

Proposal Bisnis Plan Startup Digital

HELP ME



Oleh:

201110239 – Louise Derizhy

207110600 – Angelina Kasih Nababan

207110487 – Erika

Universitas Mikroskil

2022/2023

Ringkasan Eksekutif

Help Me adalah sebuah perusahaan rintisan yang dikonsepkan oleh 3 orang mahasiswa dari Universitas Mikroskil. Perusahaan ini dibangun untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh hampir semua orang namun belum memiliki solusi terbaik. Perusahaan ini akan menyediakan sebuah aplikasi dengan fitur utama untuk menghubungkan orang yang membutuhkan bantuan dengan orang yang membutuhkan pekerjaan sambilan.

I. Permasalahan yang dihadapi (*Problems*)

Angka pengangguran pada tahun 2022 mungkin sudah mereda karena pulihnya ekonomi Indonesia karena meredanya pandemi. Tetapi jika dibandingkan dengan angka pengangguran pada tahun 2019, tahun 2022 masih termasuk sangat tinggi. Lapangan pekerjaan juga sangat selektif sehingga orang-orang dengan kemampuan yang lebih rendah akan kalah saing dengan orang yang memiliki kemampuan yang lebih baik.

Di sisi lain, dunia dewasa sangat melelahkan. Banyak orang yang bekerja dari pagi hingga sore atau bahkan malam sehingga waktu istirahat sangat sedikit. Setelah pulang bekerja mereka masih harus mengurus pekerjaan rumah yang tidak ada habisnya, padahal mereka sangat ingin bersantai.

Oleh karena itu, kami melihat adanya peluang dari kedua permasalahan tersebut yaitu untuk menghubungkan kedua target pasar tersebut membentuk suatu hubungan yang saling menguntungkan dengan bantuan teknologi.

Target pasar kami dibagi ke dalam dua jenis, yaitu *Helper* dan *Requester*. *Requester* adalah pihak yang memerlukan jasa. Sementara *Helper* adalah pihak yang membutuhkan penghasilan. Perusahaan ini sendiri merupakan pihak ketiga sebagai penghubung kedua pihak ini untuk melakukan transaksi jasa. Untuk menjadi *Helper* dan *Requester* minimal harus memiliki KTP untuk alasan verifikasi dan keamanan pengguna.

II. Profil Perusahaan (Company Profile)

Help Me merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa yang menjadi jembatan bagi *Requester* dan *Helper*.

Setiap perusahaan tentu memiliki tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan adanya visi dan misi yang jelas.

Adapun visi kami yaitu memberikan pelayanan kepada pelanggan dengan menciptakan sumber penghasilan legal yang dapat dilakukan siapapun.

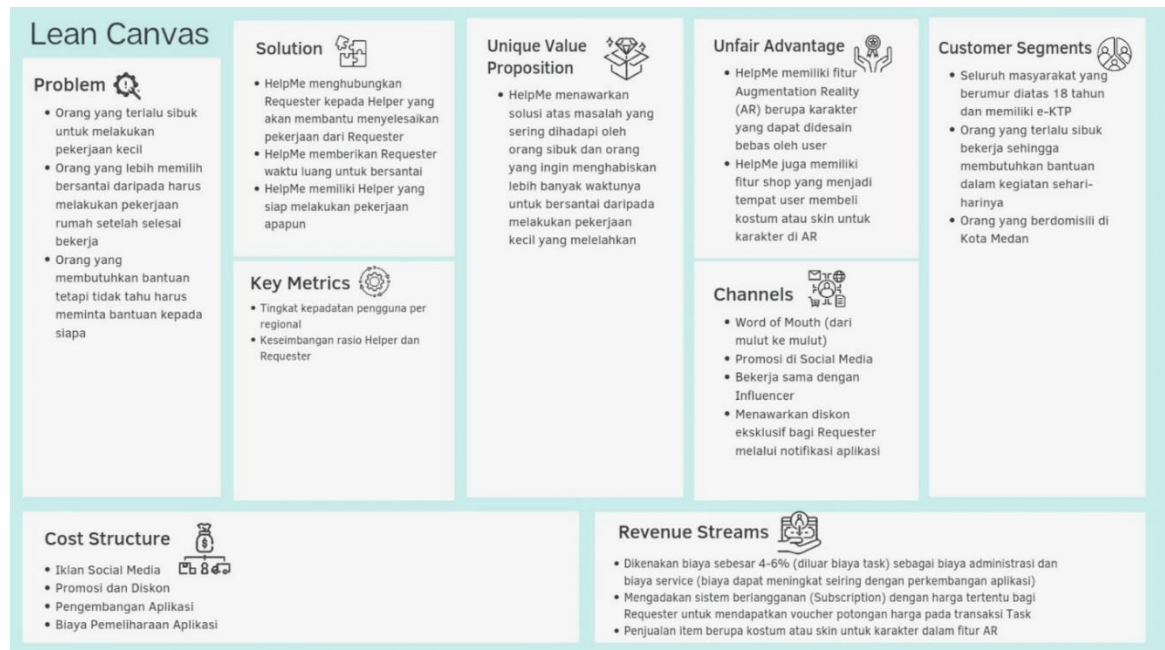
Untuk melaksanakan visi kami, maka disusunlah misi perusahaan kami yaitu:

