

BYPASSING PANDEMIC: SOFTWARE PROCESS STARTUP PADA MASA PANDEMI

Muhammad Dimas Pratama¹, Beni Suranto², Galang Prihadi Mahardhika³

¹Prodi Teknik informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

²Prodi Teknik informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

³Prodi Teknik informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang Km. 14,5 Sleman Yogyakarta 55584

ABSTRAK

Pada akhir tahun 2019, muncul wabah misterius di kota Wuhan, China dan menyebabkan pandemi di seluruh dunia. Virus yang akhirnya dinamakan COVID-19 dan menjadi pandemi COVID-19 dan ditetapkan menjadi pandemi serius. WHO sebagai badan kesehatan dunia menyarankan untuk negara-negara dunia melakukan *lockdown* agar menekan laju penyebaran pandemi COVID-19. Sudah hampir dua tahun berlalu sejak virus COVID-19 muncul dan menyebabkan kekacauan pada sektor perkenomian baik dari negara-negara yang membuat Kebijakan *lockdown* maupun negara yang terkena dampak langsung dari pandemi COVID-19. Salah satu sektor perekonomian yang terkena dampak pandemi dan menjadi fokus utama penelitian ini adalah sektor *startup*. *Startup* sendiri merupakan perusahaan rintisan yang bertujuan membuat produk atau jasa unik dan mendistribusikannya sesuai tujuan pasar dari *startup* itu sendiri. Pada makalah ini akan membahas dampak dari pandemi COVID-19 pada tiga *startup* yang berada di Indonesia dan satu *startup* Singapura dengan 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.

Kata kunci: COVID-19, *Startup*, Pandemi, Strategi, *Survive*.

ABSTRACT

At the end of 2019, a mysterious outbreak appeared in the city of Wuhan, China and caused a worldwide pandemic. The virus which was eventually called COVID-19 and became a COVID-19 pandemic and was declared a serious pandemic. WHO recommends that the world's countries carry out a lockdown in order to suppress the spread of the COVID-19 pandemic. It has been almost two years since the COVID-19 virus emerged and caused chaos in the economic sector both from countries that made lockdown policies and countries directly affected by the COVID-19 pandemic. One of the economic sectors affected by the pandemic and the main focus of this research is the startup sector. Startup itself is a startup company that aims to create a unique product or service and distribute it according to the market goals of the startup itself. In this paper, we will discuss the impact of the COVID-19 pandemic on three startups in Indonesia and one Singaporean startup by looking at startup work patterns, techniques and tools used, and business strategies used by startups to survive during the pandemic. This will be used to draw conclusions and is expected to help startup businesses in making strategies in dealing with the pandemic and determining the direction of the startup path and to see the ability to survive during the pandemic.

Keywords: COVID-19, *Startup*, *Pandemic*, *Strategy*, *Survive*.

1. PENDAHULUAN

Startup merupakan sektor bisnis dan ekonomi yang saat ini berkembang secara masif, baik di Indonesia maupun di seluruh dunia. *Startup* adalah organisasi yang didirikan untuk mengembangkan produk atau layanan baru dalam kondisi ketidakpastian dengan tujuan mencari model bisnis yang tumbuh cepat, berulang, menguntungkan, dan terukur (1). Perbandingan perkembangan *startup* pada awal dekade 2000 dengan dekade 2010 akan sangat jauh sekali perbedaannya. Dalam 5 tahun terakhir saja, banyak bermunculan berbagai jenis *startup* dengan bidang mereka masing-masing. Dalam perkembangannya, ada istilah seperti Unicorn, Decacorn, dan Hectocorn untuk menamai *startup* berdasarkan nilai valuasinya. Unicorn untuk *startup* dengan nilai valuasi mencapai USD\$ 1 miliar, Decacorn untuk *startup* bernilai USD\$ 10 miliar, dan Hectocorn untuk *startup* dengan valuasi USD\$ 100 miliar.

