

ANALISIS KOMBINASI TEKNOLOGI BARU PENGEMBANGAN APLIKASI PENGANTAR MAKANAN PADA DIGITAL IT SERVICE MELALUI WORKFLOW DAN PROCESS AUTOMATION

Oleh:

Isra Ruddin¹, Handri Santoso², Richardus Eko Indrajit³ dan Erick Dazki⁴

Email:isra.ruddin@student.pradita.ac.id

Abstract

Food delivery service providers can be categorized as either Restaurant-to-Consumer Delivery or Platform-to-Consumer delivery operations. Restaurant-to-Consumer Delivery Providers make food and deliver it, as indicated by providers, such as KFC, McDonald's, Pizza Hut and others. Orders can be made directly through the online platform. Online Food Delivery requires highly efficient and scalable real-time delivery services. The combination of new technologies gives the impression of a large number of business opportunities for entrepreneurs. This section aims to demonstrate the convergence of these new technologies in the business dimension and explore the intersection points for future startups through specific examples of self-driving cars. IoT solves connectivity problems, which means different smart devices in the future can get connected and exchange data with each other. AI greatly increases the level of automation of machines so that they can perform the same tasks as humans. The intersection of AI and IoT can no longer be underestimated and the synergy effect between them is very promising. Entrepreneurs with more traditional business backgrounds rank higher in the funnel section. In the traditional sector, channels can be viewed as an important asset in business operations. Companies that have premium distribution channels can be endowed with extraordinary advantages in market competition, and such a mindset will be inherited more or less in the following business activities. In contrast to traditional sectors, new economic entry channels are usually transparent. Just like in E-commerce or the digital industry, the internet is a medium for all companies to reach customers.

Keywords: Applications, Business Model Canvas, Movies, Music

A. Pendahuluan

Dalam dekade terakhir, dunia telah menyaksikan perkembangan produk baru, layanan dan teknologi modern yang berdampak besar pada masyarakat saat ini. Beberapa teknologi yang baru dapat membuat hidup manusia lebih mudah, cepat dan efisien, seperti adanya blog dan e-book, Google dan situs jejaring sosial sebut saja facecook, twitter dan lain sebagainya, GPS, iPod dan stik USB; Film dan ensiklopedia seperti YouTube dan

¹ Magister Technology Information, Universitas Pradita Banten Indonesia

² Magister Technology Information, Universitas Pradita Banten Indonesia

³ Magister Technology Information, Universitas Pradita Banten Indonesia

⁴ Magister Technology Information, Universitas Pradita Banten Indonesia

Wikipedia, Sistem operasi XP, WI-FI dan Internet broadband; TV dan televisi seperti TV plasma, TV LCD, dan HDTV dan kamera dan ponsel digital⁵.

Teknologi inovatif mengubah persepsi orang tentang dunia dan cara mereka bertindak di dalam dunia. Kemudahan akses dan penggunaan telekomunikasi diberikan. Terlepas dari fokusnya, apakah itu komunikasi, akses ke informasi, mobilitas milik seseorang, atau pengangkutan barang, bisa dilihat dimana-mana baik secara teknis maupun perubahan sosial saling berhubungan⁶. Karena tidak ada generasi sebelumnya yang memiliki begitu banyak alat dan gadget, teknologi inovatif sangat memengaruhi proses sehari-hari di kalangan anak muda. Kehidupan, seperti misalnya kegiatan waktu senggang mereka. Dewasa muda saat ini berurusan dengan setiap hari tugas berbeda dengan generasi orang tua mereka⁷.

