

**PROPOSAL TUGAS MILESTONE 1**  
**SOFTWARE APLIKASI PENCARI TEMAN**



Ditulis oleh

Kelompok Milestone 2 (JUS)

16521489 Kartini Copa

16521402 Jonathan Arthurito Aldi Sinaga

16521139 Fakhri Putra Mahardika

16521175 Vanessa Rebecca Wiyono

16521125 Gibran Fasha Ghazanfar

16521329 Mohammad Rifqi Farhansyah

16521540 Varraz Hazzandra Abrar

16521003 Amjad Adhie Prasetyo

16521093 Natasya Vercelly Harijadi

16521330 Ghaylan Muhammad Fatih

16521123 Edia Zaki Naufal Ilman

16521473 Carissa Tabina Rianda

16521426 Fazel Ginanda

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Sasaran Produk .....	1
BAB II TAHAPAN DESIGN THINKING .....	2
2.1. Empathy.....	2
2.2. Define .....	2
2.3. Ideate .....	2
BAB III DETAIL SOLUSI.....	4
3.1. Mockup Solusi.....	4
3.1.1. Welcome .....	4
3.1.2. Register .....	5
3.1.3. Login .....	6
3.1.4. Isi Profile .....	7
3.1.5. Interest .....	8
3.1.6. Find a Friend.....	9
3.1.7. Chat .....	10
3.1.8. Chat Window.....	11
3.1.9. Profile .....	12
3.1.10. Settings .....	13
3.2. Butir Permasalahan yang ingin diselesaikan.....	Error! Bookmark not defined.
p.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV ANALISIS SWOT .....	15
4.1. Strength.....	15
4.2. Weakness.....	15
4.3. Opportunity .....	15
4.4. Threat .....	15
BAB V RANGKUMAN DAN KESIMPULAN .....	16
5.1. Rangkuman .....	16
5.2. Kesimpulan .....	16
BAB VI PEMBAGIAN TUGAS .....	17
LAMPIRAN (NOTULENSI RAPAT) .....	18

DAFTAR PUSTAKA..... 19

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Menurut KBBI, teman adalah pelengkap (pasangan) dalam bersosial. Dalam berkehidupan sehari-hari, kita sebagai makhluk sosial tidak lepas dari interaksi dengan makhluk sosial lainnya yang salah satunya kita sebut dengan teman. Walaupun terdengar sederhana, namun pada aksinya diperlukan beberapa tahap dan semua tahapnya kembali lagi pada masing-masing individu. Pada beberapa kejadian, terdapat berbagai keunikan pada aksi-aksi pendekatan yang menjadi problematik tersendiri.

Teknologi telah banyak membuat dampak kepada kita tanpa terkecuali cara bersosial. Beberapa tahap-tahap bersosial dapat kita jalani bahkan lebih efektif ketika dijalani secara online seperti mencari teman. Kita bisa mencari dan mengenali orang hanya melalui bio yang kemudian bisa kita lanjutkan pada tahap interaksi berikutnya. Dan masih banyak manfaat lainnya yang bisa kita dapatkan dengan bersosial menggunakan teknologi.

Berubahnya cara kita bersosial dari luring menjadi daring membuat kita terbatas dalam proses berinteraksi. Berbagai faktor lain yang membuat kita harus berpindah ke lingkungan baru juga menjadi tantangan tersendiri bagi kita dalam bersosial. Dari latar belakang tersebut, kami kelompok JUS hadir untuk membantu teman-teman semua dalam proses berinteraksi. Kami berdiskusi dan memutuskan untuk membuat sebuah media atau platform untuk menjadi sarana dalam proses interaksi.

#### **1.2. Sasaran Produk**

Sasaran dari produk kami adalah para generasi milenial dan generasi Z. Namun, kami juga tidak menutup kemungkinan dan akan terus mengembangkan produk kami agar bisa disesuaikan dan dapat dinikmati oleh seluruh kalangan.

