



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 7399-7414

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisa Pengembangan Dan Pemanfaatan App Wireless Charging

Danny Ong^{1✉}, Imron², M. Sinta Nurhayati³, Andriansah⁴

Universitas Bina Sarana Informatika

Email: danny.dnx@bsi.ac.id^{1✉}

Abstrak

Applikasi Wireless Charging merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mendapatkan layanan melakukan proses charging terhadap gadget yang ingin dilakukan, mekanisme wireless charging dapat dikatakan seperti fungsi normal yang ada di pasaran dengan menggunakan sebuah alat untuk melakukan proses charge. Pembeda dari adanya aplikasi ini lebih diutamakan untuk kebutuhan komersial dan menyasar pangsa pasar untuk konsumen yang berada di diluar tempat tinggal seperti Mall, restoran hingga tempat wisata. Prosesnya adalah dilakukan dengan melakukan top-up terlebih dahulu menggunakan e-money yang tersedia dan nantinya dapat dipilih berdasarkan jumlah watt yang diinginkan pada aplikasi selanjutnya aplikasi akan terhubung dengan hardware yang tersedia sehingga secara otomatis ketika gadget diletakan pada tempat charging maka otomatis saldo dan proses charging akan berjalan. Hal ini menjawab permasalahan terkait dengan masyarakat yang ketika berpergian tidak membawa alat charging sehingga ketika dalam keadaan mendesak opsi ini dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan masyarakat karena seperti dapat diketahui bahwa gadget seperti laptop ataupun smartphone sudah menjadi kebutuhan utama bagi mayoritas masyarakat. Penghambat utama dari pengembangan Apps Wireless Charging ini akan terletak pada ketersediaan infrastruktur seperti jaringan dan listrik khususnya untuk pengembangan di wilayah-wilayah perdesaan tetapi untuk kebutuhan di kota menengah besar terkait hal ini akan dapat diantisipasi karena kelengkapan fasilitas infrastruktur yang sudah tersedia dengan sangat baik.

Kata kunci : *Charging, Masyarakat, Aplikasi, Pengembangan, Kebutuhan*

Abstract

The Wireless Charging application is a system that is used to get services for charging the gadget you want to do, the wireless charging mechanism can be said to be a normal function on the market by using a device to carry out the charging process. The differentiator of this application is that it is prioritized for commercial needs and targets market share for consumers who are outside the residence such as malls, restaurants to tourist attractions. The process is carried out by first topping up using the available e-money and later it can be selected based on the desired number of watts in the application, then the application will be connected to the available hardware so that automatically when the gadget is placed in the charging area, the balance and charging process will automatically occur. will run. This answers problems related to people who do not carry a charging device with them when traveling so that when in an urgent situation this option can be used to support community needs because it is known that gadgets such as laptops or smartphones have become a major need for the majority of people. The main obstacle to the development of Wireless Charging Apps will lie in the availability of infrastructure such as networks and electricity, especially for development in rural areas, but for the needs of medium-sized cities in this regard, this can be anticipated because the complete infrastructure facilities are already very well available.

Keyword: *Charging, Citizen, Application, Development, Requirement*

PENDAHULUAN

Penggunaan smartphone di tengah era industri digital seperti saat ini sudah menjadi konsumsi utama dari seluruh masyarakat, khususnya untuk masyarakat yang tinggal di dalam kota besar bahkan sudah ada slogan "Lebih baik tertinggal dompet daripada Smartphone". Dari adanya kebutuhan yang sangat tinggi tersebut maka sudah menjadi hal utama smartphone harus selalu berada di dekat pengguna kemanapun pengguna tersebut pergi, kebutuhan smartphone tidak akan dapat bermanfaat tinggi apabila tidak ada 2 hal pendukung yaitu jaringan dan listrik daya untuk melakukan charging.

Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, mayoritas masyarakat di kota besar ketika berpergian tidak membawa alat charging sehingga terkadang mengalami permasalahan tidak adanya daya ketika akan melakukan aktivitas. Oleh karena itu dengan adanya inisiatif yang tinggi maka akan dilakukan pengembangan sebuah aplikasi dimana setiap pengguna dapat melakukan pendaftaran proses charging yang nantinya dapat dilakukan pengisian voucher berdasarkan generated dari apps yang sudah dilakukan proses pembayarannya juga dapat dilakukan dengan e-money sehingga saldo dan jumlah watt dapat dilakukan setting pada aplikasi yang nantinya akan digunakan pada saat proses charging di infrastruktur rekanan. Maka dalam penulisan laporan makalah ini, penulis akan mengambil judul "Analisa Pengembangan dan

Pemanfaatan Apps Wireless Charging” dan juga menampilkan hipotesa

H1 : Apakah dengan adanya aplikasi wireless charging dapat memudahkan para pengguna ?

H2 : Apakah adanya aplikasi Wireless Charging memberikan keuntungan bagi masyarakat yang terlibat ?.

METODE PENELITIAN

Hal yang membuat masyarakat juga menggunakan aplikasi dapat dilihat menurut (Salvation & Sorooshian, 2018)

1. Pemasaran yang Baik

Proses penyampaian informasi kepada masyarakat yang dapat diterima dengan baik

2. Iklan

Daya tarik secara visual yang dapat dilihat oleh masyarakat

3. Pengaruh dari pihak Influencer

Daya tarik yang dibawakan dan mempengaruhi

4. Kebutuhan yang Terpenuhi

Kebutuhan yang menjadi dasar utama dapat dipenuhi dengan baik

5. Kepuasan

Kepuasan akan menjadi kunci utama untuk membuat pelanggan menjadi setiap terhadap produk yang ada

Menurut (Rosalee Carr, 2005) menjelaskan bahwa dalam melakukan penilaian terhadap dampak kepuasan masyarakat dalam melakukan pemanfaatan suatu fasilitas dapat dilihat dengan acuan :

1. Kegunaan Aplikasi

Terkait dengan ketersediaan manfaat yang benar-benar dibutuhkan oleh masyarakat khususnya dalam keadaan mendesak

2. Tipe Pengembangan Aplikasi

Proses development aplikasi yang mengacu pada proses internal dan di support oleh manajemen internal juga akan memberikan dampak positif dalam penanganan update fungsi

3. Kepuasan Pelanggan

Respon terkait dengan kondisi masyarakat dalam menanggapi adanya fungsi yang dikembangkan oleh perusahaan dan daya Tarik dari jumlah adopsi yang dilakukan

4. Unsur Biaya

Effektif-nya suatu sistem juga harus dilihat dari biaya yang harus dikeluarkan oleh pelanggan untuk mengadopsi kebutuhan fungsi tersebut. Sehingga biaya yang cenderung lebih stabil dan dapat dijangkau akan memberikan daya Tarik yang tinggi

5. Unsur Keuntungan

Tambahan keuntungan seperti adanya point dari pemanfaatan aplikasi juga menjadi salah satu unsur proses evaluasi terkait daya Tarik pelanggan untuk menentukan sukses atau tidaknya suatu aplikasi

Menurut (Richtarčík, 2016) terkait pengukuran kinerja sistem, hal ini dapat dievaluasi dengan melihat pola kerja sistem seperti :

1. Tampilan Sistem

Kemudahan dan hal yang mudah dipahami oleh pengguna ketika dijalankan

2. Pelaksanaan Service pada Sistem

Layanan yang diberikan oleh sistem kepada pengguna

3. Standar Simulasi

Proses inisiasi awal penggunaan serta aturan-aturan kerja yang berlaku

4. Kualitas dari Teknik Pelaksanaan

Mekanisme pelaksanaan serta hal yang dapat diperoleh dari adanya pelaksanaan tersebut terkait output

Menurut (Widadi et al., 2021) Pengembangan sistem dengan metode Waterfall adalah proses pendekatan terkait pengembangan perangkat lunak yang terstruktur dengan beberapa tahapan pelaksanaan, yaitu:

1. Proses Engineering

Tahapan awal pada proses pengembangan suatu proyek perangkat lunak diawali dengan melakukan persiapan dan perencanaan terhadap semua hal yang diperlukan untuk pelaksanaan proyek.

