

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Bab 1 Pendahuluan.....	1
Profil dan Bidang Usaha Startup	1
Posisi dan Peran Mahasiswa	3
Joel Robert Justiawan	3
Alfonsius Farel.....	3
Muhamad Ryan Alamsyah	3
Anthony Tan.....	3
Latar Belakang.....	4
Problem dari Industri	5
Kondisi Bisnis Global Industri	6
Bab 2 Persiapan & Eksekusi Usaha	8
Flowchart Proses Bisnis.....	8
Login.....	8
Keseluruhan	8
Kegiatan dilakukan sesuai Learning Plan	10
Kegiatan	10
Salinan Learning Plan	10
Target segmen	11
Segmen pasar.....	11
Target Pasar	12
Minimal Viable Product	13
Thread Trello	13
Validasi	13
Adobe XD	13
Asumsi Validasi	25
Demografis.....	25
Latar Belakang Profesional.....	25
Preferensi Teknologi	26
Gaya komunikasi.....	26

Preferensi Personal	26
Pioting dalam Model Bisnis mengantisipasi Hal yang tak Terduga.....	26
Pencegahan.....	27
Proses.....	27
Komplain	27
Produk.....	27
Aplikasi Ourwear	27
Form SRL	28
SRL 1	28
SRL 2	31
SRL 3	34
SRL 4	36
SRL 5	37
Logbook & Monthly Report	42
Bab 3 Kesimpulan	45
Hasil Eksekusi	45
Hasil Wawancara.....	45
Perbandingan Aplikasi Ourwear dengan Aplikasi Cumi	56
Tampilan Produk atau Prototype.....	58
Activity Report	60
Bulan I (Februari) (Sebelum Ourwear)	60
Bulan II (Maret) (Ourwear)	62
Bulan III (April)	65
Bulan IV (Mei).....	67
Bulan V (Juni)	70
Bulan VI (Juli).....	73
Bulan VII (Agustus)	74
Referensi	76
Logbook.....	77
Lampiran lain-lain	89
Transkrip Wawancara.....	89
Hasil Survey Pitching Prototype	92
Paper Infografis Form	107
Logo.....	108

Bab 1

Pendahuluan

Profil dan Bidang Usaha Startup

Ourwear merupakan startup teknologi informasi dalam bentuk mobile application yang bergerak di dalam Industri atau sector fashion. Dalam pengembangan aplikasi ini kami menerapkan model bisnis B2C dan juga C2C atau bisa dikatakan aplikasi Ourwear ini menggunakan metode multi vendor application. Dalam mengembangkan aplikasi ini kami memberikan 2 fitur atau layanan utama yaitu “**Trade**” dan “**Rent**”

Trade merupakan layanan saling bertukar produk fashion antara dua user yang sama-sama memiliki produk fashion dan ingin mereka tukeran dengan produk fashion milik orang lain melalui aplikasi Ourwear, tentunya sesuai dengan kebijakan yang kami terapkan dalam layanan *Trade* ini untuk meminimalisir kecurangan yang dilakukan pihak-pihak tertentu untuk keuntungan pribadi mereka, dalam meminimalisir kecurangan yang dilakukan pihak – pihak tertentu untuk keuntungan pribadi mereka, dalam meminimalisir kecurangan dalam penggunaan fitur *Trade* ini kami membagi menjadi dua kategori pertukaran barang melalui : Metode Verifikasi dan Metode Langsung. Metode Verifikasi merupakan layanan verifikasi atau pengecekan barang dari segi kualitas, keaslian, dan kebersihan dari produk fashion kedua user melalui pihak Ourwear sebelum produk fashion tersebut dikirim kembali ke pemiliknya, maka produk yang sudah kamu lakukan pengecekan menjadi tanggung jawab dari pihak kami bila terdapat masalah setelah barang tersebut sampai ke pemiliknya. Metode langsung merupakan layanan bertukar langsung antara kedua user tanpa melalui pengecekan dari pihak Ourwear, maka produk yang ditukarkan melalui Metode Langsung ini bukan merupakan tanggung jawab dari pihak Ourwear bila terjadi suatu masalah.