1. Menjangkau setiap individu yang membutuhkan bantuan baik pelayanan maupun lapangan pekerjaan.
2. Mendepankan inovasi-inovasi kreatif yang dapat menguntungkan berbagai pihak.
3. Melakukan kolaborasi dan kerja sama dengan perusahaan lain.

Motto perusahaan kami adalah “Bersama Kita Maju”. Mengapa motto perusahaan kami “Bersama Kita Maju”? *Help Me* awalnya didirikan untuk membantu semua orang. Tidak hanya pelanggan, tetapi juga membantu *partner business* lainnya dengan melakukan kolaborasi.

III. Model Bisnis (*Business Model*)

Berikut adalah model bisnis kami yang dibuat dengan *Lean Canvas*.



1. Masalah dan Solusinya

Banyak orang yang sibuk untuk melakukan hal kecil. Karena keseharian yang sibuk, orang-orang lebih memilih untuk bersantai setelah kelelahan bekerja sepanjang hari. Mereka ingin mencari bantuan, namun bingung harus meminta bantuan siapa.

Maka kami menemukan solusi atas permasalahan tersebut, yaitu dengan menyediakan fasilitas untuk menghubungkan mereka dengan para *Helper* untuk membantu menyelesaikan pekerjaan mereka. Fasilitas tersebut berupa sebuah aplikasi *mobile* yang dapat diakses siapapun yang telah terdaftar.

2. Key Metrics

Metriks yang menjadi tolak ukur perkembangan aplikasi ini adalah tingkat kepadatan pengguna per regional dan keseimbangan rasio *Helper* dan *Requester*. Kunci inilah yang menentukan keberhasilan perusahaan kami dikarenakan.

- Dengan besarnya tingkat kepadatan pengguna dalam suatu wilayah, interaksi akan lebih mudah dibandingkan jika banyak pengguna yang terdaftar namun

tersebar ke banyak wilayah. Sehingga ketika terjadi transaksi, pengguna akan kesulitan karena jarak antar pengguna sangat berjauhan.

Dengan adanya kunci ini, maka kita dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dengan mengukur tingkat kepadatan pengguna dalam suatu wilayah.

- Jika *Requester* lebih banyak daripada *Helper* ataupun sebaliknya, maka itu akan menjadi suatu kesenjangan yang merupakan masalah besar karena transaksi yang tidak seimbang.

3. Unique Value Proposition

Dengan adanya aplikasi *Help Me*, pengguna (*Requester*) dapat lebih bersantai karena pekerjaan mereka diselesaikan oleh para *Helper*.

4. Channel

Tim pemasaran kami akan bergerak memperkenalkan aplikasi secara perlahan tapi pasti dengan cara *mouth to mouth* sebagai langkah awal untuk mendapat pengguna sebanyak mungkin dalam satu wilayah.

Kemudian kami juga akan melakukan promosi melalui media sosial dan bekerja sama dengan *influencer*. Promosi yang kami tawarkan berupa diskon eksklusif bagi pengguna dan bonus-bonus lainnya.

5. Unfair Advantage

Kami akan melakukan kolaborasi dengan perusahaan game 3D untuk mengembangkan fitur AR (*Augmented Reality*). AR sendiri adalah teknologi yang menggabungkan objek 2 dimensi dan 3 dimensi ke dalam suatu lingkungan nyata dan dalam waktu nyata.

Dengan adanya fitur ini, maka pengguna akan termotivasi untuk mengumpulkan uang digital kolaborasi dengan perusahaan uang digital untuk membeli *item* dalam AR di fitur *shop* kami. Objek yang diproyeksikan sendiri merupakan suatu karakter yang dapat di desain dengan bebas oleh pengguna.

6. Customer Segment

Target pasar kami adalah masyarakat dari semua kalangan yang telah memiliki Kartu Tanda Penduduk (KTP). KTP sendiri menjadi syarat untuk menjadi target pasar kami karena demi keamanan pengguna, kami bekerja sama dengan pemerintah terkhusus pihak kepolisian untuk menjaga keamanan pengguna selama transaksi berlangsung.

Target pasar kami di awal perusahaan ini dibentuk adalah kota Medan khususnya di pusat kota Medan. Kota Medan dipilih menjadi awal perusahaan ini merintis karena kota Medan padat penduduk dan relatif lebih mudah dijangkau.

