

PROPOSAL



 Calmify.

TIM 3

Benaya Obed Sinaga
Business Analyst

Caecarryo Bagus Dewanata
Product Designer

Brian Anashari
Software Engineer

Danu Tryas Pристово
Software Engineer

Abdul Azis Al Ayubbi
Software Engineer



Identitas Binis

Nama Bisnis / Aplikasi : Calmify
Company Founder : NTL
E-mail : calmify@gmail.com
Website : www.calmify.com

Identitas Tim

kelompok : 3

Nama Kelompok : Calmify

Data Kelompok :

Business Analyst

Nama : Benaya Obed Sinaga

NIM : 1301213264

Prodi : S1 - Informatika

Product Designer

Nama : Caecarryo Bagus Dewanata

NIM : 1301213514

Prodi : S1 - Informatika

Software Engineer

Nama : Brian Anashari

NIM : 1301223227

Prodi : S1 - Informatika

Software Engineer

Nama : Danu Tryas Pristowo

NIM : 1301210028

Prodi : S1 - Informatika

Software Engin3er

Nama : Abdul Azis Al Ayubbi

NIM : 1301213493

Prodi : S1 - Informatika

Statement Of Authorship

Nama Produk : Calmify

Ketua Tim

Nama Lengkap : Benaya Obed Sinaga
NIM : 1301213264
Program Studi : S1- Informatika
Asal Kampus : Universitas Telkom
noTelp : 08814090814
Email : benayaobed81@gmail.com

Anggota Tim

No	Nama	Prodi	NIM
1.	Caecarryo Bagus Dewanata	S1 - Informatika	1301213514
2.	Brian Anashari	S1 - Informatika	1301223227
3.	Danu Tryas Pristowo	S1 - Informatika	1301210028
4.	Abdul Azis Al Ayubbi	S1 - Informatika	1301213493

Dengan ini kami menyatakan bahwa produk yang telah dibuat dengan nama Calmify yang ditujukan untuk kegiatan Hackthon Probation Proclub 2023 bersifat orisinal dan karya buatan sendiri, serta belum pernah diikutkan dalam lomba. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku dan didiskualifikasi dari kegiatan ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 14 Mei 2023



Benaya Obed Sinaga

Daftar isi

Identitas Bisnis.....	1
Identitas Tim.....	2
Statmetn of Authorship.....	3
Daftar Isi.....	4
Pandahuluan	
Latar Belakang.....	5
Tujuan.....	6
Pembahasan	
User Research.....	7-8
Market	
Research.....	9
Deskripsi Ide Bisnis.....	10
Tech Stack.....	11-12
Design Antarmuka.....	13-15
Analisis Solusi(SWOT).....	16
Analisis Bisnis(BMC).....	16
Proyeksi Anggaran.....	17

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai manusia seringkali banyak sekali masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Terkadang masalah yang terjadi dalam kehidupan setiap pribadi manusia dapat mempengaruhi kesehatan jiwa yang telah menjadi salah satu masalah yang belum terselesaikan di tengah-tengah masyarakat hingga saat ini. Kesehatan Mental yang baik adalah keadaan emosional, psikologis, dan sosial yang memungkinkan seseorang untuk merasa baik-baik saja dalam segala hal yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kesehatan mental adalah salah satu aspek penting dari kesehatan secara keseluruhan. Namun Kesehatan mental dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor lingkungan, faktor gaya hidup, dan faktor genetik.

Terdapat beberapa kondisi kesehatan mental yang sering ditemui dalam kehidupan, seperti depresi, kecemasan, dan bipolar. Contoh tersebut adalah masalah utama yang sering terjadi dalam dunia kesehatan dan disabilitas di seluruh dunia. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia(WHO), terdapat sekitar 1 dari 4 orang di dunia ini pernah mengalami gangguan kesehatan mental pada titik dalam hidup mereka. Terdapat banyak stigma terhadap masalah kesehatan mental, yang dapat menghalangi seseorang untuk mencari perawatan yang dibutuhkan, seperti tekanan dari pihak luar, rasa malu akan hal yang terjadi dalam dirinya, dan terkadang orang tidak merasa bahwa dirinya mengalami penyimpangan kesehatan mental. Hal tersebut dapat berdampak pada kualitas hidup dan produktivitas seseorang, serta mengarah pada masalah sosial yang lebih besar.

Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kesehatan mental dan menghilangkan stigma terhadap masalah kesalahan mental. Dengan begitu kami mencoba untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat aplikasi berbasis website yang dapat membantu para pengguna aplikasi untuk bisa lebih sadar tentang pentingnya kesehatan mental dan dapat menangani permasalahan mental yang terjadi pada diri setiap pengguna. Pada aplikasi yang kami buat bertujuan untuk menyuarakan bahwa seseorang butuh memiliki akses ke perawatan kesehatan mental yang memadai, seperti konseling, terapi, dan komunitas yang saling merangkul. Dengan adanya "Calmify." dapat membantu para penderita kesehatan mental untuk bisa mengobati diri mereka dengan bantuan teknologi, dimana konsultasi kepada dokter tidak harus langsung bertemu melainkan dapat dilakukan di rumah masing-masing atau di tempat mereka nyaman untuk bercerita.

PENDAHULUAN

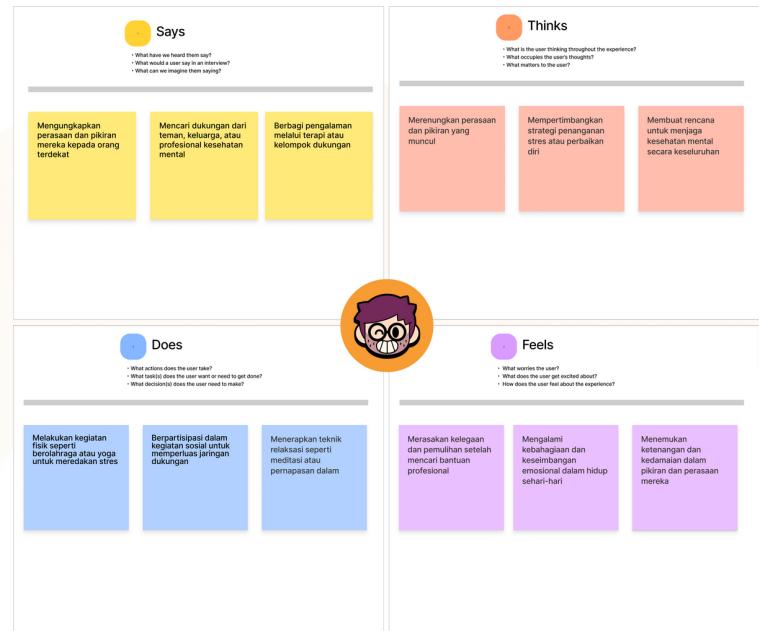
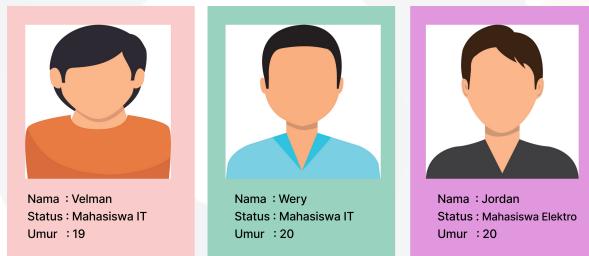
Tujuan Bisnis

- Visi
 - 1. Menciptakan platform website yang dapat membantu para pengguna dalam berbagai permasalahan mental.
 - 2. Menciptakan platform yang dapat meningkatkan kepedulian masyarakat untuk lebih memperhatikan permasalahan mental mereka.
- Misi
 - 1. Menjadi media bagi para penderita yang memiliki masalah dalam mental untuk dapat mengobati diri mereka, menggunakan platform yang menarik dan mudah digunakan.
 - 2. Menjadi penyedia informasi dan komunitas untuk para pengguna, agar lebih mudah untuk mengerti masalah yang dialami dan juga dapat bertukar informasi dengan para pengguna aplikasi.