Virus COVID-19 yang pertama kali muncul di kota Wuhan, China dan berubah menjadi pandemi, melumpuhkan banyak sektor ekonomi. Pandemi adalah wabah penyakit menular yang meluas di wilayah geografis yang luas yang dapat secara signifikan meningkatkan morbiditas dan mortalitas serta menyebabkan gangguan ekonomi, sosial, dan politik yang signifikan (2). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Katadata Insight Center, kondisi *startup* di Indonesia pada masa pandemi yang berada pada kondisi baik hanya 33%, sebanyak 24,6% berada pada kondisi rata-rata, dan 42,5% berada pada kondisi buruk. Selain karena efek pandemi, hal tersebut juga tidak lepas dari proses disrupsi *startup* dan permasalahan seperti kurangnya sumber daya dan kurangnya contoh operasional, karena memang *startup* merupakan sektor yang tergolong baru dalam dunia perindustrian (3).

Penelitian ini akan membahas bagaimana *startup* melakukan proses bisnis dalam masa pandemi dengan menemukan metode, teknik serta *tools* maupun metode lain yang digunakan oleh *startup* dalam menghadapi pandemi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggunakan wawancara dan observasi untuk mengkaji data yang ada.

Penelitian sejenis dan digunakan

sebagai tolak ukur penulis diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rafael Da Camara (4), How do Agile Software Startups deal with uncertainties by Covid-19 pandemic?. Paul Ralph (5), Pandemic Programming. Andreas Kuckertz (6), Startups in times of crisis – A rapid response to the COVID-19 pandemic. Denae Ford (7), A Tale of Two Cities: Software Developers Working from Home During the COVID-19 Pandemic. Serta Lingfeng Bao (8), How does Working from Home Affect Developer Productivity? – A Case Study of Baidu During the COVID-19 Pandemic.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Dalam melaksanakan Penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dalam mencari informasi dan data tentang objek yang diteliti. Metode kualitatif sendiri adalah metode penelitian dengan menekankan pengamatan permasalahan yang berhubungan dengan manusia secara fundamental. Penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong adalah penyelidikan yang dilakukan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, yang dilakukan secara komprehensif dan melalui uraian dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alami khusus dan menggunakan berbagai metode alami (9).

Salah satu metode dari penelitian kualitatif adalah wawancara. Menurut Moleong⁽⁹⁾ wawancara adalah percakapan dengan maksud dan tujuan tertentu. 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. Selain metode wawancara, penulis juga menggunakan metode observasi dan studi literatur dalam melakukan penelitian ini.

Subjek penelitian dari penelitian kualitatif adalah pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian atau sumber yang dapat memberikan informasi yang dipilih atas dasar

tujuan (*purposive*) tertentu (10). Adapun subjek 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 3 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 *software development*, *engineering tasks*, dan *product releases*.

2. *Developer*

Penulis ingin mendapatkan informasi dan data dari *developer*, karena *developer* merupakan *first hand person* yang terlibat dalam *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 tertarik mengambil informasi dan data dari *founder/co-founder* 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.

Lokasi Penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian. Pada penelitian ini, sebenarnya akan dilakukan dengan melakukan observasi pada Perusahaan/*startup* yang menjadi subjek penelitian. Dikarenakan pandemi yang melanda dan tidak memungkinkan untuk melakukan wawancara dan 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 (11).

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik 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 untuk mengumpulkan informasi dan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Nasution (10) mengungkapkan bahwa "Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para peneliti hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh berdasarkan observasi". Sementara itu menurut Sutrisno Hadi (10) "observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis". Menurut Sugiono (10), observasi dibagi menjadi dua dari segi proses pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi Berperan serta (*Participant Observation*), merupakan observasi yang mengharuskan peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari subjek yang sedang diamati. Melalui observasi partisipatif, peneliti dapat memperoleh data yang lebih jelas dan lengkap serta mengetahui tingkat kepentingan dari setiap perilaku yang terjadi.

b. Observasi Non-partisipan, Ini adalah pengamatan di mana peneliti tidak terlibat dengan topik atau kegiatan yang subjek lakukan, di sini peneliti adalah pengamat independen murni.