## **BAB II**

### **TAHAPAN DESIGN THINKING**

#### **2.1. Empathy**

Berdasarkan observasi kelompok kami, kami melihat bahwa banyak remaja sebaya kami yang tidak mempunyai teman, baik itu teman bercerita, bermain, ataupun mengerjakan tugas. Hal ini sangat sungguh menyedihkan. Karena kita tahu juga, bahwa manusia itu seharusnya bersosialisasi. Manusia itu tidak bisa hidup sendiri. Berdasarkan observasi kami pula, kami mendapat beberapa hal yang dirasakan oleh remaja yang “tidak mempunyai teman”. Yang pertama adalah tidak adanya kesamaan / kecocokan dalam diri kedua remaja tersebut sehingga sulit bagi mereka untuk mengobrol Bersama. Pandemi yang sudah lama merebak menyulitkan mereka untuk bersosialisasi. Selain itu, mereka juga tidak tahu tempat dimana mereka bisa bersosialisasi Bersama remaja – remaja lainnya.

#### **2.2. Define**

Masalah ini haruslah dicepatkan segera mungkin. Karena, apabila ada remaja yang tidak memiliki teman terkhususnya selama pandemi ini, ada kemungkinan lebih tinggi bahwa dia akan terkena masalah – masalah psikologis. Masalah ini nantinya bisa merambat ke masalah lain seperti finansial, akademik, dan lain-lain. Menurut kami, akar masalah dari permasalahan tersebut adalah tidak adanya media yang dapat menampung / mewadahi remaja untuk saling berbicara. Memang kita tidak bisa melihat apakah setiap orang mempunyai masalah tersebut atau tidak, karena menurut kelompok kami, masalah ini hanya dipendam kepada setiap orang. Ada banyak orang yang merasakan hal yang sama tetapi mereka lebih memilih memendamnya. Jadi, permasalahan utama yang ingin kami angkat adalah kurang bersosialisasinya remaja di era pandemi ini.

#### **2.3. Ideate**

Dari masalah yang sudah didapat, kelompok kami memutuskan untuk membuat aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mencari teman dari berbagai penjuru dunia dengan mudah, tentunya pengguna tidak perlu bertemu langsung dengan orang-orang yang ingin dijadikan teman. Aplikasi ini tentunya mudah untuk digunakan bagi kalangan-kalangan generasi mileniel dan generasi Z.

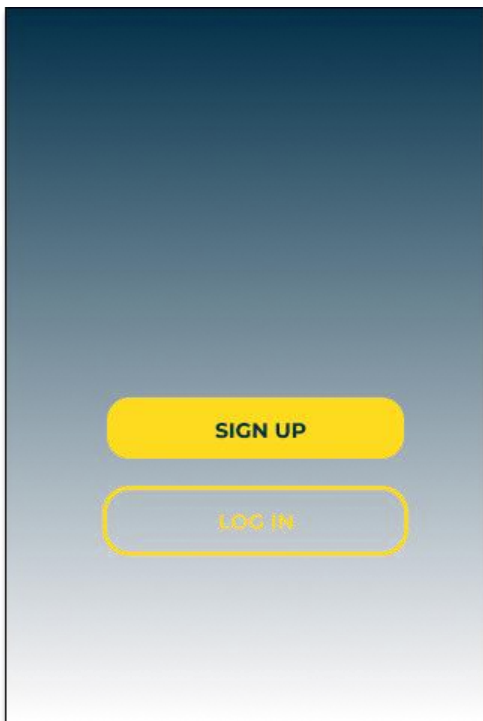
## **BAB III**

### **DETAIL SOLUSI**

#### **3.1. Mockup Solusi**

Aplikasi Pencari Sahabat memiliki beberapa fitur yang dapat diakses oleh pengguna. Dalam aplikasi tersebut terdapat sepuluh tampilan yang akan muncul dalam penggunaannya. Berikut akan dijelaskan setiap fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