2. Proses Analysis

Tahapan selanjutnya adalah extension dari proses Engineering dimana dilakukan untuk analisa semua aspek yang terletak pada pengembangan proyek dalam pemahaman sistem existing saat ini dan mengidentifikasi segala permasalahan dan fokus pada pencarian solusi penyelesaian.

3. Proses Design

Tahapan ini adalah tahapan proses translasi dari suatu kebutuhan akan suatu data yang telah dilakukan analisa ke dalam beberapa tahapan breakdown yang mudah dipahami

oleh user.

4. Proses Coding

Melakukan proses coding pada proses yang sudah didefinisikan sebelumnya ke suatu data proses pemograman yang akan dilakukan output berupa suatu aplikasi yang sudah dikembangkan

5. Proses Testing

Proses uji coba terhadap output aplikasi yang sudah selesai dilakukan pengembangan dengan tujuan untuk menentukan apakah sistem telah lulus uji coba dan siap diluncurkan kepada masyarakat

6. Proses Maintenance

Tahapan yang dilakukan baik untuk perangkat keras atau lunak mengenai adanya update fungsi dan perbaikan apabila terdapat kesalahan

Menurut (Medina-Serrano et al., 2020) Penilaian dari keuangan yang didapatkan akan dapat diperoleh dari berbagai macam kriteria untuk dilakukan pengawasan yang berkaitan dengan :

1. Strategi value

Berkaitan dengan suatu perencanaan strategi untuk selalu mendapatkan keuntungan maksimal

2. Resource Position

Berkaitan dengan kemampuan dengan memanfaatkan segala personil yang ada untuk menghasilkan suatu keuntungan usaha dengan nilai beban sekecilnya

3. Performance

Berkaitan mampu atau tidaknya mengurangi biaya operasional tetap dapat memperoleh keuntungan yang maksimal

4. Potential for Opportunism

Berkaitan terhadap pemikiran strategis unuk mendapatkan suatu nilai bisnis yang dapat dikembangkan di masa mendatang

Pengukuran kinerja sistem perlu diperhatikan pada aspek output yang dihasilkan dimana point tersebut diungkap oleh (Calixto & Ferreira, 2020)

1. Target

Pencapaian yang didapatkan dari adanya output yang dihasilkan

2. Growth

Pertumbuhan dari output yang dihasilkan

3. Base Line

Acuan utama yang dijadikan dasar bagi masyarakat ketika membandingkan dengan produk lain

4. Growth Percent

Tingkat persentase dari pertumbuhan setiap periode dari jumlah pemakaian oleh pengguna

5. Target Achievement

Pencapaian target dari adanya output yang dihasilkan, dimana akan dilakukan evaluasi setiap bulan

Menurut (Kisielnicki & Misiak, 2017) untuk estimasi hasil ROI (Return of Investment) perlu mengacu pada faktor berikut :

1. Komparasi Biaya As Is dan To Be

Perbandingan biaya dengan kondisi dimana aplikasi sudah dikembangkan dan juga potensi biaya update dimasa mendatang

2. Biaya Lawan Pendapatan

Biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan aplikasi dan pendapatan yang diperoleh dari setelah diselesaikannya aplikasi

Pengelompokan bisnis model services menurut (Ionaşcu & Ionaşcu, 2018)

1. Service Oriented

Produk yang berkaitan dengan pemberian layanan kepada masyarakat dalam bentuk jasa. Orientasi terhadap jasa memang sangat mendominasi pada era modern saat ini karena seperti dapat diketahui proses digitalisasi saat ini apapun sudah dapat dilakukan khususnya yang memberikan kemudahan bagi masyarakat

2. Utilized Service Oriented

Pemanfaatan terkait orientasi layanan. Proses perubahan yang cepat dari satu teknologi ke teknologi lainnya juga memberikan tantangan tersendiri untuk terus mempertahankan hal yang sudah berjalan

3. Result Service Oriented

Hasil dari pemanfaatan terkait orientasi layanan. Dari proses hasil orientasi yang sudah dilakukan selanjutnya juga akan dilakukan perbandingan untuk dilakukan evaluasi dan menghasilkan hal yang baru dan bermanfaat

Tahapan proses yang harus dijalankan pada saat melakukan perancangan aplikasi (Cantaluppi et al., 2021) hingga dapat diterima masyarakat adalah