Sementara dari segi

instrumentasi yang digunakan, pada tahap observasi dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi Terstruktur, merupakan observasi yang telah dirancang secara sistematis, seperti tentang apa yang akan diamati, kapan akan dilakukan dan dimana lokasinya. Peneliti dapat menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya seperti menggunakan pedoman wawancara terstruktur, atau angket tertutup sebagai pedoman observasi.
 - b. Observasi Tidak Terstruktur, sesuai namanya adalah observasi yang tidak sistematis/terstruktur tentang apa yang diamati. Hal ini terjadi karena peneliti tidak mengetahui secara pasti apa yang sedang diamatinya terhadap objek penelitian. Saat melakukan observasi tidak terstruktur, peneliti tidak menggunakan alat penelitian yang baku dan cenderung kondisional.
2. Wawancara

Dari sudut pandang penelitian, wawancara adalah dialog antara pewawancara dengan narasumber, di mana pewawancara mengajukan pertanyaan tentang masalah yang diselidiki dan menerima informasi dari kegiatan tersebut. Menurut Esterberg, Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dibangun makna pada topik tertentu (10). Sementara menurut Danial, Wawancara adalah teknik pengumpulan informasi dan data, dimana dialog tanya jawab terjadi antara peneliti dan orang yang diwawancarai (12).

Penulis melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman yang dikemukakan oleh Lincoln dan Guba (13) yang mencakup tujuh langkah dalam penggunaan wawancara sebagai sarana pengumpulan informasi dan

data dalam penelitian kualitatif, yaitu:

- a. Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan.
 - b. Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan
 - c. Mengawali atau membuka alur wawancara
 - d. Melangsungkan alur wawancara
 - e. Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya
 - f. Menuliskan hasil wawancara dalam catatan lapangan
 - g. Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh
3. Studi Dokumentasi dan Studi Literatur
- Studi dokumentasi adalah teknik pencarian data dan informasi dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian atau subjek penelitian sebagai data informasi sesuai dengan masalah penelitian (12). 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 cara mengumpulkan buku-buku, majalah dan brosur yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian (12). 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.

2.3 Pengolahan Data

Analisis data dengan metode kualitatif adalah analisis induktif, artinya hasil analisis didasarkan pada data yang diperoleh dan dikembangkan dalam suatu hipotesis. Apabila data yang dicari dan diolah dapat menyimpulkan hipotesis tersebut, dapat dipastikan bahwa hipotesis dapat diterima dan dikembangkan menjadi teori. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sebelum dan sesudah kerja lapangan. Menurut Nasution, "analisis data telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus hingga

penulisan hasil penelitian” (10).

Teknik pengolahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1984) yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing*)⁽¹⁰⁾.

1. Reduksi Data

Menurut Sugiono, reduksi data adalah “merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta mencari tema dan pola dari data itu sendiri” (10). 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 reduksi diharapkan memberikan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian dan memudahkan peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data tambahan.

2. Penyajian Data

Setelah data lapangan didapatkan dan direduksi, langkah selanjutnya adalah mempresentasikannya. 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 penggunaan teks naratif (cerita), tetapi dapat dilengkapi dengan grafik, matriks, jaringan kerja dan tabel (10). Dengan menyajikan data, dapat membantu untuk memahami apa yang terjadi dalam penyelidikan serta memungkinkan pemetaan untuk perencanaan pekerjaan lebih lanjut berdasarkan apa yang telah dipahami. Karena metode penelitian ini adalah studi kasus, data disajikan terutama dalam bentuk teks deskriptif ditambah grafik untuk mendukung deskripsi data.