PEMBAHASAN

User Research

Emphaty Map

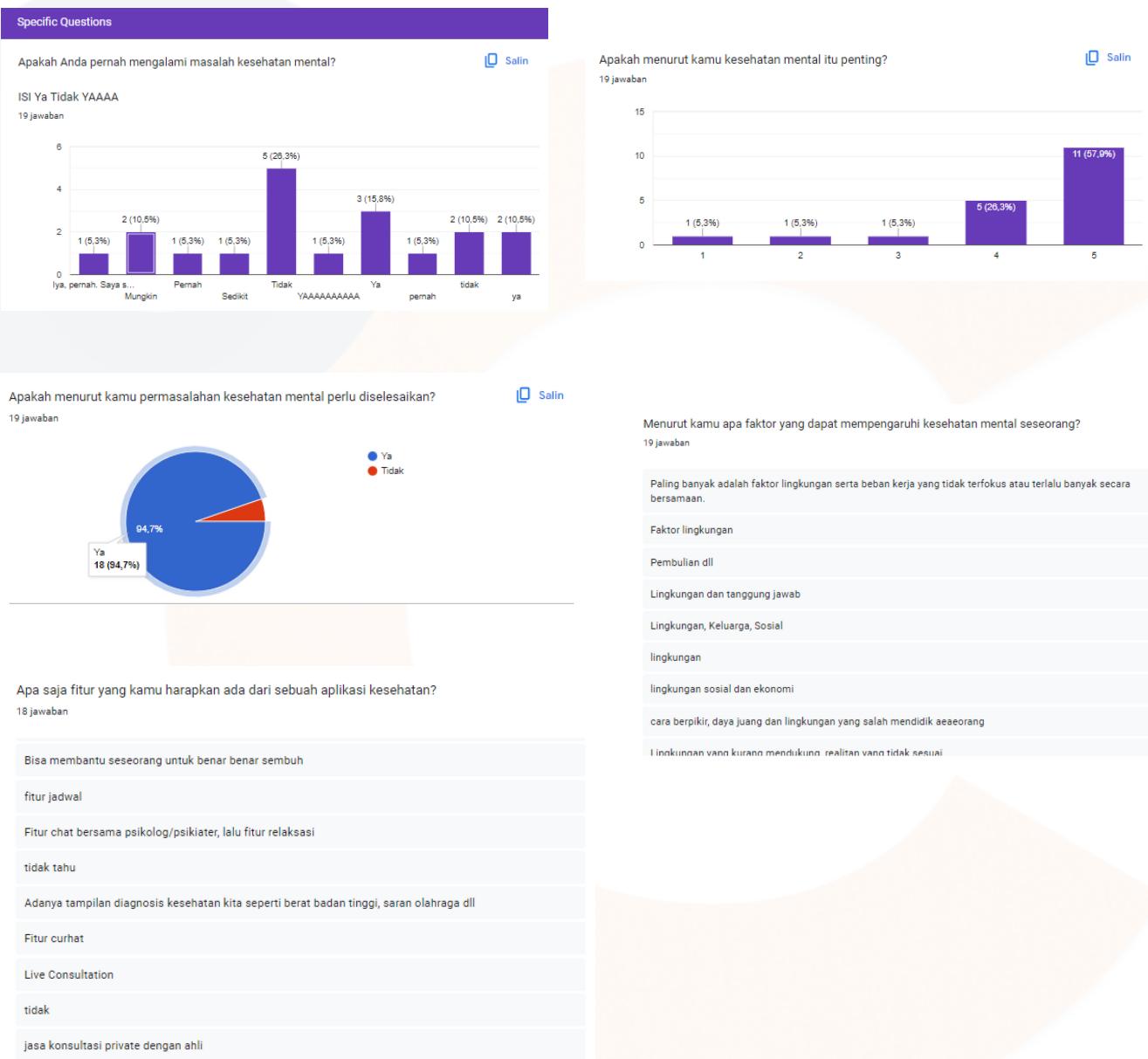


Competitor Analysis

	°Calmify.	✓riliv	bicarakan.id	kalm	halodoc
eCounselor	✓	✓	✓	✓	✓
Mindfulness Hub	✓	✗	✗	✗	✗
SupportNet	✓	✓	✓	✓	✗
Mindful Tips	✓	✗	✗	✗	✗
CBT Companion	✓	✗	✗	✗	✗

PEMBAHASAN

User Research



PEMBAHASAN

Market Research

TAM yang kami gunakan berasal dari jumlah total penduduk Indonesia pada tahun 2022 yaitu sebesar 275,77 juta jiwa (BPS, 2022)

SAM yang kami gunakan berasal dari hasil analisis segmentasi dengan target market 15-45 tahun yaitu sebesar 130,725 juta penduduk(BPS, 2022).