1. Perencanaan
Merupakan tahapan awal dengan menentukan hal apa saja yang akan dilakukan dan diproses
2. Preparation
Dari Perencanaan yang dibuat kemudian dilakukan persiapan pengembangan
3. Publication
Proses publikasi terkait hal yang sudah disiapkan dan dikembangkan agar dapat diketahui oleh masyarakat
4. Distribution
Setelah masyarakat mengetahui adanya eksistensi output yang akan dihasilkan maka selanjutnya akan dilakukan pendistribusian kepada masyarakat agar dapat diadopsi
5. Post Publication and Distribution
Proses perulangan yang dilakukan sehingga memberikan penyegaran kembali kepada masyarakat seperti membuat ledakan informasi agar dapat hype kembali

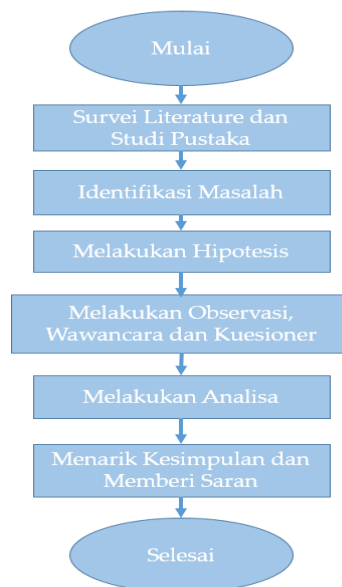
Menurut (Brown, 2001) keberhasilan dapat diukur pada penerapan sistem yaitu :

1. Adanya Support 24 Jam
Keberadaan support secara full time akan memberikan kenyamanan bagi pengguna
2. Privacy and Trust
Keamanan dan Kepercayaan data pelanggan dapat selalu terjaga
3. Return Switch Policies
Perubahan kebijakan yang mendukung masyarakat
4. Customer Centric
Segala kebutuhan yang ditentukan harus berpusat pada kebutuhan pelanggan
5. Verify
Adanya pengujian yang baik dan dominan untuk memastikan produk yang diberikan telah memenuhi standar yang baik
6. Personal Humanization
Memastikan kebutuhan pelanggan terpenuhi dan dapat diandalkan

Kegiatan pelaksanaan penelitian, dilakukan dengan melakukan penilaian menggunakan metode Balance Scorecard (Rotchanakitumnuai, 2013)

1. Survei Literature dan Studi Pustaka
Dilakukan pencarian jurnal yang memiliki keterkaitan dan dilakukan proses

- pendetailan
2. Identifikasi Masalah
Pengidentifikasian masalah akan dirumuskan untuk memproses analisa
 3. Melakukan Hipotesis
Pelaksanaan hipotesis mengenai proses penelitian yang dilakukan
 4. Wawancara dan Kuesioner
Penyusunan topik wawancara dan kuesioner untuk mendapatkan referensi data penelitian
 5. Analisa
Kegiatan analisa terkait hasil pengumpulan data yang diperoleh
 6. Mengambil Kesimpulan dan Saran
Merangkum kesimpulan dan pemberian saran atas hasil penelitian mengenai hipotesis yang diperoleh.



Gambar 1. Rencana Kerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa kebutuhan dalam pemanfaatan App Wireless Charging diperlukan bagi sebagian masyarakat yang sering berpergian dan jarang berada di dalam rumah. Keberadaan dari apps wireless charging akan memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin melakukan charging terhadap perangkat keras yang dimilikinya khususnya untuk kebutuhan mobilitas, mekanisme dari proses wireless charging ini akan diletakkan di beberapa tempat umum yang sering didatangi oleh masyarakat seperti rest area hingga pusat perbelanjaan. Proses yang dilakukan adalah masyarakat dapat melakukan pembayaran dengan via credit card ataupun e-wallet yang nantinya proses charging tersebut dapat

diletakan ditempat yang sudah disediakan dan juga dapat dikunci sehingga proses charging secara tidak langsung akan terjadi secara otomatis dengan durasi yang akan dibayarkan oleh masyarakat

Pengelompokan bisnis untuk App Wireless Charging akan mengacu pada :