7. Cost Structure

Adapun biaya yang kami butuhkan untuk menjalankan perusahaan ini berupa biaya operasional dan biaya *advertising*.

Biaya operasional berupa biaya untuk menggaji karyawan dan pengembangan sekaligus pemeliharaan aplikasi.

Biaya *advertising* berupa biaya untuk melakukan periklanan di sosial media, memberi diskon dan promo kepada pengguna ataupun calon pengguna.

8. Revenue Streams

Sumber penghasilan utama perusahaan ini adalah melalui setiap transaksi yang terjadi. Sistemnya adalah dikenakan biaya sebesar 4-6% sebagai biaya administrasi dan biaya servis. Pengenaan biaya ini dapat terus meningkat seiring berkembangnya perusahaan dan bertambahnya pengguna.

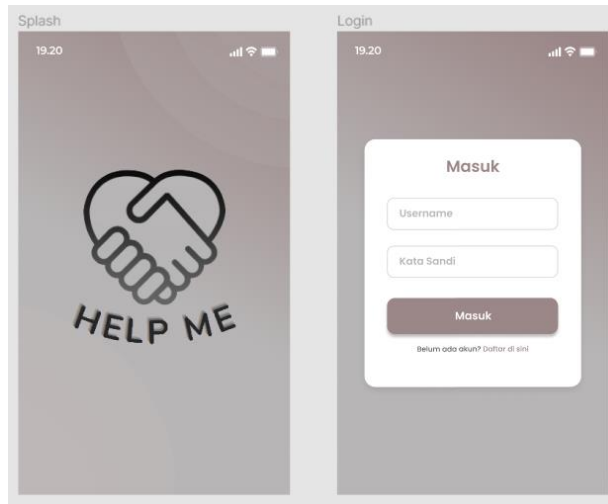
Kami juga mengadakan sistem berlangganan dengan harga tertentu bagi *Requester* untuk mendapat *voucher* potongan harga pada transaksi.

Selain pendapatan yang berasal dari transaksi dan *subscription*, sumber penghasilan yang tidak kalah besarnya berasal dari fitur *shop* yang berjalan Bersama dengan fitur AR. Dalam *shop* tersebut dijual *items* berupa kostum atau *skin* yang dapat digunakan karakter pengguna dalam AR.

IV. Solusi terhadap permasalahan (*Solution*)

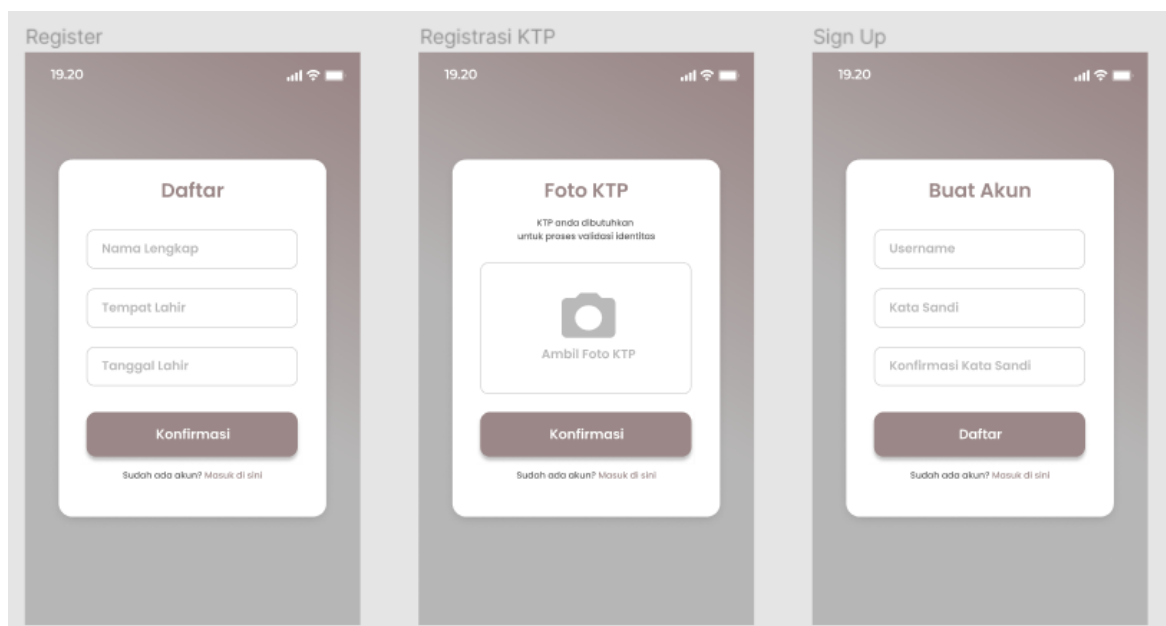
Solusi untuk permasalahan yang telah kami bahas sebelumnya, maka kami merancang suatu aplikasi untuk menghubungkan *Requester* dan *Helper*. Untuk sekarang produk masih berupa *mock up*.