SOM Target awal pasar sebesar 5% dari Serviceable Obstainabel Market, karena target awal kami berasal dari Pelajar dan karyawan.



total populasi di Indonesia



jumlah populasi 15-45 tahun



Obstainabel market

PEMBAHASAN

Deskripsi Ide Bisnis

Calmify adalah sebuah produk website yang menawarkan jasa untuk menghubungkan antara para ahli kesehatan mental dengan orang-orang yang sedang berjuang untuk menyembuhkan gangguan mental yang diderita. Website ini akan menyediakan banyak fitur yang akan membantu para *users* agar dapat lebih terbantu dalam proses penyembuhan seperti adanya fitur komunitas, fitur *tips & tricks* kesehatan mental dan terdapat mini game yang dapat menghilangkan jemuhan pada para *users*.

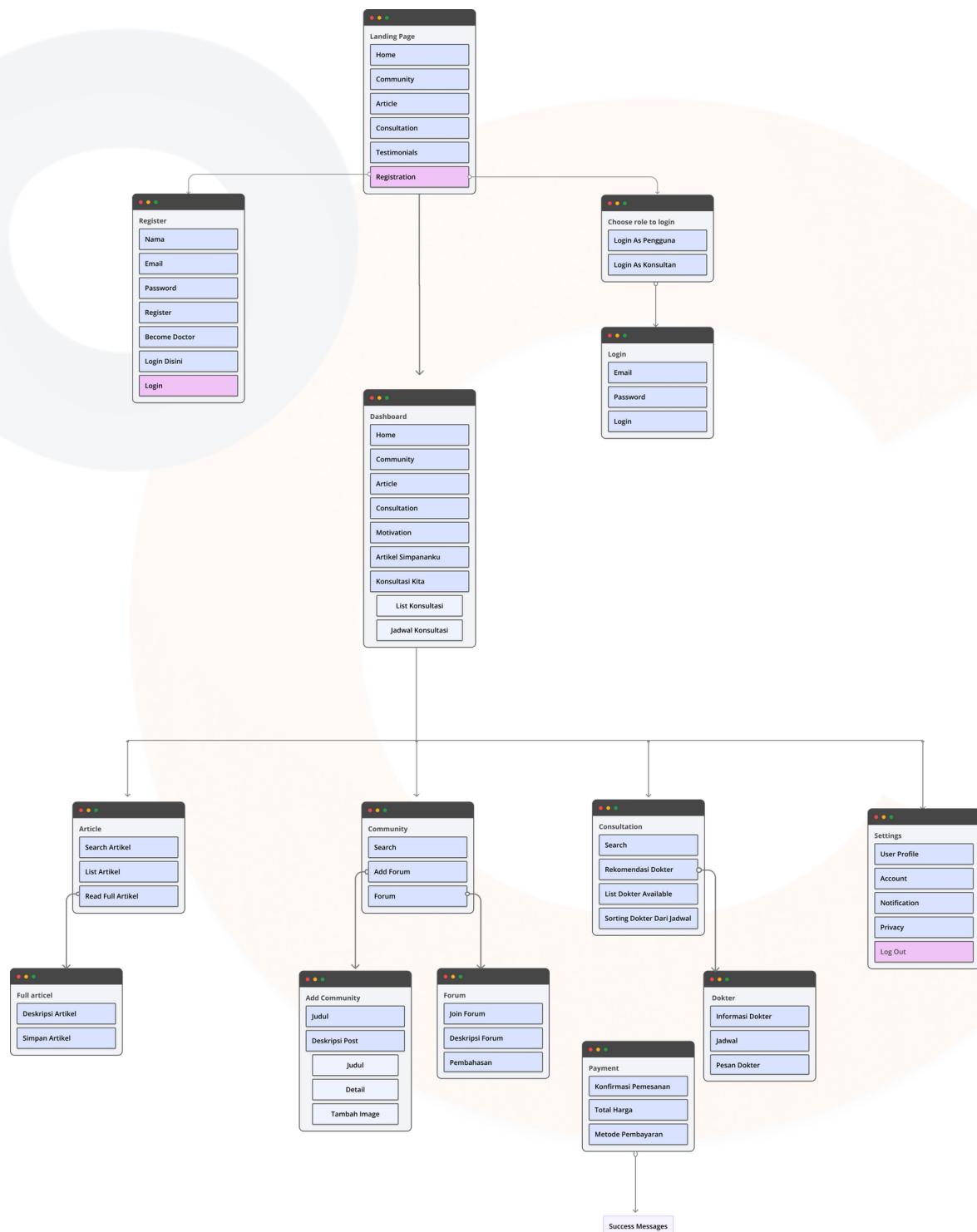
PEMBAHASAN

Tech stack

Product Designer	Front End	Back End
Figma	HTML	Laravel
	CSS	PHP
	Javascript	
	Tailwind	
	React	

PEMBAHASAN

Tech stack



PEMBAHASAN

Design Antarmuka

Landing page

The image displays four screenshots of the Calmify website:

- Home page:** Shows a large cartoon character, a call-to-action button "Dapatkan konsultasi", and sections for "Article" and "Consultation".
- Fitur & Manfaat:** A section titled "Fitur & Manfaat" featuring four icons: Mindfulness Hub, Support Net, Mindful Tips, and ChatMind.
- Support Net:** A section titled "Support Net" featuring a cartoon couple and a call-to-action button "Start Now".
- Article:** A section titled "Article" featuring a blog post thumbnail for "Learn to speak & write French like a Local in 3 Weeks".

Dashboard

The dashboard features:

- A greeting "Hello Nata, Selamat datang" and a message "Semoga aktivitasmu menyenangkan."