1. Service Oriented

Pengembangan produk dilakukan dengan mengacu pada pembuatan jasa layanan, diambil dari kebutuhan utama pada suatu perangkat keras yaitu tenaga. Dari proses kebutuhan tersebut setelahnya dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk kebutuhan komersil

2. Utilized Service Oriented

Pemanfaatan layanan dilakukan dengan proses undo pada aplikasi di smartphone dan kemudian harus dilakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk selanjutnya baru mendaftarkan informasi ponsel dan kebutuhan informasi lainnya. Semua dibuat dengan acuan 1 tampilan yaitu simplicity yang selanjutnya data juga akan dilakukan untuk kebutuhan storage

3. Result Service Oriented

Kebutuhan mengacu pada hasil yang memuaskan dimana mayoritas mengharapkan fungsi tersebut khususnya di tempat-tempat umum seperti rest area dan juga pusat pembelanjaan tetapi dengan kondisi dimana terdapat keamanan untuk memastikan hardware tetap aman selama dalam pengecasan

Mekanisme Pengembangan apps menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut :

1. Tahapan *Engineering*

Tahapan dilakukan dengan menyusun dokumen spek yang berisi informasi terkait dengan proyek yang akan dikembangkan hingga spesifikasinya secara menyeluruh

2. Tahapan Analisis

Dari dokumen spek dan deskripsi fungsi yang sudah disusun, selanjutnya dilakukan proses analisa mengenai kemungkinan terbaik dan terburuk dari spesifikasi yang sudah disusun dimana nantinya hal tersebut akan digunakan untuk kebutuhan analisa *cost benefit* analisis

3. Tahapan Design

Dari point-point yang sudah dibentuk dan dianalisa lebih lanjut, maka akan dilakukan pemecahan rancangan menjadi beberapa bagian dimana bagian-bagian tersebut akan terdapat pembahasan terkait dengan contoh rancangan layar hingga pendetailan fungsi

attribute yang ada didalam point-point layar tersebut

4. Tahapan Coding

Dari rancangan kemudian dilakukan pembagian kerja untuk melakukan proses coding dengan tujuan untuk menghasilkan suatu program yang nantinya akan dijadikan output keberhasilan suatu rancangan apps. Semua kodingan akan disimpan dalam SVN sehingga jika dibutuhkan setiap programmer dapat melakukan check-in dan check-out untuk kebutuhan pengembangan apps

5. Tahapan Testing

Proses pengujian terhadap apps yang sudah dilakukan coding dilakukan oleh internal untuk memastikan bahwa apps sudah dapat dilakukan launching dan digunakan oleh masyarakat sehingga bug-bug major sudah dapat dihindari dan diantisipasi

6. Tahapan Maintenance

Proses perbaikan apps atau mekanisme update penambahan fungsi dan juga perbaikan bug dimana hal ini lumrah akan dilakukan untuk menjaga stabilitas apps

Proses evaluasi dari pola kerja sistem harus dilakukan secara rutin oleh pengembang sistem dimana hal tersebut berkaitan pada :

1. Tampilan Sistem

Sesederhana tampilan layar sistem akan memberikan pengaruh terkait jumlah segmen pengguna yang dapat diraih karena kecenderungan pada era modern saat ini semua segment sudah banyak menggantungkan diri pada penggunaan smartphone maka lain dari itu memiliki apps dengan tampilan yang menarik akan memudahkan penarikan pengguna semakin banyak kepada platform apps yang dikembangkan

2. Pelaksanaan Service pada Sistem

Semakin banyak layanan dan dukungan yang diberikan pada apps kepada pengguna secara tidak langsung akan meningkatkan loyalitas pengguna dalam menggunakan aplikasi, selain itu pemberian informasi seperti news dan update juga akan memberikan suatu keuntungan dengan adanya kebutuhan penggunaan aplikasi yang lebih memadai sehingga pengguna akan merasa lebih diperhatikan dan diberikan kesempatan untuk memberikan masukan untuk kebutuhan pengguna

3. Standar Simulasi

Syarat dan ketentuan harus dibuat dengan sangat sederhana mungkin karena pada aplikasi-aplikasi zaman dahulu penggunaan syarat dan ketentuan selalu memiliki penjelasan yang panjang sehingga membuat bingung para pengguna aplikasi