3. Kesimpulan

Tahap terakhir dari analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman (1984) adalah kesimpulan. Pada awal subbab 2.3 ditunjukkan bahwa proses analisis data sudah dimulai dari rumusan masalah dan dapat disebut kesimpulan pertama. Kesimpulan awal 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, kecuali ditemukannya data pendukung valid dan kredibel ditemukan di lapangan, kesimpulan awal tersebut dapat berubah menjadi kredibel (10).

Karena 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 (10).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa pandemi, banyak perusahaan/*startup* yang terkena dampak pandemi dalam skala kecil maupun skala besar. Hal itu memaksa perusahaan/*startup* untuk melakukan adaptasi dalam masa pandemi seperti dengan mengubah *approach* perusahaan menyusun ulang strategi perusahaan, dan melakukan inovasi. Penulis mewawancarai empat perusahaan/*startup* dan terdapat banyak persamaan dan perbedaan antar perusahaan/*startup* tentang bagaimana usaha mereka untuk bertahan di masa pandemi.

3.1 PT Edutek Lokatara Indonesia

Tabel 1. PT Edutek Lokatara Indonesia
Pt edutek lokatara indonesia

Pola kerja	Sebelum pandemi, PT ELI bekerja dari kantor mereka, dan dalam keadaan pandem PT ELI bekerja dengan menggabungkan WHO dan WFH sesuai keadaan.
Dampak pandemi pada <i>startup</i>	Dampak pandemi yang dirasakan oleh PT ELI cenderung tidak signifikan, mereka hanya terdampak pada pola kerja saja.
Teknik/tools yang dipakai	PT ELI memakai tools standar untuk programming, dengan menggunakan framework codeigniter, AWS sebagai tempat hosting, dan vdocipher agar vidio tidak dapat diunduh
Strategi bisnis <i>startup</i>	Strategi bisnis yang dipakai oleh PT ELI adalah melakukan promosi besar- besaran melalui iklan seperti pada Google, Instagram, Facebook, dan paid promote melalui selebgram.
Bagaimana <i>startup survive</i>	PT ELI tidak tanggung-tanggung menggunakan uang banyak untuk perihal promosi saja, berbanding terbalik dengan kebanyakan <i>startup</i> yang rata-rata menghemat uang mereka.

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. 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 selebihnya, 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* selebgram untuk mempromosikan produk mereka.

PT ELI 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 usahanya.

3.2 Ezsoft

Tabel 2. Ezsoft

Ezsoft	
Pola kerja	EZSOFT menerapkan pekerjaan secara <i>remote</i> pada masa normal, dan menerapkan pekerjaan dengan WFH.
Dampak pandemi pada <i>startup</i>	Tidak terlalu berdampak. EZSOFT tidak perlu khawatir soal pekerjaan dengan cara WFO karena mereka telah menerapkan pekerjaan secara <i>remote</i> terlebih dahulu.
Teknik/tools yang dipakai	Teknik dan <i>tools</i> yang standar pada umumnya. EZSOFT melakukan

penekanan pada *sprint management* agar mereka bisa melakukan delivery produk tepat waktu.

Strategi bisnis startup
 Strategi bisnis yang Dilakukan oleh EZSOFT adalah Dengan memilih sektor pendidikan Dimana sektor ini Sangat dibutuhkan pada masa pandemi untuk pembelajaran masyarakat.

Bagaimana startup survive
 EZSOFT bisa survive pada masa pandemi dengan melakukan manajemen keuangan mereka, ditambah dengan Kebijakan untuk bekerja secara remote dan WFH

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. Mereka menambahkan, 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.