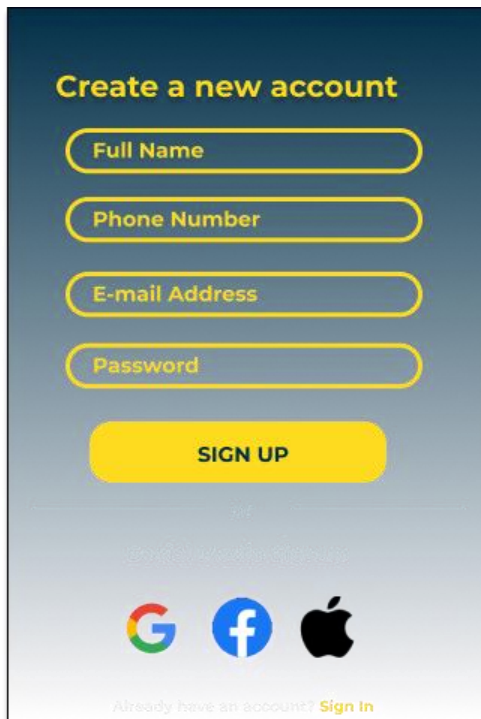
##### **3.1.1. Welcome**



Bagian welcome adalah tampilan yang muncul apabila pengguna pertama kali menggunakan aplikasi Pencari Sahabat. Pada bagian ini, terdapat dua pilihan, yaitu SIGN UP dan LOG IN. Bagian SIGN UP ditujukan untuk pengguna yang belum memiliki

akun. Sementara itu, bagian LOG IN dipilih jika pengguna sudah memiliki akun dalam aplikasi Pencari Sahabat.

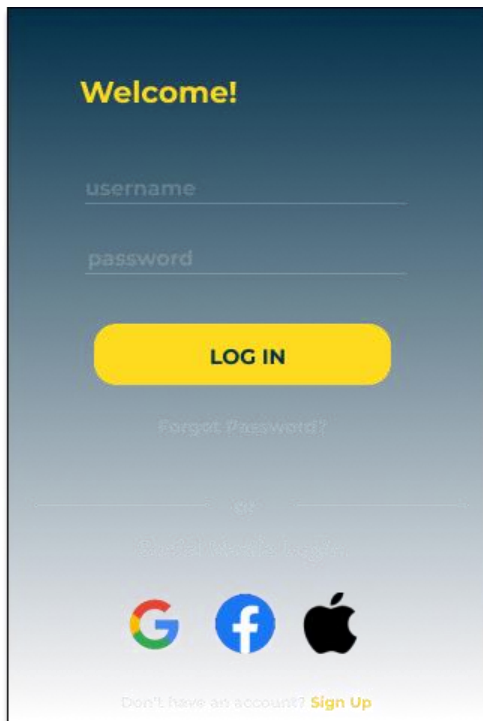
### 3.1.2. Register



Bagian register adalah tampilan yang muncul ketika pengguna memilih SIGN UP pada bagian Welcome. Terdapat beberapa data yang harus diisi, yaitu nama lengkap, nomor telepon, email, dan password. Setelah pengguna memasukkan semua data tersebut, maka pengguna dapat memilih tombol SIGN UP untuk mendaftar dan membuat akun pada aplikasi Pencari Sahabat. Selain itu terdapat pilihan lain untuk mendaftar di aplikasi Pencari Sahabat. Pengguna dapat menggunakan akun Google, Facebook, atau Apple untuk SIGN UP di aplikasi Pencari Sahabat.