4. Kualitas Teknik Pelaksanaan

Mekanisme dari *output* yang dihasilkan memberikan pengaruh yang besar dari adanya pemanfaatan terhadap pengembangan sistem sedemikian rupa sehingga pelaksanaannya dapat dibuat secara berkala untuk kebutuhan upgrade yang rutin dilakukan



Pengukuran keberhasilan dilihat pada penerapan sistem dengan faktor penilaian sebagai berikut

Tabel 1. Tabel pengukuran Keberhasilan Penerapan Sistem

Faktor yang diukur	Pengukuran	Mean	Cronbach's α
Penentuan Keberhasilan			0.850
Dukungan 24 Jam	0.839	4.34	
Privasi dan Kepercayaan	0.872	4.38	
Pergantian Kebijakan	0.830	4.33	
Berpusat pada Pelanggan	0.860	4.44	
Verifikasi	0.844	4.31	
Pemenuhan Kebutuhan Pelanggan	0.863	4.41	

Proses pelaksanaan perancangan aplikasi yang dilakukan oleh pengembang adalah dimulai dari proses :

1. Perencanaan

Proses perencanaan dilakukan dengan membuat sketsa gambar tampilan layar dan deskripsi secara fungsi yang akan dimiliki pada fungsi apps yang akan dibentuk. Semua digambarkan dengan menggunakan proses yang sederhana yaitu menggunakan *power*

point dan deskripsi fungsi menggunakan *word*

2. Persiapan

Setelah design dan penulisan fungsi telah dijabarkan dengan baik maka selanjutnya dilakukan persiapan dengan pengembangan aplikasi yang nantinya akan dilakukan pengujian dan percobaan implementasi

3. Publikasi

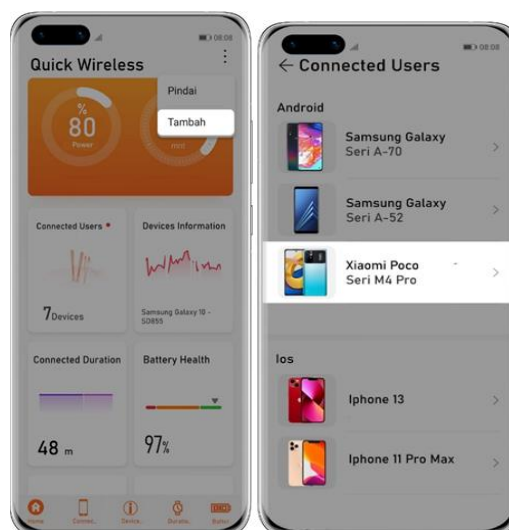
Segala persiapan yang sudah dilakukan selanjutnya dilakukan proses pemasaran dimana target utamanya adalah masyarakat mengetahui terlebih dahulu bahwa terdapat suatu produk yang dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari khususnya ketika menghadapi masalah urgensi pada tenaga baterai perangkat keras yang digunakan. Kegiatan pemasaran dilakukan dengan melalui sosial media

4. Distribusi

Proses pendistribusian dilakukan dengan melakukan pendaftaran aplikasi pada smartphone sehingga siapapun dapat melakukan unduhan secara langsung dimana yang penting aplikasi terhubung ke internet. Selanjutnya pengguna tinggal melakukan pendaftaran dengan memasukkan nama dan informasi smartphone yang dimiliki untuk selanjutnya dapat langsung ditransaksikan kebutuhan fasilitas charging

5. Publikasi dan Distribusi Ulang

Kegiatan pemasaran dilakukan secara terus menerus hingga adanya kesadaran masyarakat terkait eksistensi suatu aplikasi. Update fungsi juga terus dilakukan untuk memastikan kebutuhan fungsi selalu up to date dan dapat digunakan dengan maksimal sehingga pengguna tidak akan beralih ke produk lainnya.



