

## Analisis Penggunaan Istilah Di Dunia Teknologi Informasi Dalam Novel Romance Is Not For IT Folks Karya Ayu Welirang

Zidniy Farih Al Kausar<sup>1</sup>, Julian Ega Prabowo<sup>2</sup>, Eva Dwi Kurniawan<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[zidniy.5210411096@student.uty.ac.id](mailto:zidniy.5210411096@student.uty.ac.id), <sup>2</sup>[julian.5210411051@student.uty.ac.id](mailto:julian.5210411051@student.uty.ac.id),

<sup>3\*</sup>[eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id](mailto:eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** – Novel yang berjudul *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang merupakan sebuah karya sastra yang membahas tentang kisah romansa dan permasalahan sosial dengan latar belakang seorang pegawai IT. Oleh karena itu, novel ini menggunakan berbagai istilah di dunia teknologi informasi dalam merangkai narasi serta pendukung cerita. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan istilah-istilah tersebut dalam penyajian narasi cerita pada novel berjudul *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan istilah di dunia teknologi informasi dalam pengembangan cerita dalam novel *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang. Metode yang digunakan dalam analisis novel tersebut menggunakan pendekatan hermeneutika sehingga memungkinkan pemahaman mendalam terhadap makna dan konteks istilah-istilah tersebut. Dalam penelitian ini penulis mengeksplorasi beberapa hal yang berkaitan dengan penggunaan istilah di dunia teknologi informasi di dalam novel *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang diantaranya yaitu 1) Android dan iOS, 2) API, 3) Bug, 4) Fintech, 5) Full-stack Engineer, 6) Interface, 7) Server, 8) Start-up, dan 9) Unicorn.

**Kata Kunci:** Istilah;Teknologi Informasi;Hemeneutika

**Abstract** – The novel entitled *Romance is Not For IT Folks* by Ayu Welirang is a literary work that discusses romance and social problems with the background of an IT employee. Therefore, this novel uses various terms in the world of information technology in assembling the narrative and supporting the story. This research was conducted with the aim of analyzing the use of these terms in the presentation of story narratives in the novel entitled *Romance is Not For IT Folks* by Ayu Welirang. The formulation of the problem in this research is how terms are used in the world of information technology in story development in the novel *Romance is Not For IT Folks* by Ayu Welirang. The method used in the analysis of the novel uses a hermeneutic approach to enable a deep understanding of the meaning and context of these terms. In this research the author explores several things related to the use of terms in the world of information technology in the novel *Romance is Not For IT Folks* by Ayu Welirang, including 1) Android and iOS, 2) API, 3) Bugs, 4) Fintech, 5) Full-stack Engineer, 6) Interface, 7) Server, 8) Start-up, and 9) Unicorn..

**Keywords:** Terms;Information Technology;Hemeneutics

### 1. PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital seperti saat ini, teknologi informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengelola data, termasuk di dalamnya proses pengambilan, penyimpanan, dan manipulasi data sehingga dapat menghasilkan data yang berkualitas yaitu data yang akurat, relevan, serta tepat sesuai dengan keperluan (Asmawi dkk, 2019:51). Keterkaitan erat antara teknologi informasi dengan kemajuan masyarakat modern menciptakan dinamika baru dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dalam dunia sastra. Akibatnya, muncul istilah-istilah baru untuk menggambarkan aktivitas dalam dunia teknologi informasi.

Salah satu karya sastra yang menyajikan perpaduan antara teknologi informasi dengan problematika masyarakat modern adalah novel berjudul *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang. Novel ini menceritakan tentang kisah Erika sebagai seorang pegawai IT di salah satu *start-up* ternama bernama JajanYuk. Tokoh Erika digambarkan memiliki trauma dengan kisah cinta di masa lalu, akibatnya dia menjadi seseorang yang gila kerja dan memutuskan untuk fokus ke pekerjaan serta mengesampingkan urusan asmaranya. Namun, kesenangannya dalam menjalani hari-hari sebagai pegawai IT sepertinya akan berakhir karena sosok yang membuat Erika trauma di



masa lalu kembali hadir dalam kehidupannya. Kemudian, muncul tokoh Panca yang menjadi penyelamat Erika akan trauma masalahnya. Namun, dalam menjalani kisah mereka tak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan yang menjadi konflik yang menarik dalam novel ini.