- Halaman *Splash* dan *Login*



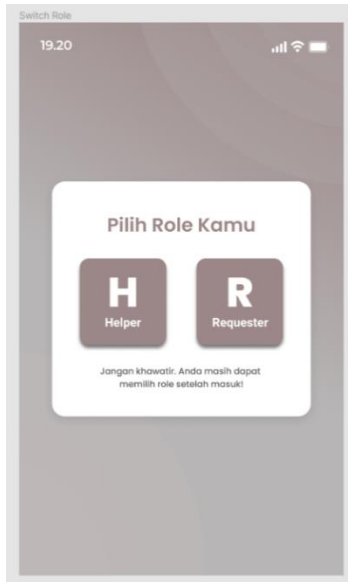
Halaman yang pertama kali ditampilkan ketika membuat aplikasi adalah tampilan dari *Splash Screen* yang kemudian bertransisi ke halaman *login*.

- Halaman Registrasi



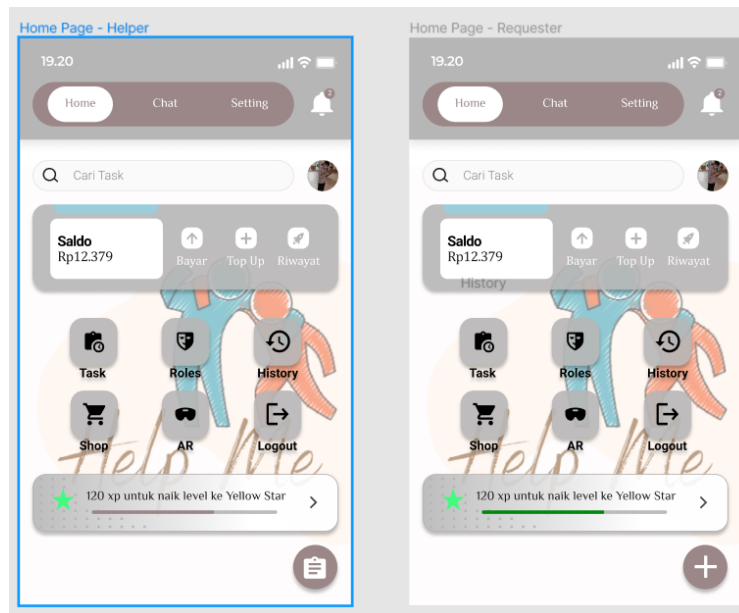
Halaman ini menjadi awal calon pengguna resmi menjadi seorang pengguna aplikasi *Help Me*. Untuk melakukan pendaftaran, calon pengguna akan memberikan data diri beserta foto KTP.

- **Halaman Pemilihan Role**



Pada halaman ini, pengguna dapat memilih peran yang akan dipilih. Terdapat dua peran yang dapat dipilih oleh pengguna, yaitu *Requester* dan *Helper*. Setelah memilih peran, pengguna masih dapat kembali memilih peran lain.

- **Halaman Utama**



Terdapat dua versi halaman utama. Kedua versi itu adalah versi untuk *Requester* dan versi untuk *Helper*. Untuk halaman-halaman selanjutnya pun kebanyakan terdapat dua versi.

Halaman utama *mock up* berisi akses ke semua fitur aplikasi. Dari *App Bar* terdapat menu halaman utama, menu chat, dan menu setting. Di sebelahnya terdapat notifikasi. Di badan halaman, terdapat pencarian dan akun.