- A "Motivasi Hari Ini" section with a quote: "Anda tidak perlu mengendalikan pikiran Anda. Anda hanya harus berhenti membikin mereka mengendalikan Anda." and a note "Semoga harimu menyenangkan - Calmify Team".
- An "Aktivitasmu" section showing two user profiles with activity logs (e.g., "Sedang Dilakukan", "1 tahun", "4/5", "Konsultasi dengan MAS Azis") and a "Lihat Selengkapnya" button.

PEMBAHASAN

Design Antarmuka

Article

The screenshot shows the 'Article' section of the Calmify platform. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Community', 'Article', 'Consultation', 'Dashboard', and a user profile icon. Below the navigation is a search bar with the placeholder 'Search'. The main content area has a title 'Bersama Dalam Dukungan, Menguatkan Jiwa' (Together in Support, Strengthening the Soul). It includes a brief description: 'Teman terbaik dan pengalaman dalam hidup Anda. Dapatkah seseorang membuat kita bersama, ketika ada yang perlu diperbaiki. Membangun kesiapan untuk masa depan dengan mengajak orang lain untuk berbagi ide dan menciptakan kelebihan secara kreatif. Maka meditasi terpadu, kultur pemimpin, dan teknologi semakin sempurna dan berkembang.' Below this is a section titled 'Artikel' (Articles) with the sub-instruction 'Kami mempublikasi artikel yang teman buatkan'. There are several article cards, each with a small illustration:

- Kreativitas Mental Remaja: An illustration of a person with a brain full of colorful balloons.
- Back to School Shopping!: An illustration of a person's head with a ladder and books.
- Kreativitas Mental: An illustration of a person holding a heart-shaped balloon.
- Back to School Shopping!: An illustration of flowers.
- Back to School Shopping!: An illustration of a person sitting at a desk with books.
- Back to School Shopping!: An illustration of a person holding a flower.