Lingkungan serta penggunaan teknologi informasi menjadi elemen kunci dalam pengembangan cerita dalam novel berjudul *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang. Namun, terdapat masalah yang muncul terutama ketika istilah-istilah teknologi informasi kompleks dan spesifik digunakan untuk menyajikan narasi cerita. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan istilah di dunia teknologi informasi dalam pengembangan cerita dalam novel *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan istilah di dunia teknologi informasi dalam novel *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang dinamika antara teknologi informasi dan sastra dalam konteks masyarakat modern.

Istilah merupakan suatu kata atau gabungan kata yang digunakan untuk mengungkapkan suatu makna, proses, konsep, atau sifat dalam bidang tertentu (Putra dkk, 2017:37). Istilah dibentuk melalui kata yang dianggap cocok untuk mengungkapkan konsep tertentu atau kata yang diserap dari bahasa asing, kata atau gabungan kata yang telah dibentuk menjadi istilah memiliki makna yang bersifat tetap, tepat, pasti, dan jelas sesuai dengan bidang keilmuan tertentu (Miftahuddin, 2015:18).

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode hermeneutika. Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, serta meringkas berbagai situasi atau kondisi dari data yang telah dikumpulkan berupa hasil pengamatan mengenai masalah yang diteliti (Lindawati & Hendri, 2016:834). Dengan menggunakan metode ini, penelitian akan fokus pada pemahaman mendalam terhadap istilah-istilah teknologi informasi yang terdapat dalam novel. Objek formal dari penelitian ini adalah istilah di dunia teknologi informasi yang digunakan dalam novel. Istilah-istilah tersebut mencakup konsep, perangkat lunak, proses pengembangan, dan elemen-elemen teknis lainnya yang menjadi bagian dari cerita. sementara objek materialnya adalah novel *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang. Penelitian ini menggunakan novel tersebut sebagai sumber data dalam menganalisis penggunaan istilah-istilah teknologi informasi yang digunakan.

## **3. ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan teknologi informasi sekarang ini tidak lagi hanya sebatas sebagai alat untuk manusia. Namun, melalui karya sastra dari Ayu Welirang dengan judul *Romance is Not For IT Folks*, teknologi informasi dikemas dalam bentuk yang berbeda yaitu sebagai latar belakang dari sebuah cerita. Hal tersebut mengakibatkan banyak istilah-istilah di dunia teknologi informasi yang digunakan untuk menggambarkan setiap cerita dalam novel ini. Berikut ini adalah pembahasan dari masing-masing istilah tersebut :

### **3.1 Android dan iOS**

Android merupakan sistem operasi *open source* berbasis Linux yang digunakan di perangkat pintar seperti *smartphone*, tablet, televisi, dan lain-lain. Karena sifatnya yang *open source* artinya semua orang dapat mengembangkannya membuat sistem operasi Android cepat berkembang (Robani dkk, 2021:206). Sementara itu, iOS adalah sistem operasi yang dibuat dan dikembangkan oleh Apple Inc. khusus untuk perangkat *mobile* buatan mereka seperti iPhone, iPad, dan iPod Touch (Lase & Rachman, 2021:21). Penggunaan istilah Android dan iOS yang terdapat dalam novel *Romance is Not For IT Folks* karya Ayu Welirang adalah sebagai berikut.

Tim produk, tim pengembang, tim QA, tim *devops*, tim inovasi, tim desain grafis, tim aplikasi Android, tim aplikasi iOS, sudah muncul semua (Welirang, 2022:29)



Kalimat di atas membahas tentang proyek yang sedang dikerjakan dalam novel ini yaitu sebuah aplikasi *marketplace online* berbasis Android dan iOS bernama JajanYuk. Kalimat tersebut muncul saat *meeting* di perusahaan JajanYuk untuk membahas perkembangan aplikasi buatan mereka. Penggunaan sistem operasi Android dan iOS dalam pengembangan aplikasi JajanYuk tidak lain karena penggunaan perangkat Android dan iOS sudah sangat lumrah di masyarakat. Oleh karena itu, perusahaan JajanYuk memanfaatkan peluang ini untuk mengembangkan aplikasi mereka agar lebih mudah dikenal serta banyak digunakan. Android dan iOS juga sangat mudah digunakan untuk berbagai kalangan. Selain JajanYuk, perusahaan lain yang diceritakan dalam novel ini adalah WANG, perusahaan tersebut juga menggunakan Android dan iOS sebagai dukungan untuk aplikasi mereka. Hal tersebut diketahui dari kalimat berikut ini.