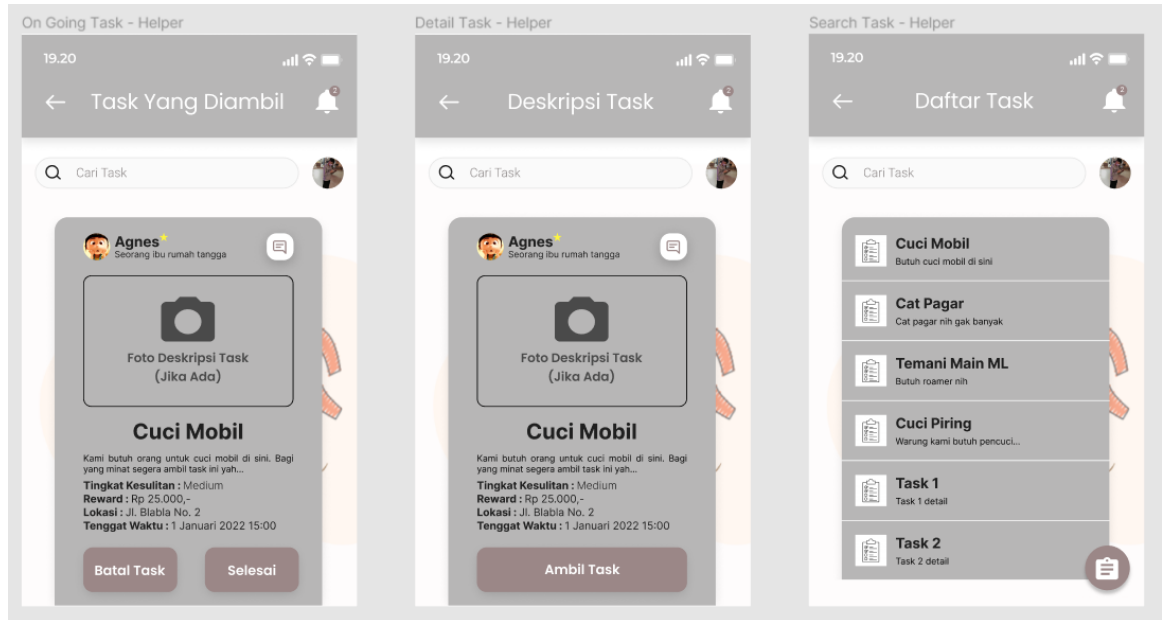
Di bawahnya terdapat fitur *e-money*. Fitur ini sendiri akan memanfaatkan kerja sama dengan perusahaan uang digital lainnya.

Lalu terdapat 6 ikon yang masing-masing adalah:

- *Task*, yaitu menu untuk memperlihatkan daftar task.
- *Role*, yaitu menu untuk memilih role di halaman pemilihan role.
- *History*, yaitu menu untuk melihat Riwayat transaksi.
- *Shop*, yaitu menu untuk belanja kostum dan skin dari karakter AR.
- *AR*, yaitu menu eksklusif dari *Help Me* yang memanfaatkan kolaborasi dengan perusahaan *game*.
- *Logout*, yaitu menu untuk keluar dari akun.

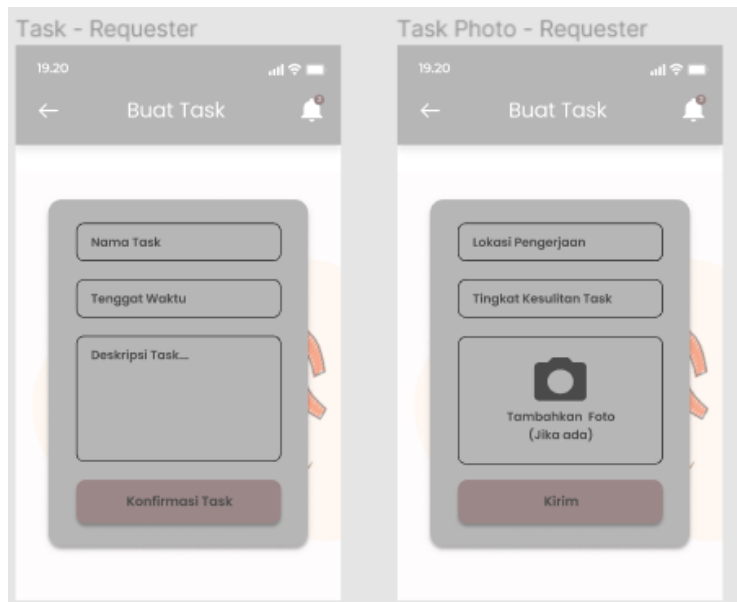
Lalu terdapat fitur naik level di tempat paling bawah. Terlihat *bar level* kita. Setiap halaman terdapat *Floating Button* yang berbeda untuk setiap role.

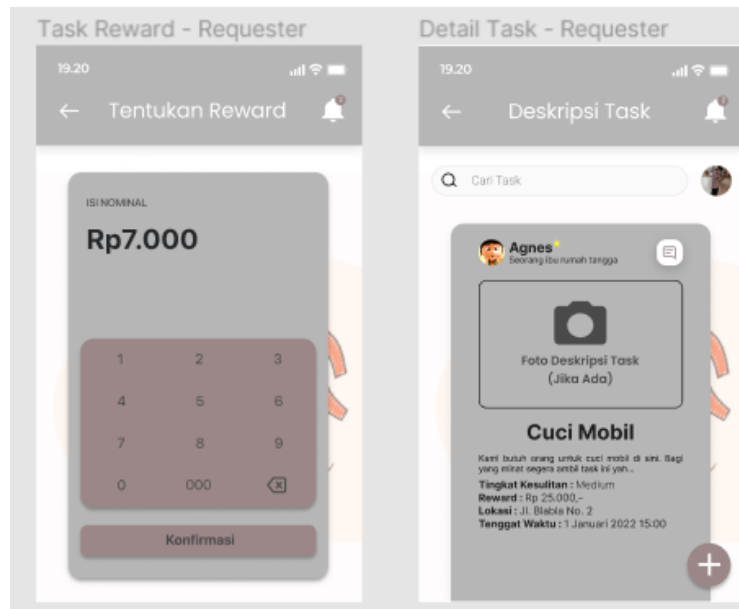
- Halaman *Task*



Pada halaman ini, pengguna dengan role *Helper* dapat memilih *task* yang ingin diambil. Alternatif lain untuk mengakses daftar *task* adalah dengan fitur pencariannya. Pengguna juga dapat membatalkan *task* ataupun menghubungi *Requester* yang membuat *task*.