Pengukuran terhadap penggunaan aplikasi dan keberhasilannya diukur oleh

masyarakat dengan mengacu pada

Tabel 2. Tabel Pengukuran Keberhasilan Penyampaian Informatif Terkait Aplikasi

Faktor yang diukur	Pengukuran	Mean	Cronbach's α
Penentuan Keberhasilan			0.893
Pemasaran yang Baik	0.932	3.77	
Iklan	0.929	3.76	
Pengaruh dari Pihak Influencer	0.846	3.63	
Kebutuhan yang Terpenuhi	0.856	3.66	
Kepuasan	0.860	3.68	

Estimasi dalam melakukan pengukuran terhadap hasil ROI (Return of Investment) adalah

1. Komparasi Biaya As-Is dan To-Be

Dalam pengembangan apps dilakukan perencanaan dengan pembuatan rencana bisnis yang didalamnya juga terdapat perhitungan terkait perkiraan jumlah biaya yang akan dikeluarkan serta dengan potensi kedepannya yang akan dilakukan dengan penambahan fungsi dan juga maintenance server. Perkiraan To-Be akan mengacu pada pengadaan server yang diperkirakan juga akan meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna dan traffic transaksi yang ada sehingga itulah pemanfaatan efisiensi hardware akan sangat berpengaruh pada penentuan biaya yang akan dikeluarkan

2. Biaya Lawan Pendapatan

Biaya yang dikeluarkan akan diimbangi dengan pendapatan rutin bulanan yang akan diperoleh oleh unit usaha karena mengacu pada bisnis di Indonesia dimana merupakan negara Demokrasi yang setiap tahun memiliki event besar seperti Idul Fitri dan Natal sehingga potensi adanya keramaian di tempat-tempat untuk pemanfaatan sistem diharapkan akan memberikan dampak yang besar dan juga positif bagi pengguna setiap bulannya khususnya juga dengan jumlah penduduk yang sangat besar sehingga ketergantungan perangkat keras untuk mendukung kegiatan akan sangat tercermin dari fungsi bisnis tersebut.

Pengukuran kinerja dari aspek output yang dihasilkan oleh pengembang apps akan dipacu pada :

1. *Target*

Peningkatan target pengguna dari setiap periode dirumuskan untuk melihat *traffic* dari jumlah pengguna yang akan terus berkembang hingga mencapai titik pengembangan server

2. *Growth*

Pertumbuhan ROI untuk perhitungan BEP dengan tujuan mendapatkan laba bersih dari penjualan jasa dari *apps*

3. *Growth Percent*

Tingkat pertumbuhan secara persentase untuk meningkat keuntungan target yang sudah ditentukan

4. *Target Achievement*

Pencapaian *target* yang diharapkan dapat diselesaikan dalam beberapa periode bulan dari pengembangan aplikasi yang sudah dilakukan terkait dengan proses pengadaan server yang membutuhkan waktu

Penilaian keuangan dari berbagai macam kriteria akan dibentuk dari pengawasan yang berkaitan dengan :

1. *Strategic Value*

Strategi diawal akan menggunakan mekanisme charging dengan tipe fast dengan tujuan untuk memancing para pengguna dapat menikmati fitur yang ada terlebih dahulu, baru setelah *apps* mendapatkan banyak attention akan dilakukan pemecahan paket penggunaan aplikasi

2. *Resource Position*

Semua tim juga akan berperan sebagai marketing dimana memiliki kesempatan yang sama dalam melakukan pemasaran terkait dengan produk yang telah dikembangkan sehingga diharapkan dari adanya proses mulut ke mulut akan memberikan dampak positif

3. *Performance*

Effisiensi biaya dari sistem yang digunakan seperti penggunaan bandwidth hingga maintenance yang efektif dengan tujuan untuk mendapatkan performa keuangan yang terbaik sehingga segala beban-beban dapat dipotong dengan baik dan menghasilkan laba yang positif juga untuk produk yang dihasilkan

4. *Potential for Opportunism*

Perencanaan terkait dengan versioning sistem dikembangkan dengan sangat baik untuk kebutuhan patching dikemudian hari sehingga *apps* akan selalu up to date dan memiliki fitur yang terus berkembang sehingga menghindari pengguna beralih ke produk lainnya

Penilaian terhadap Kepuasan Masyarakat dalam pemanfaatan suatu fasilitas berdasarkan acuan kesenangan pengguna dalam mengadopsi apps