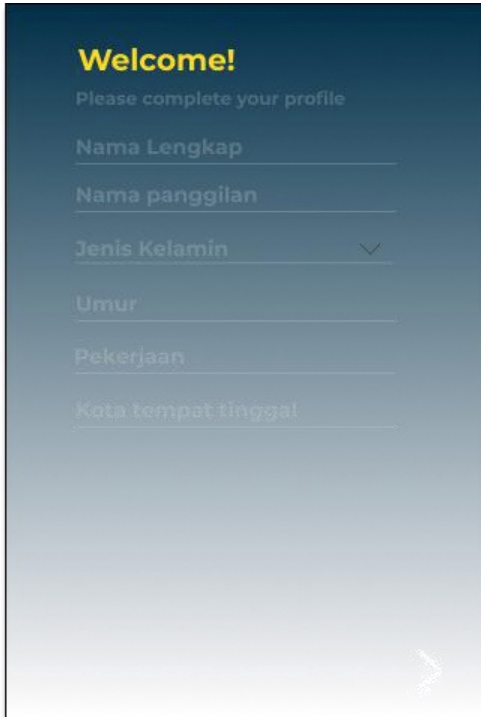


### 3.1.3. Login

A login screen mockup with a dark blue gradient background. At the top, the word "Welcome!" is displayed in yellow. Below it are two input fields: "username" and "password", both with light blue placeholder text. A prominent yellow rounded rectangle button with the text "LOG IN" in black is centered below the fields. Underneath the button is a link "Forgot Password?" in light blue. A horizontal separator line follows, with the text "or" in the center. Below the line is the text "You can login with:" in light blue. Three social media icons are shown: Google (G), Facebook (f), and Apple (Apple logo). At the bottom, the text "Don't have an account?" is followed by a yellow "Sign Up" link.

Bagian Login adalah tampilan yang muncul ketika pengguna memilih LOG IN pada bagian Welcome. Untuk bisa log in, pengguna harus memasukkan username dan password-nya jika ingin log in menggunakan akun pada aplikasi Pencari Sahabat. Sementara itu, jika pengguna mendaftarkan akunnya menggunakan akun Google, Facebook, atau Apple, maka pengguna bisa log in dengan memilih logo dari akunnya tersebut di bagian bawah. Selain itu, jika pengguna salah memilih dan masuk ke bagian login tetapi belum pernah register, pengguna dapat beralih ke bagian Sign Up dengan memilih Sign Up yang terdapat di bagian kanan bawah dari tampilan Login.

#### 3.1.4. Isi Profile



**Welcome!**

Please complete your profile

Nama Lengkap

Nama panggilan

Jenis Kelamin ▼

Umur

Pekerjaan

Kota tempat tinggal

>

Bagian isi profile adalah tampilan yang muncul jika user melakukan SIGN UP. Bagian ini akan meminta user untuk mengisi beberapa data. Data yang diminta adalah nama lengkap, nama panggilan, jenis kelamin, umur, pekerjaan, dan kota tempat tinggal. Data-data ini akan dijadikan sebagai acuan agar pengguna bisa ditemukan oleh pengguna lainnya. Selain itu, data-data tersebut bisa menjadi semacam filter dalam mencari sahabat dengan spesifikasi yang diinginkan.

### 3.1.5. Interest

Welcome to [nama app] !

Pick your interest!

Design ✓	Cooking ✓
Fashion ✓	Animals ✓
Movies ✓	Vehicles ✓
Books ✓	Foods ✓
Education ✓	Sports ✓
Travel ✓	Video Games ✓
Technology ✓	Electronics ✓

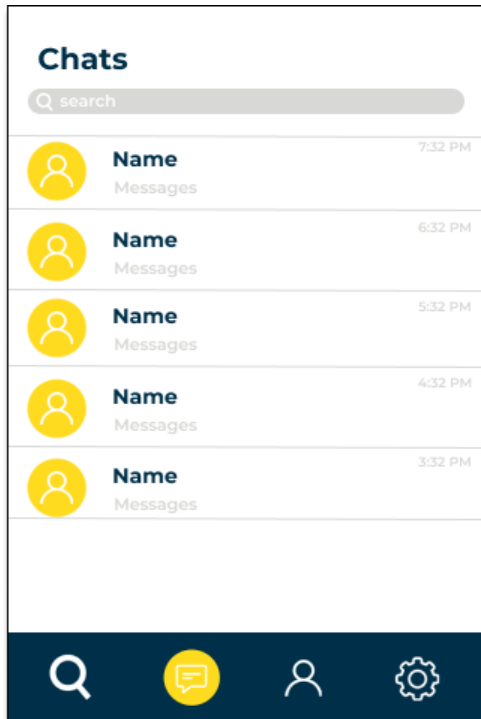
Bagian interest adalah tampilan yang muncul setelah pengguna mengisi bagian isi profile. Di sini pengguna akan diminta untuk memilih apa saja hal yang diminati oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan pengguna-pengguna dengan minat yang sama.