Saat membahas tentang agenda pembaharuan aplikasi di Android dan iOS, Risman mulai menjelaskan berita penting (Welirang, 2022:32).

Kalimat di atas menunjukkan bahwa tokoh Risman yang merupakan karyawan dari perusahaan bernama WANG sedang menjelaskan berita penting mengenai pembaharuan aplikasi di Android dan iOS. Perusahaan WANG yang merupakan perusahaan finansial diketahui menggunakan Android dan iOS sebagai dukungan untuk aplikasi mereka. Pembaharuan tersebut ditujukan untuk memperbaiki kesalahan dan cacat pada aplikasi ataupun menghadirkan fitur baru yang dapat menunjang aplikasi WANG.

### 3.2 API

API adalah sekumpulan aturan yang memungkinkan suatu program dapat saling berkomunikasi dengan program yang lain (Sari & Riyansah, 2021:180). Penggunaan istilah API mulai muncul saat cerita sudah memasuki babak akhir proses integrasi antara aplikasi JajanYuk dengan WANG. Beberapa kalimat yang menggunakan istilah API adalah sebagai berikut.

“Tanggung, sebentar lagi kelar ini *mockup* sama tes *backend* buat koneksi ke API-nya WANG,” jelas Yongki yang hari ini pun memakai baju bergaris (Welirang, 2022:140-141).

Kalimat di atas menceritakan tentang tokoh Yongki yang sedang membuat koneksi antara aplikasi buatan perusahaannya yaitu JajanYuk dengan aplikasi milik WANG menggunakan API. Diceritakan bahwa aplikasi dari JajanYuk merupakan sebuah aplikasi *marketplace online* sehingga dalam menjalankan aplikasinya dibutuhkan suatu teknologi gerbang pembayaran. Sehingga, dari perusahaan JajanYuk menggandeng perusahaan penyedia teknologi gerbang pembayaran yaitu WANG untuk bekerjasama mengembangkan aplikasi mereka. Penggunaan API memungkinkan kedua aplikasi tersebut dapat saling terhubung. Setelah kedua aplikasi tersebut terhubung, aplikasi milik JajanYuk dapat menggunakan layanan milik WANG untuk pembayaran pada aplikasinya. Selain itu, dalam novel tersebut juga terdapat kepanjangan dari API yang terdapat pada kalimat berikut.

Ia menjelaskan mengenai *API-application programming interface*-yang cetak birunya sudah ia dapatkan dari Panca setelah rapat Bersama Lando dan lead siang tadi (Welirang, 2022:141).

Berdasarkan kalimat di atas, dapat diketahui bahwa API merupakan singkatan dari *Application Programming Interface*. Meskipun dalam novel tersebut tidak dijelaskan secara rinci mengenai pengertian dari API. Namun, dengan memaparkan kepanjangan dari API memberikan petunjuk bahwa API adalah antarmuka pemrograman aplikasi. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, API memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi antara aplikasi yang berbeda.

### 3.3 Bug

*Bug* dalam istilah teknologi informasi merujuk pada sebuah kesalahan atau kecacatan dalam perangkat lunak atau sistem yang mengakibatkan kinerja yang tidak sesuai dengan harapan pengguna atau spesifikasi yang diinginkan. *Bug* bisa timbul dari kesalahan dalam proses perancangan, pengkodean, atau pengujian perangkat lunak (Liang dkk, 2022:24). Pentingnya pemahaman tentang penyebab bug tercermin dalam kutipan berikut ini.

