline kerja

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Keterangan | November tanggal ke- | | | | | | | | | | | |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 1 | Mencari informasi sesuai tema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Menentukan judul |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Tinjauan pustaka |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Merumuskan masalah dan tujuan permasalahan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Merumuskan pembahasan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Merumuskan rancangan laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Pengetikan laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Responsi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Perbaikan dan pengumpulan laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## Pembagian Tugas

Tabel 3 Pembagian Tugas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Bagian | Keterangan |
| 1 | Halaman Sampul | Astri |
| 2 | Halaman Pengesahan | Astri |
| 3 | Daftar Isi | Astri |
| 4 | Daftar Gambar | Astri |
| 5 | Daftar Tabel | Astri |
| 6 | Abstrak | Febry |
|  | BAB I Pendahuluan |  |
| 7 | 1. Latar Belakang | Astri |
| 8 | 1. Ruang Lingkup | Astri |
| 9 | 1. Tujuan | Astri |
| 10 | BAB II Tinjauan Pustaka | Astri |
| 11 | BAB III Pembahasan | Luthfiani |
|  | BAB IV Penutup |  |
| 12 | 1. Kesimpulan | Febry |
| 13 | 1. Saran | Febry |
| 14 | Daftar Pustaka | Astri |
| 15 | Lampiran | Febry |