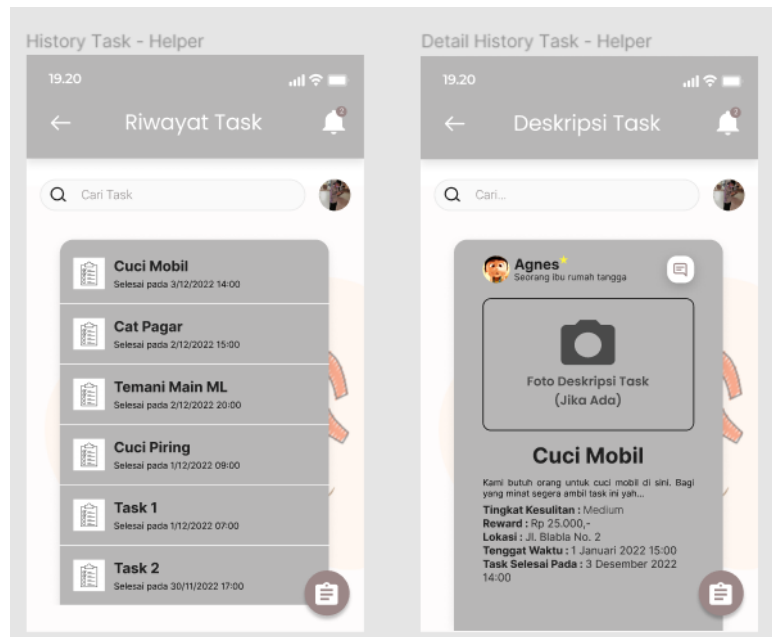
Cara lain untuk masuk ke halaman ini adalah dengan menekan *Floating Button* berikan catatan yang ada di setiap halaman *Helper*.

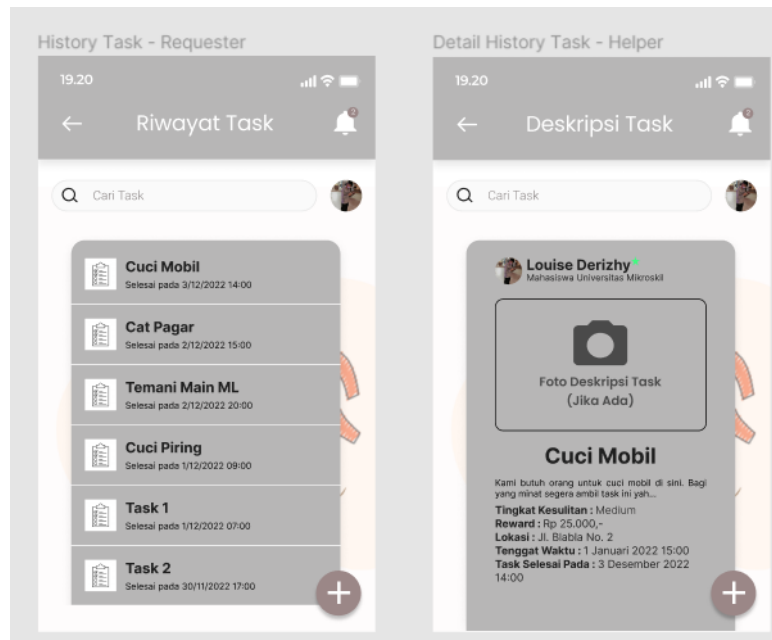




Untuk *Requester*, terdapat halaman untuk membuat *task*. *Requester* akan memasukkan detail *task* beserta *reward* yang ditawarkan untuk *Helper*. Cara lain untuk masuk ke halaman ini adalah dengan menekan *Floating Button* “+” yang ada di setiap halaman *Requester*.