“Gue merasa aneh. Kalo sistem *down* kan bukan semata-mata karena salah sistem yang gue Kelola. Ya, kan? Bisa aja kode yang mereka bikin, atau *bug* dan nggak terkonfirmasi sama tim lo. Ya kan? Kenapa sih selalu tim infrastruktur kayak gue yang disalahkan?” (Welirang, 2022:68)

Kutipan di atas diungkapkan oleh tokoh Erika kepada tokoh Izza karena dia merasa bahwa hanya timnya yang disalahkan sebagai penyebab sistem *down*. Ia mengungkapkan bahwa penyebab sistem *down* bukan semata-mata karena salah sistem yang timnya kelola. Namun, sistem *down* juga dapat terjadi saat ada kesalahan dalam baris kode atau *bug* yang tidak terdeteksi. Ungkapan ini memberikan pemahaman bahwa *bug* atau kesalahan dalam perangkat lunak dapat menjadi salah satu penyebab dalam kejadian sistem *down*. Hal ini menegaskan bahwa dalam pengembangan perangkat lunak, kerjasama tim dan pemahaman menyeluruh tentang fungsi dan interaksi komponen sistem sangat krusial. Sistem yang kompleks memerlukan pengawasan yang cermat dan pengujian menyeluruh untuk mencegah serta mengatasi potensi *bug* yang dapat muncul dari berbagai aspek pengembangan perangkat lunak.

### 3.4 *Fintech*

*Fintech* adalah hasil dari penggabungan layanan keuangan dan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis konvensional menjadi yang lebih modern. Awalnya, model bisnis tersebut melibatkan pembayaran tatap muka dan penanganan sejumlah uang tunai, tetapi sekarang telah berkembang menjadi kemampuan untuk melakukan transaksi jarak jauh dengan transaksi pembayaran yang dapat diselesaikan hanya dalam hitungan detik (Pambudi, 2019:74). Penggunaan istilah *fintech* dalam novel tersebut adalah sebagai berikut.

“Jadi, kuartal pertama di tahun ini, JajanYuk udah mulai bakal pasang fitur sama beberapa *fintech* ya?” tanya Dion pada Erika (Welirang, 2022:11).

Kutipan di atas diungkapkan oleh tokoh Dion saat berpapasan dengan tokoh Erika saat di KRL (Kereta Rel Listrik). Ia menanyakan kepada tokoh Erika yang tidak lain merupakan karyawan perusahaan teknologi JajanYuk bahwa perusahaan tersebut akan mulai memasang fitur bersama dengan beberapa *fintech*. Maksud dari kalimat tersebut adalah JajanYuk akan mulai untuk bekerjasama dengan beberapa *fintech* atau perusahaan layanan keuangan berbasis teknologi untuk mengembangkan aplikasi buatannya. Fitur yang akan dikembangkan adalah fitur pembayaran pada aplikasi JajanYuk yang merupakan sebuah aplikasi *marketplace online*. Dalam novel tersebut juga dijelaskan mengenai definisi dari *fintech* yang terdapat pada kalimat berikut.

*Fintech* yang dimaksud Dion adalah sebutan teknologi gerbang pembayaran yang telah diakui oleh OJK dan sudah beroperasi secara fungsional serta legal (Welirang, 2022:11).

Melalui kalimat di atas, dapat diketahui tentang definisi dari *fintech* yang disebutkan pada pertanyaan tokoh Dion kepada Erika. Hal ini mengindikasikan bahwa *fintech* merupakan istilah umum yang merujuk pada perusahaan atau teknologi gerbang pembayaran yang diakui oleh OJK, beroperasi secara fungsional, dan memiliki legalitas.

### 3.5 *Full-stack Engineer*

*Full-stack* adalah pengembangan suatu sistem aplikasi atau web secara menyeluruh baik itu *front-end* pada sisi *client* dan *back-end* pada sisi *server* (Sutanto dkk, 2021:32). Sehingga dapat diartikan bahwa *full-stack engineer* merupakan orang yang mengembangkan suatu sistem secara menyeluruh baik *front-end* maupun *back-end*. Istilah *full-stack* digunakan pada kalimat berikut ini.

