

Inovasi Pembuatan Startup Baru Bernama Makeit!

Atifah wardah imansyah

[*Lovafah3@gmail.com](mailto:Lovafah3@gmail.com)

atifahwi@gmail.com

Abstrak

Melihat perkembangan di dunia sekarang ini, semakin memudahkan kita untuk memiliki teknologi yang semakin canggih sehingga di eranya anak muda sangat pandai menggunakan teknologi, apalagi era digital yang semakin maju ini. Anak muda gen z harus bisa memanfaatkan era digital dengan berkarya dalam teknologi digital karena anak muda harus inovatif dan produktif, karena anak muda memiliki energi lebih untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik kedepannya. Banyak hal di era digital yang harus dikembangkan, terutama dalam pengembangan startup yang dapat digunakan oleh anak muda untuk berkreasi khususnya di start up, dapat dijadikan sebagai sarana investasi bagi anak muda. Anak mudah di era genz memiliki masa depan cerah dengan investasi ini.

Kata Kunci : Mendorong Perkembangan Startup Dalam Era Digital

Abstract

Seeing as it develops in today's world, it makes it easier for us to have increasingly sophisticated technology so that in the era of young people, they are very good at using technology, especially in this digital era, which is getting more and more advanced. in the era of gen z, they should make better use of it in the digital era by working in the digital era because young people should not make themselves unproductive until their old age because young people have more energy to develop themselves to be better in their old age with that a lot things in the digital era that must be developed, especially in the development of startups that can be used by young people to be creative, especially in start-ups, it can be made as an investment tool for young people so that with startups that make easy children more productive, it can make easy children in the genz era choose ki bright future with this investment

Keyword : Encouraging the Development of Startups in the Digital Age

Pendahuluan

Dengan adanya start-up di era digital akan mempermudah berbagai permasalahan. Dan juga masalah investasi akan dimudahkan di era digital. Dengan adanya start-up, banyak sekali start-up yang memudahkan dalam berinvestasi, salah satunya dengan membuat start-up dimana anak muda selalu mengembangkan ide-idenya. Mereka yang dapat membuat bakatnya menjadi produktif dimana anak muda dapat berbagi ide untuk solusi dan saling berbagi ide dengan bertanya dan menjawab masalah mereka diselesaikan dengan cara mereka sendiri dalam berkreasi di era digital dan dapat memperoleh penghasilan dari bakat mereka. setiap anak muda.

Tinjauan Teori

Mengenal istilah start up yaitu perusahaan yang memiliki aplikasi untuk mempermudah setiap permasalahan yang ada di era digital, ada juga start up adalah perusahaan yang masih berkembang dan ada yang masih berkembang. banyak tahapan perubahan dalam perusahaan karena masih banyak inovasi yang akan membuat para startup maju dan membuat sebuah start up yang disebut make yang akan memudahkan anak-anak muda untuk berinvestasi dengan menyalurkan ide dan bakatnya ke dalam startup makeit!.

Kajian pustaka

Hingga saat ini start up adalah usaha yang berkembang oleh karena itu akan ada banyak sekali start up yang semakin bermunculan untuk mempermudah kita dalam melakukan hal hal dan kegiatan yang ada. Start up make it pun akan ada di dalam jenis startup yang membangun investasi anak muda dengan bakat yang dapat berkembang.

Metode penelitian

Terdapat isi dari fitur start up make it adalah sebagai berikut:

- 1.adanya fitur kerja sama ide antar merek yang bisa disalurkan oleh anak muda
- 2.adanya fitur penjualan dan pembelian ide yang sudah terverifikasi untuk mendapatkan keuntungan masing masing
- 3.adanya fitur pendapatan yang akan disalurkan pada investasi
4. memiliki fitur yang akan membuat bakat anak muda jadi lebih berkembang dengan komunitas membekelompok sesuai bakat dan minat masing masing
- 5.adanya fitur point dan bonus bagi anak muda yang sudah dapat memverifikasi idenya dan juga yang eli ide tersebut
6. adanya fitur guide create on your own yaitu fitur pembuatannya bakat masing yang akan disalurkan untuk dijual
7. adanya fitur untuk saling menguntungkan dengan menaruh sebuah saham yang ditentukan oleh anak muda yang memiliki bakat yang sudah terverifikasi untuk merk yang mau membeli ide bakat anak muda tersebut
- 8.adanya fitur untuk ingin menaruh point sebagai anak muda yang ingin membeli berbagai macam investasi yang disediakan

9. adanya fitur pengambilan sebuah point yang akan dijadikan uang asli atau penukaran voucher yang tersedia
10. adanya fitur mix yang membuat bakat satu dengan yang lainnya akan kerja sama untuk menghasilkan point sebagai investasi mereka
11. terdapat fitur vr yang akan membuat presentasi bakat yang mereka buat , bertemunya komunitas, dan kesepakatan para penjual dan pembelian

Analisis dan Pembahasan

Dalam membuat start-up yang akan menjadi solusi bagi anak muda, start-up makeit juga dapat menjadi solusi bagi anak muda dengan menciptakan ide dan berbagi ide yang akan menyalurkan bakatnya sehingga dapat dijadikan sebagai investasi bagi mereka.

Kesimpulan

Start up ini memiliki tujuan untuk membuat inovasi peserta pada era gen z untuk berinvestasi di era digital menggunakan start-up makeit! Ini. Manfaat uang diperoleh dari start up make it ini adalah:

1. Memudahkan anak muda memberi saran dalam berinvestasi dengan bakatnya.
2. Memiliki investasi yang lebih gampang untuk masa depan anak muda.
3. Menjadikan segala aspek buat berinvestasi dengan anak muda.

Penutup

Di dalam penutup ini berisi kesimpulan, implikasi penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran untuk penulisan penelitian start up ini.

Daftar pustaka

- Anggraeni, E. Y, Irviani Rita. 2017, Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta : ANDI. Apa Itu Startup? Bagaimana Perkembangan Dunia Bisnis Startup di Indonesia? (n.d.). Diakses November 1, 2019, from <https://www.maxmanroe.com/apaitu-startup-bgmn-perkembangan-duniabisnis-startup-di-indonesia.html>
- Rosa, A.S. and Shalahuddin, M. (2013), Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Informatika, Bandung.
- A.S Rosa, Shalahuddin. M. 2018, Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : Informatika.
- Awaludin, & Fitriani, R. (2017). Sistem Informasi Perusahaan Ekspedisi Berbasis Web. ISSN: 2089-3787.
- Berkowski, G. (2014). How To Build A Billion Dollar App. Great Britain: Piatkus Blank, S.
- G. (2010). What's A Startup? First Principles. Diakses November 3, 2019, from <http://steveblank.com/2010/01/25/whats-a-startup-firstprinciples/>