Each article card includes a 'by vank bbb' and a '5 min read' indicator. At the bottom, there are page navigation icons (1, 2, 3, 4, ...).



by vank bbb • 5 min read

“ Mengenal Pentingnya Kesehatan Mental pada Remaja

Kami dari Calmify terdiri pada anak-anak muda yang selalu berusaha menjadi orang yang baik dan berkontribusi bagi lingkungannya. Selain itu, kami juga selalu berusaha untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang kesehatan mental pada remaja. Kesehatan mental merupakan faktor utama dalam keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya. Namun, banyak remaja yang mengalami masalah kesehatan mental akibat tekanan dan stres dalam hidup mereka. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang pentingnya kesehatan mental pada remaja. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diingat tentang kesehatan mental pada remaja:

1. Produk pertama: Kesehatan mental pada remaja sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Kesehatan mental yang baik akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya. Selain itu, kesehatan mental juga akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya.
2. Produk kedua: Kesehatan mental pada remaja sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Kesehatan mental yang baik akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya. Selain itu, kesehatan mental juga akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya.
3. Kreativitas berkontribusi: Kreativitas berkontribusi sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Kreativitas berkontribusi akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya. Selain itu, kreativitas berkontribusi juga akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya.
4. Pemahaman tentang kesehatan mental pada remaja: Pemahaman tentang kesehatan mental pada remaja sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Kesehatan mental pada remaja sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Selain itu, pemahaman tentang kesehatan mental pada remaja juga akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya.
5. Menghindari stres: Menghindari stres sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Kesehatan mental pada remaja sangat penting untuk mencapai tujuan hidupnya. Selain itu, menghindari stres juga akan membantu mereka untuk berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya.

Consultation

The screenshot shows the 'Consultation' section of the Calmify platform. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Community', 'Article', 'Consultation', 'Dashboard', and a user profile icon. Below the navigation is a search bar with the placeholder 'Search'. The main content area has a title 'Buat Janji Mudah dan Cepat' (Make an appointment easily and quickly). It includes a brief description: 'Bantuan konseling langsung dalam pengobatan Anda. Bantuan konseling terlepas profesional secara online yang gratis dan terpercaya. Bantuan konseling ini akan memberikan solusi dan tingkatkan kesejahteraan Anda dengan cepat.' Below this is a section titled 'Konselor Rekomendasi' (Recommended Counselors) with the sub-instruction 'Konselor yang tawarkan dengan harga yang terjangkau dapat kami rekomendasikan'.

Konselor	Rating	Harga	Aksi
dr. Amelia Ratna	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
dr. Amelia Ratna	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
dr. Amelia Ratna	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
dr. Amelia Ratna	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
dr. Amelia Ratna	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail

Below the recommended counselors, there's a section titled 'Konselor Lainnya' (Other Counselors) showing a grid of three more counselor profiles:

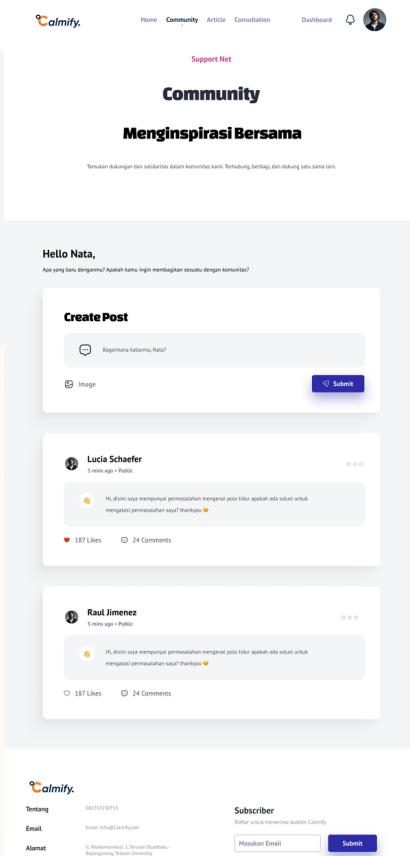
Konselor	Rating	Harga	Aksi
dr. Amelia Ratna	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail
Indra Gun S.Psi	4.5	Rp 25.000 / jam	Lihat Detail

The screenshot shows a subscription form for Calmify. It includes fields for 'Email' and 'Alamat' (Address), a checkbox for 'A Subscribed to 1 Year Plan', and a 'Subscribe' button. Below the form is a note: 'Subscribed to 1 Year Plan (Rp 25.000 / month)'.