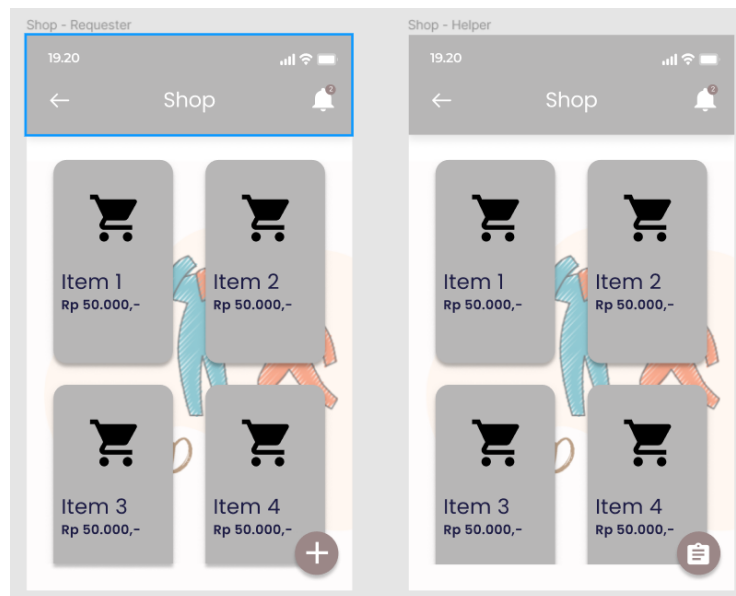
- Halaman Riwayat





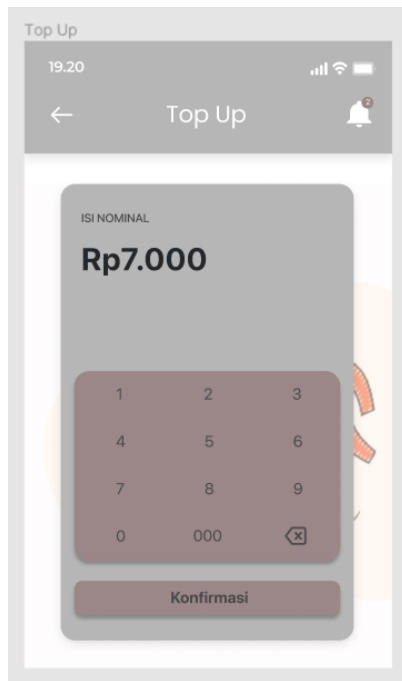
Fungsinya masing-masing adalah untuk melihat riwayat *task* yang telah diambil oleh *Helper* dan *task* yang telah dibuat oleh *Requester*.

- Halaman *Shop*



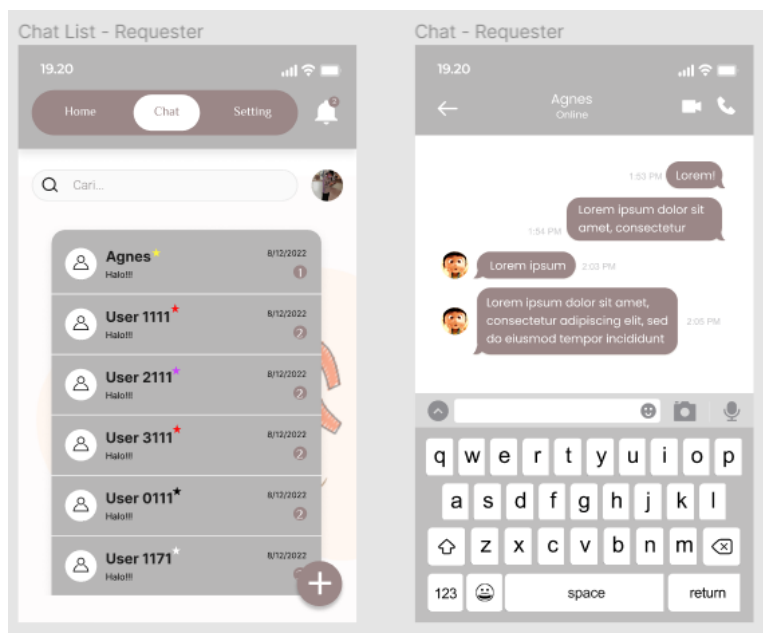
Halaman ini menyediakan kostum atau skin yang dapat dibeli untuk karakter buatan kita di fitur AR.