Tabel 3. Tabel Pemenuhan Penilaian Kepuasan Dalam Pemanfaatan Fasilitas

Faktor yang diukur	Pengukuran	Mean	Cronbach's α
Penentuan Keberhasilan			0.888
Kegunaan Aplikasi	0.929	3.76	
Tipe Pengembangan Aplikasi	0.927	3.75	
Kepuasan Pelanggan	0.843	3.63	
Unsur Biaya	0.854	3.66	
Unsur Keuntungan	0.859	3.67	

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan terkait analisa penggunaan apps wireless charging adalah Apps memberikan pelayanan yang mudah kepada masyarakat khususnya masyarakat yang beraktivitas mobile terlebih lagi dalam keadaan terdesak karena penggunaan smartphone merupakan hal yang sudah lumrah dibutuhkan mayoritas masyarakat. Apps mendapatkan kesan yang positif bahkan tidak hanya sebelum Apps Wireless Charging ini dikembangkan tetapi saat ini juga sudah banyak dapat dilihat pada beberapa tempat yang menyediakan layanan yang hampir serupa. Kebutuhan service dalam bentuk lainnya untuk mendukung masyarakat dalam memudahkan proses perjalanan dan aktivitas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, R. D. (2001). E-commerce: Customer service success factors. *Futurics*, 25(3/4), 18–30. http://search.proquest.com/docview/219844520?accountid=13360%5Cnhttp://purdu e-primo-prod.hosted.exlibrisgroup.com/openurl/PURDUE/purdue_services_page?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ%3Ahigh techjourna
- Calixto, N., & Ferreira, J. (2020). Salespeople performance evaluation with predictive analytics in B2B. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(11), 1–25. <https://doi.org/10.3390/app10114036>

- Cantaluppi, A., Brasolin, D., Folco, G., Michi, C., Harrington, R., Corsini, E., Monti, S., & Nemess, J. (2021). Catalogue of Communication Tools and Dissemination Guidelines: benchmarking current practice in EU and Member State bodies. *EFSA Journal*, *19*(4). <https://doi.org/10.2903/j.efsa.2021.e190402>
- Ionaşcu, I., & Ionaşcu, M. (2018). Business models for circular economy and sustainable development: The case of lease transactions. *Amfiteatru Economic*, *20*(48), 356–372. <https://doi.org/10.24818/EA/2018/48/356>
- Kisielnicki, J., & Misiak, A. M. (2017). EFFECTIVENESS of AGILE COMPARED to WATERFALL IMPLEMENTATION METHODS in IT PROJECTS: ANALYSIS BASED on BUSINESS INTELLIGENCE PROJECTS. *Foundations of Management*, *9*(1), 273–286. <https://doi.org/10.1515/fman-2017-0021>
- Medina-Serrano, R., González-Ramírez, R., Gasco-Gasco, J., & Llopis-Taverner, J. (2020). Strategic sourcing: Developing a progressive framework for make-or-buy decisions. *Journal of Industrial Engineering and Management*, *13*(1), 133–154. <https://doi.org/10.3926/jiem.2858>
- Richtarčík, F. (2016). Usage of Rfid Technology for the Needs of Logistics of Services. *Acta Logistica*, *3*(1), 5–8. <https://doi.org/10.22306/al.v3i1.57>
- Rosalee Carr, M. (2005). An analysis of the feasibility of a paperless environment – the case of the Mona School of Business. *Management of Environmental Quality: An International Journal*, *16*(4), 286–290. <https://doi.org/10.1108/14777830510601172>
- Rotchanakitumnuai, S. (2013). Assessment of e-procurement auction with a balanced scorecard. *International Journal of Physical Distribution and Logistics Management*, *43*(1), 39–53. <https://doi.org/10.1108/09600031311293246>
- Salvation, M. D., & Sorooshian, S. (2018). *The role of social media marketing and product involvement on consumers' purchase intentions of smartphones*. *6*(1), 65–81.
- Widadi, S., Fajrin, H. R., Pranaditya, A., Safitri, M., & Handoko, B. S. (2021). Software Innovation for SD Card Logger on Autoclave with Waterfall Method. *Journal of Physics: Conference Series*, *1933*(1), 012059. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012059>.