“Saya Dirga Permana. Salam kenal, semuanya. Saya bergabung sebagai *full-stack engineer* dan sebelumnya di EasyPay juga seperti Bang Lando,” (Welirang, 2022:31)

Kutipan di atas menunjukkan bahwa *full-stack engineer* merupakan *role* atau jabatan seseorang dalam suatu perusahaan teknologi. Kutipan tersebut diungkapkan oleh tokoh Dirga saat memperkenalkan dirinya sebagai karyawan baru di perusahaan JajanYuk. Ia mengungkapkan bahwa dulunya dia juga bekerja di perusahaan EasyPay sama seperti tokoh Lando dan sekarang di JajanYuk tergabung sebagai *full-stack engineer*. Sebagai *Full-stack engineer* tidak hanya berperan sebagai pengembang aplikasi, tetapi juga memiliki peran dan tanggung jawab yang spesifik dalam



perusahaan teknologi. Keterlibatannya mencakup berbagai aspek teknis yang melibatkan baik *front-end* maupun *back-end*, menjadikannya aset berharga dalam tim pengembangan perangkat lunak. Definisi *full-stack engineer* menggambarkan seseorang yang terlibat dalam pengembangan sistem aplikasi atau web secara menyeluruh, termasuk *front-end* di sisi klien dan *back-end* di sisi server. Dengan kata lain, *full-stack engineer* memiliki keahlian dan pengetahuan untuk bekerja pada berbagai aspek pengembangan, mulai dari antarmuka pengguna hingga logika dan manajemen *database*.

### 3.6 Interface (Antarmuka)

*Interface* (Antarmuka) adalah tampilan suatu sistem aplikasi atau *website* yang bertujuan agar dokumen dan informasi yang terdapat pada sistem tersebut dapat dengan mudah diakses oleh pengguna (Erlangga dkk, 2021:2).

Temannya dari tim desain antarmuka situs JajanYuk memainkan mok kopinya (Welirang, 2022:26).

Kalimat di atas menunjukkan dalam pengembangan aplikasi, dibutuhkan satu tim yang memiliki tugas untuk membuat desain antarmuka yang akan ditampilkan ke pengguna. Meskipun tidak memberikan detail tentang pekerjaan mereka saat itu, kehadiran tim desain antarmuka menekankan pentingnya peran mereka dalam mengembangkan tampilan atau antarmuka yang menarik dan fungsional bagi pengguna. Istilah lain yang artinya sama dengan antarmuka yaitu *interfacing*. Kalimat yang menggunakan istilah *interfacing* adalah sebagai berikut.

“Dari tim *development*, sudah Sembilan puluh persen selesai. Sisanya tinggal *interfacing* dan tes dari tim Izza. Kalau untuk infrastruktur, bisa saya bilang timnya Erika sudah hampir selesai. Sisa lima persen lagi mungkin hanya untuk rapi-rapi.” (Welirang, 2022:223)

Kutipan di atas diungkapkan oleh tokoh Pingkan saat *meeting* proses integrasi antara aplikasi JajanYuk dan WANG. Ia menjelaskan bahwa proses pengembangan aplikasi oleh tim *development* sudah hampir selesai. Hanya tersisa proses *interfacing* dan tes dari tim Izza. Pada kalimat tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan aplikasi hanya kurang *interfacing* dan tes aplikasi. Kata *interfacing* di sini merujuk pada tahap pengaturan atau penyatuan berbagai komponen dalam sistem, termasuk kemungkinan integrasi antarmuka (*interface*). Hal ini mengindikasikan bahwa tahapan akhir proyek melibatkan pekerjaan pada antarmuka, pengujian, penyelesaian dan perapihan.

### 3.7 Server

*Server* adalah perangkat komputer yang bertugas untuk mengatur, menyimpan, dan mengelola lalu lintas data dalam suatu jaringan (Rizal dkk, 2022:28). Istilah *server* digunakan pada kalimat di bawah ini.

...Erika kembali dari makan siang dan baru saja hendak mengecek surel-surel juga status beberapa *server* yang dikelola oleh timnya (Welirang, 2022:49).