Apalagi generasi muda saat ini banyak dipengaruhi oleh teknologi lebih dari faktor-faktor lain seperti keluarga. Ini menciptakan dasar bagi masyarakat masa depan akan terlihat seperti memungkinkan para ilmuwan dan profesional untuk memahami informasi yang penting dari penelitian ini. Akibatnya, situasi yang dijelaskan di atas menyelidiki lebih dekat penggunaan teknologi dewasa muda yang berkaitan dengan gaya hidup dan kebutuhan mobilitas mereka. Teknologi baru tidak selalu menjanjikan efisiensi yang lebih besar atau aplikasi rasional tetapi banyak pilihan. Terutama kaum muda menggunakan teknologi inovatif dalam kehidupan sehari-hari sebagai kenyamanan dan kegembiraan yang lebih penting daripada fitur gadget elektronik lainnya⁸. Sebagai aplikasi hiburan teknologi terbaru adalah hiburan yang sangat populer alat di antara orang dewasa muda, ini mengangkat masalah tentang apa yang mendorong mereka untuk terlibat dengan aplikasi mereka. Harus ada motivasi dari sisi pengguna untuk menggunakan hiburan ini aplikasi dan mereka juga harus mendapatkan sesuatu darinya, yaitu, kemungkinan besar mereka mendapatkan kompensasi tertentu dengan melakukannya.

Teknologi baru tidak selalu menjanjikan efisiensi yang lebih besar atau aplikasi rasional tetapi banyak pilihan. Terutama kaum muda menggunakan teknologi inovatif dalam kehidupan sehari-hari sebagai kenyamanan dan kegembiraan yang lebih penting daripada fitur gadget elektronik lainnya⁹. Sebagai aplikasi hiburan teknologi terbaru adalah hiburan yang sangat populer alat di antara orang dewasa muda, ini mengangkat masalah

⁵ Kubera, G, Najlepsze technologie dekady. 2010, diakses melalui: <http://technowinki.onet.pl/artykuly/najlepsze-technologiedekady.1.3169467.artykul.html>.

⁶ Tully, C. Growing up in Technological Worlds: How Modern Technologies Shape the Everyday Lives of Young People. Bulletin of Science Technology Society, 23(6), 2003. 444-456

⁷ Tully, 2003.

⁸ Tully, 2003.

⁹ Tully, 2003.

tentang apa yang mendorong mereka untuk terlibat dengan aplikasi mereka. Harus ada motivasi dari sisi pengguna untuk menggunakan aplikasi hiburan dan mereka juga harus mendapatkan sesuatu darinya, yaitu, kemungkinan besar mereka mendapatkan kompensasi tertentu dengan melakukannya.

Sebagian besar akademisi serta profesional mengidentifikasi konvergensi sebagai tren terbaru di industri media. Saat ini, ada banyak konvergensi perangkat nirkabel, khususnya di industri telepon seluler, seiring dengan meningkatnya mobilitas dalam satu dekade terakhir¹⁰. Ponsel, khususnya smartphone yang termasuk hiburan handphone telah memaksa banyak perubahan terkait gaya hidup, cara orang bekerja, dan bermain. Terlebih lagi, paradigma tradisional hiburan berkembang dan teknologi inovatif sering tidak diadopsi karena baru, tetapi karena memungkinkan pengguna baru, dan layanan baru yang tidak akan tersedia atau lebih sulit sebaliknya¹¹. Oleh karena itu perlu dilakukan dampak investigasi pada pola waktu luang dan bagaimana kelompok demografis tertentu mengakses hiburan dari smartphone (dengan penekanan pada frekuensi, dibagikan secara berlawanan dengan pengalaman individu, dan perbandingan kasih sayang masa lalu versus sekarang). Orang yang paling cenderung dan sangat ditargetkan adalah orang muda yang didorong oleh teknologi dan orang dewasa yang sadar teknologi¹². Penyedia layanan pengiriman makanan dapat dikategorikan sebagai Pengiriman Restoran-ke- Konsumen atau operasi pengiriman Platform-ke-Konsumen. Penyedia Pengiriman Restoran-ke- Konsumen membuat makanan dan mengirimkannya, seperti yang ditunjukkan oleh penyedia, seperti KFC, McDonald's, dan Domino's. Urutan dapat dibuat langsung melalui platform online. restoran atau melalui platform pihak ketiga. Platform pihak ketiga juga menyediakan layanan pengantaran online dari restoran mitra yang tidak selalu menawarkan layanan pengantaran sendiri, sebuah proses yang didefinisikan sebagai Pengiriman Platform-ke-Konsumen.