3.3 Gidicode

Tabel 3. Gidicode

Gidicode	
Pola kerja	Melakukan <i>remote working</i> dan terkadang WFO dengan menyewa <i>co-working space</i> . Semenjak pandemi melakukan WFH.
Dampak pandemi <i>startup</i>	Tidak terlalu padaterdampak, profit yang Gidicode dapatkan naik.
Teknik/ <i>tools</i> yang dipakai	Tergantung pada kondisi aplikasi yang klien minta, namun lebih menekankan pada <i>tools</i> yang familiar oleh <i>programmer</i> .
Strategi bisnis <i>startup</i>	Inovasi yang Gidicode lakukan pada masa pandemi ini antara lain adalah merambah pada pengerjaan produk <i>owner base</i> dan tidak terlalu terpaku pada <i>software house</i> yang mengerjakan produk <i>client base</i> .
Bagaimana <i>startup survive</i>	Gidicode merambah pada pengerjaan produk <i>owner base</i> yaitu ERP (<i>enterprise resource planning</i>), serta menyediakan jasa mereka kepada <i>startup</i> lain yang membutuhkan, serta dengan memperluas relasi.
Gidicode merupakan tim <i>startup</i>	

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 mempermasalahakan hal tersebut karena sejak awal Gidicode juga bekerja secara *remote*, dan hanya menyewa *co-workingspace* jika memang dibutuhkan.

Gidicode mengaku, selama masa pandemi *revenue* yang mereka dapatkan 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.

3.4 Delokal

Tabel 4. Delokal

Delokal	
Pola kerja	WFO dengan memiliki kantor di BLOCK71. Semenjak pandemi melakukan WFH.
Dampak pandemi pada <i>startup</i>	Sangat terdampak, profit turun dan hampir tidak ada pemasukan sama sekali

Teknik/tools yang dipakai	Menggunakan tools yang biasa dipakai untuk membuat website dan hosting server.
Strategi bisnis startup	Menggunakan strategi "bakar uang" untuk promosi, merambah ke sektor lain, serta membuka virtual tour.
Bagaimana startup survive	Melakukan manajemen keuangan, merambah ke sektor lain dengan menjual ERP, AWS, dan VPS.

Delokal adalah *startup* yang masih bersaudara dengan Gidicode, karena mereka berasal dari satu *founder* yang sama. Fokus utama dari Delokal adalah melakukan *responsibility tourism* atau *sustainable tourism*, yaitu membuat tempat yang lebih baik untuk ditinggali dan tempat yang lebih baik untuk dikunjungi.

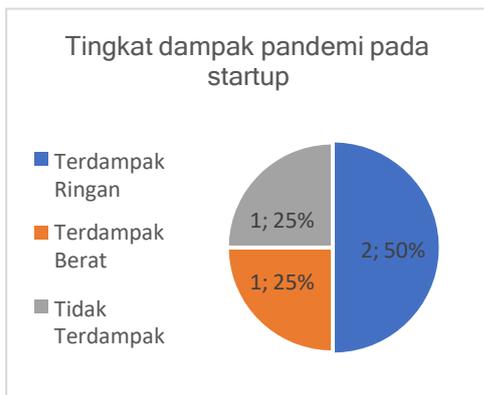
Dalam operasionalnya, Delokal bekerja di kantor mereka yang berada di BLOCK71 Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada saat pandemi melanda Indonesia, Delokal pun mengubah cara kerja mereka yang melakukan WFO menjadi WFH. Pada masa ini, Delokal mengalami masa "depresi", dimana Delokal tidak bisa menjalankan bisnis mereka dikarenakan area bisnis mereka yang mencakup pariwisata dilarang 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 hendak. Program tersebut membuat pendapatan Delokal naik secara perlahan, ditambah dengan melakukan manajemen keuangan dari hasil investasi pemerintah dan investor.

Namun keuangan yang dimiliki oleh Delokal hanya cukup untuk membiayai operasional mereka, hal tersebut akhirnya membuat Delokal untuk melakukan pivot

dengan menjual aplikasiseperti ERP, menjual jasa pembuatan *website*, dan menjual VPS (*virtual private server*) dengan menggunakan AWS (*amazon web service*).