### 3.1.6. Find a Friend



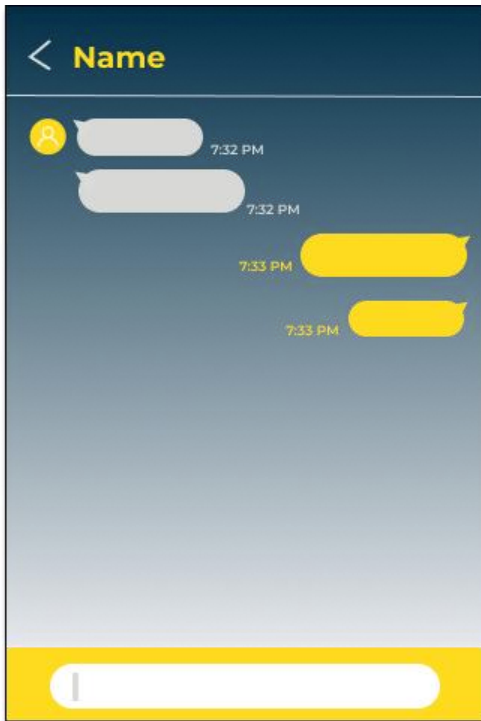
Bagian find a friend adalah tampilan yang berisi data umum pengguna seperti nama panggilan, umur, dan bio yang dapat diisi sesuai keinginan pengguna. Bagian ini berguna sebagai pengenalan awal pemilik akun ke pengguna lain.

### 3.1.7. Chat



Bagian chat adalah tampilan yang berisi daftar obrolan dengan pengguna-pengguna lain yang diminati untuk dijadikan sebagai sahabat.

### 3.1.8. Chat Window



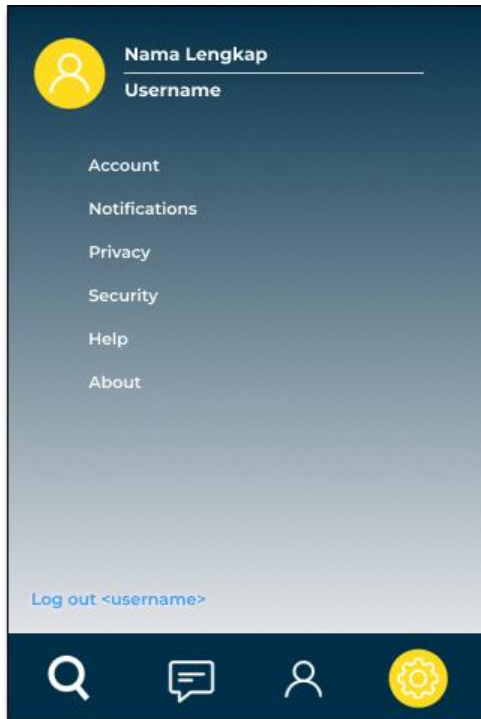
Bagian chat window adalah tampilan yang berisi obrolan dengan pengguna lain yang diminati untuk dijadikan sebagai sahabat. Pengguna bisa saling mengakrabkan diri di sini.

### 3.1.9. Profile

Profile	
tekan untuk ubah	
Nama	Siapa >
Username	Siapa >
Bio	Atur >
Jenis Kelamin	Atur >
Tanggal Lahir	Atur >
Email	Atur >
Ubah Password	Atur >

Bagian profile adalah tampilan yang berisi informasi yang harus diberikan pengguna. Sebagian informasi yang diberikan akan ditampilkan di bagian Find A Friend seperti nama panggilan dan bio. Sebagian informasi tidak ditampilkan tetapi wajib diisi untuk mengonfirmasi kebenaran akun seperti email, jenis kelamin, dan tanggal lahir. Di bagian profile, pengguna juga bisa mengubah password di menu UBAH PASSWORD.