B. Pembahasan

1. *Food Delivery dengan Workflow and Process Automation*

Penyedia layanan pengiriman makanan dapat dikategorikan sebagai Pengiriman Restoran-ke-Konsumen atau operasi pengiriman Platform-ke-Konsumen. Penyedia Pengiriman Restoran-ke- Konsumen membuat makanan dan mengirimkannya, seperti

¹⁰ Bernabo, M., Garcia-Bassets, I., Gaines, L., Knauer, C., Lewis, A., Nguyen, L., & Zolfaghari, L. 2009. Technological convergence throughout the eras: Part 2 – cellular and computers. Business Strategy Series, 10(1), 12-18.

¹¹ Castells, M., Fernandez-Ardevol, M., Qiu, J., and Sey, A. 2004. *The Mobile Communication Society: A cross-cultural analysis of available evidence on the social uses of wireless communication technology. International Workshop on Wireless Communication Policies and Prospects: A Global Perspective*. 8-9 October, Los Angeles.

¹² Castells et al., 2004

yang ditunjukkan oleh penyedia, seperti KFC, McDonald's, dan Domino's. Urutan dapat dibuat langsung melalui *platform online* restoran atau melalui platform pihak ketiga. Platform pihak ketiga juga menyediakan layanan pengantaran online dari restoran mitra yang tidak selalu menawarkan layanan pengantaran sendiri, sebuah proses yang didefinisikan sebagai Pengiriman Platform-ke-Konsumen.

Gambar 1.1 Food Delivery dengan Workflow and Process Automation

Task	Pains / Gains	Product / Services	Business/ Digital Service	Challenges	IT Service Quality
1. Registration - Data - Location 2. selection of places to eat - check the nearest place to eat 3. Food Ordering - choose the food to be ordered 4. Payment - ATM - COD - supporting applications 5. Food Delivery	Pains : - Takes time to order - the food is not warm - send address error Gains : - makes it easier for those of you who are lazy to travel or have work - no need to queue on the spot - large selection of products to choose from	Pains Reliever : - provide special services in collaboration with food vendors - ensure the condition of the food - provide an address location that matches the map Gains Creator : - provide promos to buyers - create a special line with the seller so there is no need to queue - check every seller to always maintain the quality of the goods they sell	- Food Delivery Record Management - Food Care Service - Online Registration - Food Delivery Record Management - Rating For The Seller - Integrated Payment System - Integrated Logistic - Foodpedia	- Data Integration / Data Management 24/7 Online - Rating - Maintaining Management - food delivery person - Data Integration Seller and Food Delivery Person	- Durability - Performance Apps - Availability - Interpobability - Responsive - Data Update - Buyer data protector - Customer satisfaction

Sumber: diolah peneliti, 2022

Penyedia layanan pengiriman makanan dapat dikategorikan sebagai Pengiriman Restoran-ke- Konsumen atau operasi pengiriman Platform-ke-Konsumen. Penyedia Pengiriman Restoran-ke- Konsumen membuat makanan dan mengirimkannya, seperti yang ditunjukkan oleh penyedia, seperti KFC, McDonald's, dan Domino's. Urutan dapat dibuat langsung melalui platform online. *Food Delivery Online* membutuhkan layanan pengiriman real-time yang sangat efisien dan dapat diskalakan. Restoran bisa menggunakan staf yang ada untuk pengiriman sendiri, seperti penggunaan pelayan di beberapa restoran kecil atau mungkin mereka gunakan tim pengiriman khusus yang secara khusus dipekerjakan dan dilatih untuk peran ini, seperti yang terlihat dengan beberapa merek restoran besar, seperti KFC, Domino's, dan Xibei. Atau, restoran bisa menggunakan logistik crowdsourcing, jaringan orang pengiriman (pengendara) yang merupakan kontraktor independen, model yang memberikan pendekatan pengiriman makanan yang efisien dan berbiaya rendah. Platform Food Delivery Online dapat bertanggung jawab untuk merekrut dan melatih orang pengiriman profesional, atau mereka mungkin juga menggunakan logistik *crowdsourcing*.