Rent merupakan layanan penyewaan produk fashion untuk durasi waktu tertentu sesuai dengan keinginan customer menyewa produk tersebut dari 4 Hari sampai dengan 2 Minggu. Penyewaan yang kami berikan di dalam layanan untuk Wanita, Pria, dan juga Anak – anak dan dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan jenis dan kebutuhan dalam event – event atau kegiatan tertentu. Dalam fitur *Rent* ini bukan hanya vendor yang dapat menyewakan produk fashion kepada customer lain (**B2C & C2C**) dan pihak Ourwear hanya sebagai pihak ketiga dari transaksi tersebut. Tetapi dalam transaksi tersebut pihak kami yang akan mengambil produk fashion ke pemiliknya lalu melakukan pengecekan dan pendataan terhadap barang yang ingin disewa oleh customer lalu mengirimkan ke customer dan pada saat waktu penyewaan produk tersebut telah selesai pihak kami akan mengambil produk fashion tersebut dan mengembalikannya kepada pemilik produknya kembali.

Posisi dan Peran Mahasiswa

Joel Robert Justiawan

- Chief Technology Officer (CTO).
- Mengerjakan hal-hal teknis seperti alat-alat- teknologi, server, aplikasi, minigame, dan hal-hal lain berhubungan dengan komputerisasi.

Alfonsius Farel

- Founder.
- Mengemukakan Ide usaha & tujuan usaha, serta menjadi pimpinan jalannya usaha.

Muhamad Ryan Alamsyah

- Co-Founder & Designer.
- Mengemukakan ide usaha & tujuan usaha. Mendesain bagian-bagian seperti gambar, tipografi, dan sebagainya.

Anthony Tan

- Chief Marketing Officer (CMO).
- Mengatur jalannya penampilan dan reputasi perusahaan, periklanan, penjualan, pengenalan kepada pelanggan dan vendor, dan sebagainya.

Latar Belakang

Di awal kami mengembangkan Ourwear, kami melihat permasalahan di bidang fashion dimana kebanyakan masyarakat di kota-kota besar sangat konsumtif membeli pakaian mahal tetapi pakaian yang mereka beli tidak dapat menghasilkan keuntungan bagi mereka. Durasi pemakaian pakaian mereka juga bisa dibilang tidak terlalu sering. Ini terjadi karena mereka gengsi memakai pakaian sama terus menerus. Selain itu, terdapat masalah lain dimana banyak orang memiliki barang yang hanya dipakai sesekali seperti kamera, blazer, pakaian musim dingin, pakaian bayi.

Dikutip dari artikel

<https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/22/155001820/80-persen-konsumen-belanja-online-orang-muda-dan-wanita?page=all>.

Survei terbaru lembaga riset Snapcart di Januari 2018 mengungkapkan bahwa generasi millennial menjadi pembeli terbanyak di bidang e-commerce yakni sebanyak 50 persen (25-34 tahun). Mayoritas konsumen belanja online berdasarkan gender adalah wanita dengan jumlah mencapai 65 persen. Jika digabung dengan generasi Z (15-24 tahun) maka jumlah pembeli dari generasi muda mencapai sekitar 80 persen. "Jadi anak-anak muda usia 15-34 tahun mendominasi 80 persen daripada penggunaan e-commerce," papar Business Development Director Snapcart Asia Pasifik Felix Sugianto di Kantor Snapcart, Jakarta Selatan, Kamis (22/3).

Prilaku konsumtif yang berlebihan ini membuat kami melihat sebuah peluang yang tersedia. Kami berpikir untuk membuat sistem penyewaan barang dalam bentuk aplikasi mobile. Aplikasi Ourwear dapat membuat orang yang awalnya selalu membeli pakaian rilis terbaru beralih ke meminjam pakaian baru agar tidak terlalu boros dan juga dapat mengganti pakaiannya menjadi pakaian model terbaru terus-terusan.

Kami juga menemukan masalah dalam hal pertukaran barang atau barter. Dibeberapa grup jual beli sepatu lokal, sering terjadi barter 'fiktif' dimana penukar barang mengirim barang sesuai perjanjian sedangkan penukar barang lain tidak mengirim barang yang akan ditukar sesuai perjanjian melainkan mengirim sampah atau sandal putus ke penukar barang. Penukar barang yang mendapat barang palsu pasti dirugikan dalam transaksi ini.

Ourwear menyediakan solusi berupa fitur barter didalam aplikasinya. Fitur ini memungkinkan penukar barang menukarkan barangnya sesuai ketentuan yang sudah disetujui sebelumnya dan pastinya keamanannya terjamin. Sebelum mengirimkan barang ke sesama penukar, kedua penukar barang terlebih dahulu mengirimkan barang ke kantor ourwear untuk dicek kelayakan dan originalitasnya. Setelah lolos tahap pengecekan, barangnya dapat dikirim ke alamat penukar.