### 3.1.10. Settings



Settings adalah tampilan yang berisi hal-hal penting terkait akun pengguna dan aplikasi. Di sini terdapat informasi akun dan pengaturannya yang tersimpan dalam menu ACCOUNT. Pada menu ini, pengguna bisa mengatur hal-hal terkait akunnya, misalnya mengubah kata sandi. Lalu terdapat menu NOTIFICATIONS di mana pengguna bisa mengatur hal-hal terkait notifikasi aplikasi di ponsel pengguna. Menu PRIVACY berfungsi sebagai tempat pengguna mengatur hal-hal terkait keprivasian akun. Menu SECURITY sendiri berfungsi sebagai tempat pengguna mengatur hal-hal yang berkaitan dengan keamanan akun. Menu HELP berfungsi sebagai tempat pengguna menyampaikan masalah pada aplikasi ataupun akun. Menu ini juga berisi bantuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang sering disampaikan pengguna. Menu ABOUT berisi informasi



terkait aplikasi. Terakhir, menu LOG OUT di mana pengguna bisa keluar dari akun pada menu ini.

### **3.2. Butir Permasalahan Yang Ingin Diselesaikan**

#### **3.2.1. Mencari teman dengan interest yang sama**

Di sini kami pertama-tama menanyakan user terlebih dahulu apa interest mereka sehingga bisa kami cocokkan lalu kemudian kami tampilkan kepada user. Nantinya user bisa menemukan user lain dalam minat yang sama, misalnya user A bisa bertemu dengan user B dalam minat fashion.

#### **3.2.2. Mengobrol dengan teman**

Kami punya fitur chat sehingga setelah memilih teman yang mungkin sesuai bisa langsung mengobrol dengan mereka. Di sini mereka bisa mencoba saling mencocokkan lagi dan mengakrabkan diri sehingga diharapkan mereka bisa mendapat sahabat baru.

## **BAB IV**

### **ANALISIS SWOT**

#### **4.1. Strength**

Dengan menggunakan aplikasi ini pengguna bisa mendapatkan teman dari berbagai penjuru dunia dengan mudah, hal ini disebabkan tidak perlunya pengguna bertemu secara langsung dengan orang-orang yang ingin dijadikan teman. Selain itu ide ini juga sudah cukup dikenal dan banyak contoh aplikasi lain yang ada di pasaran, oleh karena itu tidak perlu adanya perubahan besar yang membutuhkan adaptasi lebih lanjut dari pengguna baru.

#### **4.2. Weakness**

Format daring ini mungkin sulit digunakan oleh generasi-generasi pendahulu yang mungkin akan membatasi target pasar dari produk ini. Terlebih lagi akan adanya kemungkinan kesalahan teknis seperti server down maupun data leak bisa menimbulkan kerugian.

#### **4.3. Opportunity**

Selagi pandemi ini masih berjalan, mencari teman terkadang menjadi pekerjaan yang menyulitkan, sehingga dibutuhkan suatu aplikasi yang bisa mewadahi kebutuhan-kebutuhan untuk mencari teman.

#### **4.4. Threat**

Kemungkinan adanya pengguna dengan intensi buruk yang bisa menyebabkan kerugian pada pengguna lain. Selain itu disebabkan banyaknya aplikasi kompetitor, kita harus selalu memaksimalkan fitur-fitur yang ada dan juga terus melakukan inovasi terhadap aplikasi ini.

## **BAB V**

### **RANGKUMAN DAN KESIMPULAN**

#### **5.1. Rangkuman**

Pada masa dimana berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung atau luring sangat susah dilakukan, menemukan kenalan, teman, atau bahkan sahabat baru menjadi suatu tantangan yang cukup berat. Dengan berbagai media platform daring atau online yang sekarang sedang sangat marak-maraknya dan situasi dunia yang membatasi interaksi, kami memutuskan bahwa salah satu solusi yang dapat membantu atau menyelesaikan problematika ini adalah dengan dibuatnya sebuah aplikasi pencari sahabat. Dengan aplikasi software ini, orang-orang dari berbagai kalangan terutama para generasi milenial dan generasi z dapat menemukan berbagai jenis kenalan atau teman baru mulai dari mereka memiliki interest yang sama sampai dengan mereka yang unik dan berbeda dari berbagai penjuru dunia.