2. *Workflow and Process Automation*

Workflow merupakan sistem di mana elemen aktivitas, hubungan pemicunya dan dipicu pada kejadian yang terjadi diluar sistem yang dengan tahapan bisnis atas janji serta diakhiri dengan janji tersebut. Dalam hal terminologi, teknik serta metode yang dipergunakan dalam implementasi dianalisis untuk menentukan analisis mana dalam membuat peta situasi. Meskipun tidak ada teknik pemodelan khusus untuk alur kerja, organisasi biasanya menggunakan alat dan teknik tradisional seperti pemodelan proses, aliran kontrol, aliran data, status transisi, dan sebagainya. (misalnya pemodelan hubungan entitas), proses (misalnya aliran data, hierarki proses), kontrol (misalnya diagram alur, pemicu, transisi status) dan organisasi (misalnya diagram organisasi).

Selanjutnya, pendekatan diklasifikasikan sebagai informal, grafis atau formal. Tidak ada jejak teknik spesifikasi formal yang ditemukan. Pemodelan data hampir tidak lengkap. Hampir semua organisasi telah menguasai model alur kerja. Dalam organisasi, analisis dan desain proses kerja berorientasi pada fungsi. Ini tidak terduga karena alur kerja mencakup tugas daripada fungsi. Orientasi terhadap fungsi bisnis mungkin melibatkan analisis parsial dari alur kerja yang harus dipertimbangkan. Sebagian besar publikasi praktis tentang manajemen alur kerja berasal dari pemasok dan berfokus pada alat dan studi kasus untuk mendukung alat tersebut. Alur kerja kemungkinan besar merupakan teknologi baru yang telah membuktikan tujuannya menjadi solusi untuk masalah bisnis. Metodologi alur kerja khusus belum banyak diketahui dalam mengimplementasikan "janji alur kerja". Dengan demikian, cara tradisional serta banyak yang menggunakan tehnik implementasi. Pengamatan ini mengoreksi kesimpulan bahwa alur kerja dukungan tidak memiliki dasar teoritis. Fondasi harus menjelaskan apa itu alur kerja, teknik apa yang digunakan dalam situasi apa, bagaimana alur kerja dijelaskan secara formal, dan sebagainya. Ada beberapa metode dan teknik untuk mendukung alur kerja, seperti: teknik alur kerja tindakan yang dipublikasikan atau teknik DCE yang dipatenkan.

Pada praktiknya, berdasarkan konvensi atau ketersediaan alat CASE sebagai metode dan teknik sering dipilih. Akibatnya, metode yang digunakan tidak selalu fokus pada masalah utama dalam analisis alur kerja, seperti dinamika pemicu sistem. Selain itu, tanggung jawab yang tidak jelas tampaknya menjadi sumber masalah penting dalam proyek alur kerja. Oleh karena itu, teori dukungan alur kerja harus berfokus pada pemicuan, aktivitas, dan tanggung jawab para pelaku. Karena fakta bahwa sistem alur kerja adalah kombinasi dari kontrol terpusat dan pemrosesan interaktif lokal, ini sangat cocok untuk arsitektur klien / server. Arsitektur ini

memungkinkan implementasi mulai dari situasi berbasis mainframe konvensional hingga jaringan area lokal yang saling berhubungan. Banyak organisasi memiliki infrastruktur yang sudah ada, yang seringkali didasarkan pada workstation PC dengan MS-DOS / MS-Windows.