PEMBAHASAN

Design Antarmuka

Community



[https://www.figma.com/file/60LxUK3UYGrYI96LXIXMYR/Calmify?
type=design&node-id=0%3A1&t=jwCWMDyHQjo2N6tq-1](https://www.figma.com/file/60LxUK3UYGrYI96LXIXMYR/Calmify?type=design&node-id=0%3A1&t=jwCWMDyHQjo2N6tq-1)

PEMBAHASAN

Analisis Solusi (SWOT)

Category	Information
Strength	<ul style="list-style-type: none"> Mempermudah dalam pengobatan mental secara berkala harga layanan konseling yang terjangkau
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> Konsultan kesehatan yang terbatas
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> Memperluas cakupan materi sehingga meningkatkan pengguna aplikasi Aplikasi terfokus kepada kesehatan mental dan lifestyle yang baik
Threats	<ul style="list-style-type: none"> Banyak kompetitor serupa Belum terbukanya informasi tentang kesehatan mental

Analisis Bisnis (BMC)



PEMBAHASAN

Proyeksi Anggaran

Cash Flow			Year 1		Year 2		Year 3	
Cash In	Initiatives	Price	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan
	Fee Dokter	Rp15.000	5400	Rp81.000.000	21600	Rp324.000.000	43200	Rp648.000.000
	Fee Customer	Rp7.500	5400	Rp40.500.000	21600	Rp162.000.000	43200	Rp324.000.000
	Premium	Rp100.000	60	Rp6.000.000	360	Rp36.000.000	600	Rp60.000.000
	total			Rp127.500.000		Rp522.000.000		Rp1.032.000.000
Cash Out	Initiatives	Price	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan
	Operational Cost	Rp15.000.000	1	Rp15.000.000	1	Rp15.000.000	1	Rp15.000.000
	Internet	Rp1.000.000	12	Rp12.000.000	12	Rp12.000.000	12	Rp12.000.000
	Server	Rp1.500.000	12	Rp18.000.000	12	Rp18.000.000	12	Rp18.000.000
	Gaji Product Designer	Rp6.000.000	12	Rp72.000.000	12	Rp72.000.000	12	Rp72.000.000
	Gaji Engineer(3)	Rp18.000.000	12	Rp216.000.000	12	Rp216.000.000	12	Rp216.000.000
	Gaji Business Analyst	Rp7.000.000	12	Rp84.000.000	12	Rp84.000.000	12	Rp84.000.000
	Marketing Initiatives	Rp2.000.000	2	Rp4.000.000	2	Rp4.000.000	2	Rp4.000.000
	payment gateway	(pendapatan tahunan * 0.07)	1	Rp8.925.000	1	Rp36.540.000	1	Rp72.240.000
	Pajak	(pendapatan tahunan * 0.005)	1	Rp637.500	1	Rp2.610.000	1	Rp5.160.000
	total			Rp430.562.500		Rp460.150.000		Rp498.400.000
Total Cashflow	Cash In - Cash out			Rp292.387.500				

Penghasilan :

- Pemotongan biaya dokter 10%
- Pemotongan biaya admin 5%
- Premium

Nama	harga
Harga Jasa	Rp150.000
biaya admin 5%	Rp7.500
Biaya Dokter 10%	Rp15.000
Dokter	Rp135.000
Calmify	Rp15.000
Customer	Rp157.500
Calmify	Rp7.500

● mendapat
● mengeluarkan

keuntungan dapat pada :

	Pendapatan	Pengeluaran	Hasil
Tahun 1	Rp127.500.000	Rp430.562.500	-Rp303.062.500
Tahun 2	Rp522.000.000	Rp460.150.000	-Rp241.212.500
Tahun 3	Rp1.032.000.000	Rp498.400.000	Rp292.387.500

Pada data proyeksi yang didapat pada tahun ke 3 baru dapat keuntungan