#### **5.2. Kesimpulan**

Pandemi yang membatasi interaksi secara langsung menuntut cara bersosialisasi dari jarak jauh yang efektif. Salah satu solusi untuk tuntutan kebutuhan bersosialisasi tersebut adalah diciptakan Aplikasi Pencari Sahabat. Aplikasi Pencari Sahabat memungkinkan interaksi secara tidak langsung sehingga jangkauan pertemanan luas. Fitur-fitur Aplikasi Pencari Sahabat mewadahi pengguna mendapat kenalan baru dari berbagai kalangan di dunia.

**BAB VI**  
**PEMBAGIAN TUGAS**

<b>Nama</b>	<b>NIM</b>	<b>Tugas</b>
Amjad Adhie Prasetyo	16521003	Penulisan Bab 1
Gibran Fasha Ghazanfar	16521125	Penulisan Bab 2
Jonathan Arthurito Aldi Sinaga	16521402	Penulisan Bab 2 Membuat Daftar Isi Membuat pemformatan dokumen
Natasya Vercelly Harijadi	16521093	Penulisan Bab 3
Fazel Ginanda	16521426	Penulisan Bab 3
Carissa Tabina Rianda	16521473	Penulisan Bab 3
Varraz Hazzandra Abrar	16521540	Penulisan Bab 3
Fakhri Putra Mahardika	16521139	Penulisan Bab 4
Ghaylan Muhammad Fatih	16521330	Penulisan Bab 4
Edia Zaki Naufal Iman	16521123	Penulisan Bab 5
Kartini Copa	16521489	Penulisan Bab 5
Vanessa Rebecca Wiyono	16521175	Pembuatan media presentasi
Mohammad Rifqi Farhansyah	16521329	Pembuatan media presentasi

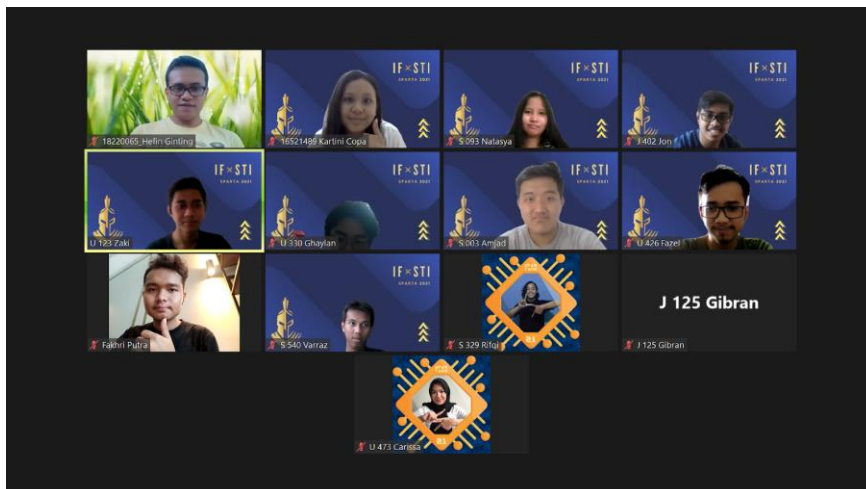
## LAMPIRAN (NOTULENSI RAPAT)

31/07/2022

Notulensi Milestone J2, U3, S3

Kak Hevin Ginting - 1820065

- Masalah kurang informasi jalur angkot
  - Solusi: Sejenis navigasi dari satu titik ke titik lainnya
- Masalah tempat sampah
  - Solusi: Teknik kompres, pengikat otomatis
- Cari masalah yang di sekitar, dapat di empathize, dan feasible untuk diimplementasikan
- Aspek-aspek penilaian:
  1. Masalah yang diangkat (sedetail mungkin, urgensi di lingkungan sekitar dan bagaimana kita bisa berempati thd masalah tersebut)
  2. Design thinking (dari tahap empathize baru ke define masalah baru ke idea utk solusinya)
  3. Mockup (visualisasi, gak usah sampai implementasi)
  4. Feasibility solusi
  5. Kontribusi
- Dokum Asistensi:



## DAFTAR PUSTAKA

<https://www.idntimes.com/life/relationship/andri-andreas-1/hal-buruk-jika-tidak-punya-sahabat-setia-c1c2>