Beberapa alat alur kerja mendukung terminal karakter secara eksplisit. Komponen apa saja dapat dipetakan pada mesin apa pun, yang mencakup kemungkinan kombinasi komponen pada satu mesin-mesin. Tiga komponen penyimpanan yang berbeda dibedakan: penyimpanan definisi, penyimpanan transaksi, dan penyimpanan observasi. Penyimpanan definisi berisi struktur alur kerja. Ada tiga jenis komponen aktif yang berbeda dalam sistem pendukung alur kerja: prosesor antarmuka, acara manajer dan manajer alur kerja. Prosesor antarmuka menghubungkan aplikasi ke sistem alur kerja. Bisa dibuat khusus atau dibuat khusus. Manajer acara menyimpan daftar pekerjaan yang harus diselesaikan, menjaga tenggat waktu dan kondisi kerja serta memberi tahu aktor lainnya. Seorang manajer alur kerja berkoordinasi dalam alur kerja, memunculkan dan memantau alur kerja lainnya, dan berkomunikasi dengan manajer alur kerja lainnya bila diperlukan. Klien terjadi dalam tiga peran berbeda: pekerja, pengembang, dan manajer.

Mereka dibedakan karena mereka memerlukan fungsionalitas yang berbeda dari sistem pendukung alur kerja. Dalam praktiknya, kombinasi peran ini tidak jarang. Dalam banyak situasi, dukungan alur kerja dan pencitraan dokumen merupakan kombinasi yang jelas dan berhasil. Infrastruktur komunikasi elektronik yang matang dalam suatu organisasi menyimpan dan mengangkut sebagian besar objek informasi yang digunakan dalam proses bisnis. Ini termasuk dokumen, file dan arsip, yang membuat peran teknologi pencitraan yang jelas. Sistem pencitraan dokumen seringkali merupakan bagian penting dari infrastruktur tempat sistem alur kerja beroperasi. Dengan tidak adanya standar workflow khusus, masalah integrasi yang berbeda (mis. Email, API, GUI, dll.) Harus diantisipasi dalam proyek alur kerja. DDE terlihat di banyak organisasi WA-12. Meskipun sebagian besar vendor mengklaim alat mereka akan berintegrasi dengan hampir semua hal, alat alur kerja saat ini adalah semua tidak kompatibel. Meskipun sebagian besar vendor mengklaim alat mereka akan berintegrasi dengan hampir semua hal, alat alur kerja saat ini adalah semua tidak kompatibel. Pertanyaan-pertanyaan berikut sehubungan dengan integrasi dianggap relevan untuk proyek alur kerja:

- a. Aktivitas mana dalam alur kerja yang didukung oleh aplikasi mana yang sudah ada?
- b. Opsi integrasi mana yang tersedia untuk setiap aplikasi yang disebutkan?

- c. Opsi integrasi mana yang diinginkan (berbagi data, komunikasi, antarmuka pengguna)
- d. Upaya apa yang diperlukan untuk setiap opsi integrasi yang ditentukan?
- e. Alternatif mana yang mungkin (menulis ulang aplikasi, menerapkan perangkat lunak standar)
- f. Tren integrasi mana yang dapat diantisipasi?

Gambar 1.2 Workflow and Process Automation

Goals / Objectives	Objective Details	Experiences / Disruption / Events	Quality of Services (QoS)	IT Management Services	Notes
Customer Experience / Journey	- Food Ordering made easy - Can be accessed anytime anywhere	- Difficulty in usage due unfamiliarity - Unavailability of Network	- Usability - Reliability at any network (3G,4G, WIFI Public, Residential) - Most fast in terms of processing order	- Business Analysis - Availability Management - System Information Management	- Need a thorough customer journey analysis (Business Analysis) - User is irritated if need to explained all over again (Knowledge Management)
Avoid Business Disruptions	- Data Leak - Major IT Incidents	- Security / ransomware	- Performance Durability (Network, Server, Apps) - User Interface friendly and easy to use	- Capacity and Performance Management - Information Security Management - Incident Management	- Make a thorough plan to avoid any disruptions and if there's any need to make a mitigation plan
Other Specific Business Goals	Business Partner Integration	- Stall due to data incompatibility	- Data Integrity and Data Quality	- Service Continuity Management - Service Validation and Testing - Problem management	- Needs to test the application - Make a beta version of the application

3. AI and Analytics

Kombinasi dari teknologi baru memberikan kesan yang besar jumlah peluang bisnis bagi para pengusaha. Pada bagian ini menargetkan untuk menunjukkan konvergensi teknologi baru ini dalam dimensi bisnis dan mengeksplorasi titik sayatan untuk perusahaan rintisan di masa depan melalui contoh spesifik mobil self-driving. IoT memecahkan masalah konektivitas, yang berarti perangkat pintar yang berbeda di masa depan bisa mendapatkan terhubung dan bertukar data satu sama lain. AI sangat meningkatkan tingkat otomatisasi mesin sehingga mereka dapat melakukan tugas yang sama seperti manusia. Persimpangan AI dan IoT tidak bisa lagi dipandang sebelah mata dan efek sinergi di antara mereka sangat menjanjikan.