Penggalan kalimat tersebut menunjukkan bahwa tokoh utama, Erika beserta timnya bertanggung jawab atas pengelolaan beberapa *server* yang digunakan oleh perusahaan JajanYuk. *Server* tersebut berperan sebagai perangkat komputer yang mengatur, menyimpan, dan mengelola lalu lintas data dalam suatu jaringan. Keberadaan *server* menjadi krusial karena menyimpan data-data dari aplikasi perusahaan tersebut. Kalimat di atas juga menunjukkan pentingnya untuk mengecek status *server* untuk memastikan bahwa seluruh sistem berjalan dengan baik. Manajemen yang baik terhadap *server* menjadi elemen penting dalam mendukung kelancaran dan keberlanjutan operasional perusahaan serta pengelolaan aplikasi yang dikembangkan.

### 3.8 Start-up

Perusahaan *start-up* adalah perusahaan yang berfokus pada pengembangan inovasi dalam bidang teknologi digital sesuai dengan perkembangan zaman sebagai solusi atas suatu permasalahan yang ada di masyarakat (Karina dkk, 2021:157-158). Penggunaan istilah *start-up* dalam novel tersebut adalah sebagai berikut.



“Perusahaan *start-up* teknologi sekarang benar-benar menjamur di Indonesia ...” (Welirang, 2022:137)

Penggalan kalimat diatas menunjukkan tentang perkembangan *start-up* atau perusahaan teknologi di Indonesia. Tokoh Gray memaparkan bahwa perkembangan perusahaan *start-up* di Indonesia sangat cepat. Kalimat “menjamur” mencerminkan fenomena luasnya penyebaran dan pertumbuhan perusahaan *start-up* di tanah air. Kalimat tersebut menekankan bahwa kehadiran mereka telah menjadi begitu meluas dan tidak terelakkan. Kebutuhan manusia akan teknologi menjadi faktor utama munculnya banyak perusahaan *start-up*.

### **3.9 Unicorn**

Istilah *unicorn* merupakan salah satu istilah yang digunakan dalam dunia perusahaan teknologi atau *start-up*, dimana istilah tersebut melekat pada perusahaan yang memiliki nilai valuasi mencapai lebih dari 1 Miliar Dollar US atau sekitar 14,3 Triliun rupiah (Ramadhan & Iswanto, 2022:28).

Erika bekerja di salah satu *start-up* IT ternama tapi belum *unicorn* di Indonesia bernama JajanYuk (Welirang, 2022:15).

Berdasarkan kalimat tersebut, dapat dilihat bahwa Erika bekerja di JajanYuk, sebuah perusahaan *start-up* IT ternama di Indonesia yang belum mencapai status *unicorn*. Ini menandakan bahwa menjadi *unicorn* dianggap sebagai pencapaian luar biasa dalam dunia perusahaan teknologi. Anggapan bahwa *unicorn* merupakan suatu pencapaian yang luar biasa diperkuat dengan pernyataan pada kalimat lain yaitu sebagai berikut.

Namun, kalau ternyata JajanYuk bisa mulai menjadi *start-up unicorn*, dia pasti senang juga. Dia bangga bisa bekerja sampai berhasil mencapai suatu tujuan utama setiap *start-up* (Welirang, 2022:26).

Melalui kalimat di atas, dapat diketahui bahwa tokoh Pingkan sangat bangga apabila JajanYuk kelak bisa menjadi *start-up unicorn*. Selain itu, dalam kalimat tersebut juga menyebutkan bahwa *unicorn* menjadi tujuan utama dari setiap *start-up*. Apabila suatu *start-up* sudah dilabeli sebagai *unicorn* artinya *start-up* tersebut sudah bisa dibilang sukses, karena memiliki nilai valuasi yang sangat fantastis. Hal tersebut tentu merupakan sebuah prestasi yang membanggakan bagi semua orang yang terlibat di dalamnya, termasuk karyawan. Salah satu contoh perusahaan *unicorn* yang digambarkan sebagai *start-up* dalam novel tersebut adalah sebagai berikut.

EasyPay sekarang sudah disebut *unicorn*, dan benar-benar menyebar cepat di seluruh Indonesia (Welirang, 2022:60)

Salah satu *start-up* berlabel *unicorn* yang diceritakan dalam novel tersebut adalah EasyPay. Diceritakan bahwa EasyPay juga merupakan *fintech* atau perusahaan finansial sama seperti WANG. Perusahaan EasyPay dapat dilabeli sebagai *unicorn* karena perkembangannya yang cepat di Indonesia. Dengan demikian, status *unicorn* menjadi tolok ukur keberhasilan yang sangat diinginkan dalam dunia *start-up*, dan menjadi bukti bahwa perusahaan tersebut memiliki daya saing yang tinggi, inovasi yang kuat, dan potensi pertumbuhan yang besar. Pencapaian status *unicorn* menjadi puncak dari perjalanan sukses perusahaan-perusahaan tersebut.