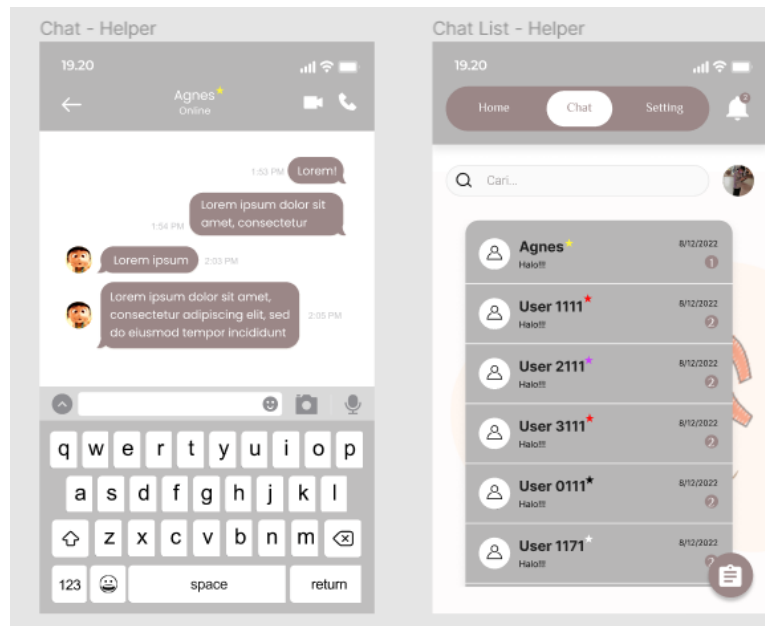
- Halaman *Top Up*



Dengan menekan tombol *top up*, pengguna dapat mengisi saldo *e-money* mereka.

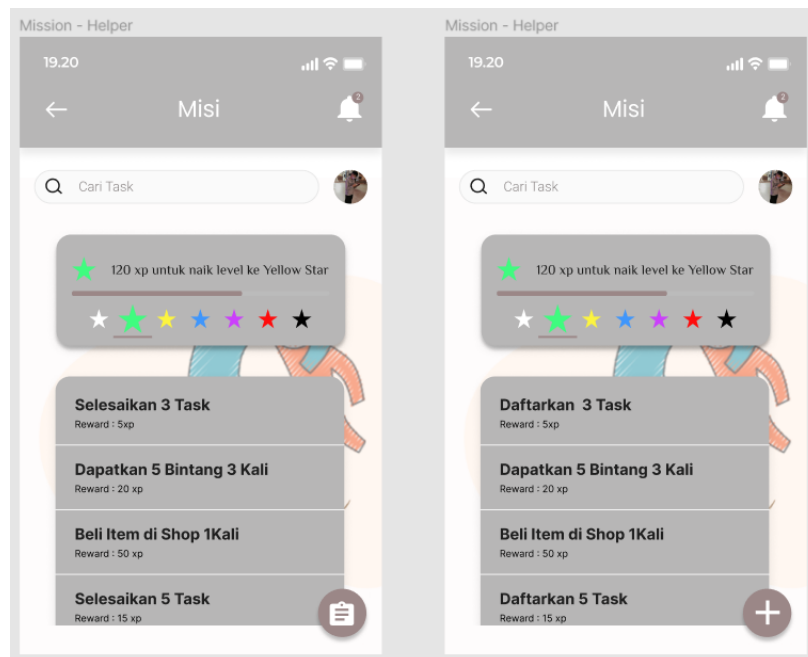
- Halaman *Chatting*





Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan komunikasi dengan pengguna lain.

- Halaman Misi



Ini salah satu fitur unik yang dimiliki *Help Me*. Level Pengguna dapat dibagi menjadi 7 bintang. Semakin tinggi bintangnya, semakin banyak keuntungannya.

Untuk menaikkan level, maka pengguna harus menyelesaikan misi yang tersedia.

Adapun simbol bintang yang mewakili level akan ditampilkan di samping nama pengguna.

Untuk mengakses *mock up*, silahkan membuka link berikut: [Mock Up - Help Me](#)

V. Profil Tim (*Team Overview*)

- Louise Derizhy
 - Founder of Help Me
 - Sebagai Hacker (The Startup Triangle Team).
 - Seorang mahasiswa Jurusan Teknik Informatika di Universitas Mikroskil (2020-2023).
 - Ketua Umum Persaudaraan Muda-mudi Vihara Tri Ratna, Tanjungbalai (2018-2019).
 - Ketua Bidang Keagamaan OSIS SMA Sisingamangaraja, Tanjungbalai (2018-2019).
 - Seorang *Public Speaker* yang diundang beberapa kali untuk memandu acara dan memberi ceramah.
 - Peraih Medali Perak dan Perunggu di Olimpiade Komputer yang diselenggarakan oleh POSI.
 - Staf IV Seksi Kesekretariatan PD PPBI Provinsi Sumatra Utara (2021-2024)
 - Seorang Web Developer di RS Murni Teguh Memorial Hospital (2022-sekarang).
- Angelina Kasih Nababan
 - Co-Founder of Help Me
 - Sebagai Hustler (The Startup Triangle Team).
 - Seorang mahasiswa Jurusan Manajemen di Universitas Mikroskil (2020-2023).
 - Seorang Admin di Distributor Maspion.
- Erika
 - Co-Founder of Help Me
 - Sebagai Hipster (The Startup Triangle Team).
 - Seorang mahasiswa Jurusan Manajemen di Universitas Mikroskil (2020-2023).
 - Memiliki skil untuk melakukan desain grafis.