Pengusaha dengan latar belakang bisnis yang lebih tradisional memberikan peringkat yang lebih tinggi pada bagian saluran. Di sektor tradisional, saluran dapat dipandang sebagai aset penting dalam operasi bisnis. Perusahaan yang memiliki saluran distribusi premium dapat diberkahi dengan keunggulan luar biasa dalam persaingan pasar, dan pola pikir seperti itu akan diwariskan kurang lebih dalam kegiatan bisnis berikut. Berbeda dengan sektor tradisional, saluran masuk ekonomi

baru biasanya transparan. Sama seperti di E-commerce atau industri digital, media internet bagi semua perusahaan untuk menjangkau pelanggan mereka. Sumber daya utama, segmentasi pelanggan dan kegiatan utama diberi peringkat sebagai tingkat signifikansi kedua. Mereka semua menentukan seberapa baik nilai dapat disampaikan kepada pelanggan. Untuk mitra dan pelanggan utama dalam hubungan, responden memiliki pendapat yang sangat berbeda karena pekerjaannya masing-masing pengalaman dan lingkungan. Aman untuk menyimpulkan bahwa pentingnya proposisi nilai mencapai hubungan positif dengan pentingnya segmen pelanggan. Dengan kata lain, saat salah satu dari mereka dianggap lebih penting dalam membangun model bisnis, yang lain akan ikuti tren yang sama. Oleh karena itu, proposisi nilai dan segmen pelanggan harus demikian dipertimbangkan secara keseluruhan saat membangun model bisnis alih-alih memodelkannya secara terpisah. Ini bisa membantu pengusaha untuk menyaring ide bisnis dan mengurangi risiko kegagalan. Itu tim juga bisa selaras dengan memanfaatkan pengalaman dan keterampilan dari anggota tim yang berbeda dalam membuat model bisnis.

C. Penutup

Dasar TAM terdiri dari kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan. Grafis Antarmuka merupakan faktor penting untuk menarik dan mempertahankan pelanggan. Pembeli online melihat informasi tinggi tentang produk dan layanan. Dengan bantuan grafik bagaimana informasi tentang restoran, makanan dan ulasan yang diposting adalah penting. Pelanggan tidak harus berjuang keras temukan informasi yang sesuai di situs web. Persaingan antar situs didasarkan pada bagaimana informasi disajikan di situs web. Grafik situs web berhubungan langsung dengan pengembangan sikap pada pelanggan. Lingkungan, budaya dan kepercayaan merupakan elemen penting dalam mengembangkan niat berperilaku pelanggan. Ketika seseorang memutuskan untuk memesan makanan melalui platform online, pelanggan terlihat untuk makanan tertentu yang terkait dengan budaya dan tradisinya. Juga masyarakat dan komunitas tempat mereka berasal memengaruhi perilaku dan niat mereka. Seperti situs web e-niaga lainnya, pelanggan tidak menghabiskan banyak waktu untuk menelusuri. Mereka hanya menerima panggilan navigasi dari situs web, pilih makanan di antara restoran favorit mereka dan tempatkan memesan. Kepuasan pelanggan adalah faktor terpenting dalam setiap perusahaan bisnis jadi seperti dalam perusahaan teknologi makanan. Ini menentukan kelangsungan hidup dan masa depan perusahaan. Untuk mengukur tingkat kepuasan pelanggan layanan pengiriman makanan online; pengiriman, kualitas layanan, layanan pelanggan dan kualitas makanan