## **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan istilah-istilah teknologi informasi dalam novel *Romance is Not For IT Folks* memberikan tantangan integrasi teknologi informasi ke dalam karya sastra. Meskipun istilah-istilah tersebut memberikan kesan yang menarik pada cerita, penggunaannya terhadap pemahaman jalan cerita yang perlu dipertimbangkan. Novel ini memberikan gambaran bahwa, penggunaan teknologi informasi tidak hanya sekedar untuk memudahkan pekerjaan manusia, namun teknologi informasi juga bisa digunakan untuk mengembangkan sebuah karya sastra. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi untuk meresapi dinamika antara teknologi informasi dan sastra. Dengan demikian,



diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang teknologi informasi dan sastra dalam konteks masyarakat modern.

## REFERENCES

- Asmawi dkk. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 50-55
- Erlangga dkk. (2021). Rancang Bangun Interface Sistem Informasi Program Studi D3 Komunikasi Penerbangan Menggunakan Wordpress di Politeknik Penerbangan Surabaya. *Prosiding SNITP (Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan)*, 1-11. <https://doi.org/10.46491/snitp.v5i1.866>
- Karina dkk. (2022). Pengaruh Perusahaan Startup Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Selama Pandemi Covid-19. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 2(1). 156-166. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.69>
- Lase, Y., & Rachman, M. H. (2021). Implementasi Aplikasi Chatting Keluarga Menggunakan Teknologi Gps Pada Telepon Seluler Berbasis iOS. *FIKI Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2). 20-26. <https://doi.org/10.56244/fiki.v11i2.669>
- Liang dkk. (2022). Implementasi Bug Tracking System dengan Metodologi Scrum dan Algoritma Cosine Similarity. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(1). 24-32. <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i1.3861>
- Lindawati, S., & Hendri, M. (2016). Penggunaan Metode Deskriptif Kualitatif Untuk Analisis Strategi Pengembangan Kepariwisata Kota Sibolga Provinsi Sumatera Utara. In *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASITKOM)*, 1(1). 833-837
- Miftahuddin, A. (2015). Pembentukan Kata dan Istilah dalam Bidang Hubungan Internasional pada Bahasa Arab: Tinjauan Semantis dan Morfologis. *Al-Ma'rifah, Bahasa, dan Sastra Arab*. 12(2). 18-32. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.12.02.02>
- Pambudi, R. D. (2019). Perkembangan Fintech Di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo. *Harmony : Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 4(2). 74-81. <https://doi.org/10.15294/harmony.v4i2.36456>
- Putra dkk. (2017). Analisis Kualitas Terjemahan Terhadap Istilah-istilah Teknis di Dalam Game Ragnarok Online Karya Gravity. *Prasasti:Journal of Linguistics*, 2(1). 36-48. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v2i1.1738>
- Ramadhan, A. R., & Iswanto, P. (2022). Analisis Pengaruh Promosi Terhadap Loyalitas Pengguna Start Up Company "Unicorn" (Studi Kasus: Traveloka Di Wilayah Dki Jakarta). *UG Jurnal*, 13(2). 27-37
- Rizal dkk. (2022). Perancangan Server Kantor Desa Tomuan Holbung Berbasis Client Server. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(1). 27-33. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1.255>
- Robani dkk. (2021). Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6). 205-212. <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3629>
- Sari, Y., & Riyansah, H. (2021). Aplikasi Tracking Pedagang Keliling Dengan GPS Google Maps API Berbasis Android. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(3). 178-191
- Sutanto dkk. (2021). Pelatihan Dasar Full-Stack Website Developer Bagi Komunitas Pembelajar Web. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 1(1). 31-35. <https://doi.org/10.35315/intimas.v1i1.8519>
- Welirang, A. (2022). *Romance is Not For Folks*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.