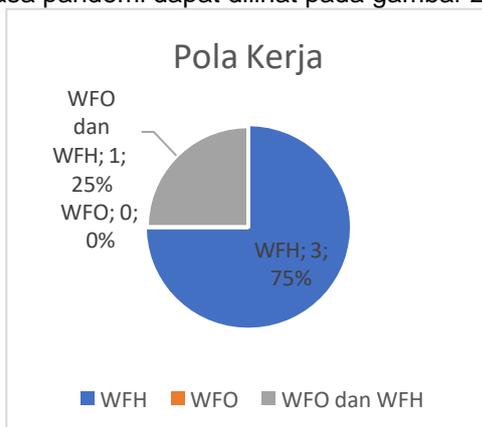
Dari hasil wawancara terhadap perusahaan/*startup* tentang proses bisnis mereka selama masa pandemi, didapat hasil berupa data yang dapat dikelompokkan. Terkait tingkatan dampak pandemi pada perusahaan/*startup* yang penulis wawancara dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Dampak Pandemi Pada Tiap 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.

Terkait pola kerja perusahaan/*startup* pada masa pandemi dapat dilihat pada gambar 2:

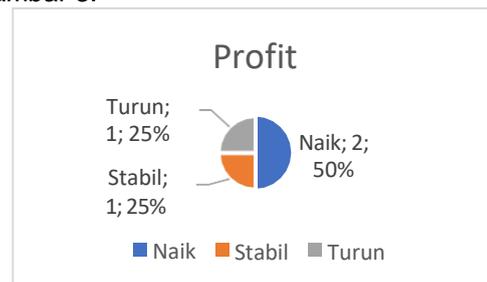


Gambar 2. Grafik Pola Kerja Perusahaan/Startup Pada Masa Pandemi.

Pola kerja yang dipakai oleh perusahaan/*startup* di masa pandemi

didominasi oleh WFH, entah 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 apabila diperlukan.

Dampak pandemi juga mempengaruhi profit yang didapat oleh perusahaan/*startup*. Terkait profit yang didapat oleh perusahaan/*startup* dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3. Grafik Profit Perusahaan/Startup Saat 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 mengusung pariwisata sementara pariwisata tidak terlalu bagus pada masapandemi.

4. 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 situasipandemi.

Perusahaan/*startup* pun 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 pandemisekarang ini, perusahaan/*startup* dapat dengan cepat mengatasinya. Sertamenyiapkan strategi bisnis yang bisa dilakukan dalam masa normal dan masa sulit perusahaan, seperti pada masa pandemi sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

1. E R. The Lean Startup by Eric Ries. 2016;
2. Madhav N, Oppenheim B, Gallivan M, Mulembakani P, Rubin E WN. Pandemics: Risks, Impacts, and Mitigation. In: Disease Control Priorities. 2021;9. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK525302/>
3. SM S. Role of process in a software start-up.
4. da Camara R, Marinho M, Sampaio S CS. How do Agile Software Startups deal with uncertainties by Covid-19 pandemic? 2020;
5. Ralph P, Baltes S, Adisaputri G, Torkar R, Kovalenko V, Kalinowski M et al. Pandemic programming. 2020;
6. Kuckertz A, Brändle L, Gaudig A, Hinderer S, Morales Reyes CA, Prochotta A et al. Startups in times of crisis – A rapid response to the COVID-19 pandemic. 2020;
7. Ford D, Storey MA, Zimmermann T, Bird C, Jaffe S, Maddila C et al. Software developers working from home during the COVID-19 pandemic. 2020;
8. Bao L, Li T, Xia X, Zhu K, Li H YX. How does Working from Home Affect Developer Productivity? – A Case Study of Baidu during COVID-19 Pandemic. 2020;
9. LJ M. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2011.
10. Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. 2012;
11. Janghorban R, Roudsari RL TA. Skype interviewing: The new generation of online synchronous interview in qualitative research. 2014;
12. WN DE. Metode Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan; 2009.
13. S F. Format-format Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo; 2007.