harus dipertimbangkan. Kepercayaan dibangun di atas pengalaman masa lalu pada pelanggan. Jika pelanggan memiliki pengalaman yang baik dari pengalaman sebelumnya maka dia akan mengunjungi kembali situs yang sama untuk memesan makanan. Waktu adalah faktor kunci sukses dalam layanan pengiriman makanan online dan juga dalam retensi pelanggan untuk jangka panjang. Penundaan dalam layanan menciptakan berdampak negatif pada pelanggan yang menyebabkan ketidaksetiaan. Layanan adalah hal tidak berwujud yang disediakan oleh penyedia layanan kepada pelanggan. Dalam layanan pengiriman makanan, agen pengiriman membawa produk yang berwujud (makanan) yang mereka kirimkan ke depan pintu pelanggan. Kualitas makanan merupakan aspek penting lainnya kepuasan pelanggan, namun perusahaan teknologi makanan tidak memiliki kesegaran makanan.

Daftar Pustaka

- Abdullah Umar, Agung Hari Sasongko, Glory Aguzman dan Sugiharto. 2018. Business Model Canvas As A Solution For Competing Strategy Of Small Business in Indonesia. *International Journal of Entrepreneurship* Volume 22, Issue 1, 2018.
- Afifudin, Et.al. 2012. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikuntoro, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Bernabo, M., Garcia-Bassets, I., Gaines, L., Knauer, C., Lewis, A., Nguyen, L., & Zolfaghari, L. 2009. Technological convergence throughout the eras: Part 2 – cellular and computers. *Business Strategy Series*, 10(1), 12-18.
- Castells, M., Fernandez-Ardevol, M., Qiu, J., and Sey, A. 2004. The Mobile Communication Society: A cross-cultural analysis of available evidence on the social uses of wireless communication technology. *International Workshop on Wireless Communication Policies and Prospects: A Global Perspective*. 8-9 October, Los Angeles.
- Chesbrough, H. and Rosenbloom, R. S. 2002. 'The role of the business model in capturing value from innovation: evidence from xerox corporation's technology spin-off companies', *Industrial and corporate change* 11(3), 529–555.
- Johnson, M. W. 2010. *Seizing the white space: Business model innovation for growth and renewal*, Harvard Business Press.
- Kubera, G. 2010. Najlepsze technologie dekady. <http://technowinki.onet.pl/artykuly/najlepsze-technologiedekady,1,3169467,artykul.html>.
- Lumpkin, G. T. and Dess, G. G. 2004. 'E-business strategies and internet business models:: How the internet adds value', *Organizational Dynamics* 33(2), 161–173.
- Magretta, J. 2002. 'Why business models matter?', *Harvard Business School Boston, MA* pp. 86–92
- Osterwalder, A. and Pigneur, Y. 2010. *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*, John Wiley & Sons.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y. and Tucci, C. L. 2005. 'Clarifying business models: Origins, present, and future of the concept', *Communications of the association for Information Systems* 16(1), 1.
- Sanusi, Anwar. 2016 *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta : Salemba Empat.
- Schäfer, T., Sedlmeier, P., Städtler, C. and Huron, D. 2013. 'The psychological functions of music listening', *Frontiers in psychology* 4, 511.

- Schaltegger, S., Hansen, E. G. and Lüdeke-Freund, F. 2016. 'Business models for sustainability: Origins, present research, and future avenues'.
- Teece, D. J. 2010. 'Business models, business strategy and innovation', *Long range planning* 43(2-3), 172– 194.
- Tully, C. 2003. *Growing up in Technological Worlds: How Modern Technologies Shape the Everyday Lives of Young People*. *Bulletin of Science Technology Society*, 23(6), 444-456.
- Zhao, Zhenzhen dan Balague, Christine. 2015. *Designing branded mobile apps: Fundamentals and recommendations*. *ScienceDirect*, 58, pp. 305-315.
- Zott, C. and Amit, R. 2017. 'Business model innovation: how to create value in a digital world', *GfK Marketing Intelligence Review* 9(1), 18.