

2.2. Persiapan Eksekusi Usaha

2.2.1. Target segmen

2.2.1.1. Segmen Pasar

Geografis :

Dari segi geografis, segmen pasar Ourwear adalah orang-orang yang tinggal di Jabodetabek ataupun orang-orang yang tinggal di kota-kota besar lain di Indonesia seperti Bandung, Surabaya, Palembang dan lain-lain

- Orang yang tinggal di Jabodetabek / Kota-kota besar di Indonesia

Demografis :

Dari segi demografis, target segmen pasar ourwear adalah remaja usia 13 tahun hingga orang dewasa yang berusia 40 tahun. Segmen pasarnya lebih ke kelas sosial menengah kebawah yang setidaknya berpenghasilan RP. 2.500.000,- perbulan.

- Umur (child 1 – 6 yr , teenagers 13 – 19 yr , young adult 20 – 26 yr , adult 27 – 40 yr)
- Gender : All gender
- Pendapatan > 2.500.000/bulan
- Kelas social Menengah & Kebawah

Psikografis :

Dalam segi psikografis, kami menargetkan orang-orang yang suka memakai pakaian dari brand terkenal (Supreme & Balenciaga), dan juga mereka yang selalu mengikuti tren fashion terbaru (contohnya : Kolaborasi Supreme dan LV beberapa tahun lalu). Selain itu, kami juga menargetkan orang yang suka membeli produk fashion online dan juga orang-orang yang suka membeli produk second import.

- Orang yang suka memakai produk brand terkenal
- Orang yang selalu mengikuti trend fashion
- Orang suka membeli produk fashion online
- Orang yang suka membeli produk fashion second
- Orang yang suka membeli produk fashion second import

Perilaku :

Dari segi perilaku, segmen market kami adalah orang-orang yang mementingkan penampilannya dan juga memedulikan pendapat orang lain terhadap fashionnya. Orang ini pastinya sering posting foto ootd di Instagram yang pastinya gengsi kalau postingan fotonya pakai pakaian itu-itu saja. Tipe ini juga menunjukkan kalau mereka mudah bosan terhadap produk pakaian yang sudah mereka pakai.

- Orang yang mementingkan style fashion
- Fashion Instagramable

- Orang yang gengsi menggunakan pakaian yang sama
- Orang yang mudah bosan dengan produk fashion yang mereka punya

2.2.1.2. Target Pasar

Target pasar dari Ourwear adalah orang-orang diusia 13 tahun hingga 26 tahun dimana pada usia itu, kebanyakan dari mereka (yang lahir dikota-kota besar) sudah mengenal fashion branded. Kebanyakan dari mereka pasti menginginkan produk tersebut karena ingin dianggap terhye, terkeren dan terupdate dimata teman-temannya. Selain karena itu, mereka juga memakai pakaian branded karena terinspirasi dari public figure yang mereka idolakan.

- Teenagers (13 – 19 yr)
- Young Adult (20 – 26 yr)
- Orang yang suka produk fashion branded tapi tidak mampu untuk membelinya
- Orang yang suka belanja produk fashion online
- Fashion Instagramable
- Orang yang selalu mengikuti trend fashion
- Orang yang suka meniru gaya berpakaian public figure / influencer idolanya

2.2.2. Minimal Viable Product

Ourwear telah membuat produk yang setidaknya layak jalan. Saat ini kami telah memberi pitch terhadap pelanggan dan vendor dan telah mendapatkan masukan.

2.2.2.1. Thread Trello

<https://trello.com/c/h1XJGIwU>

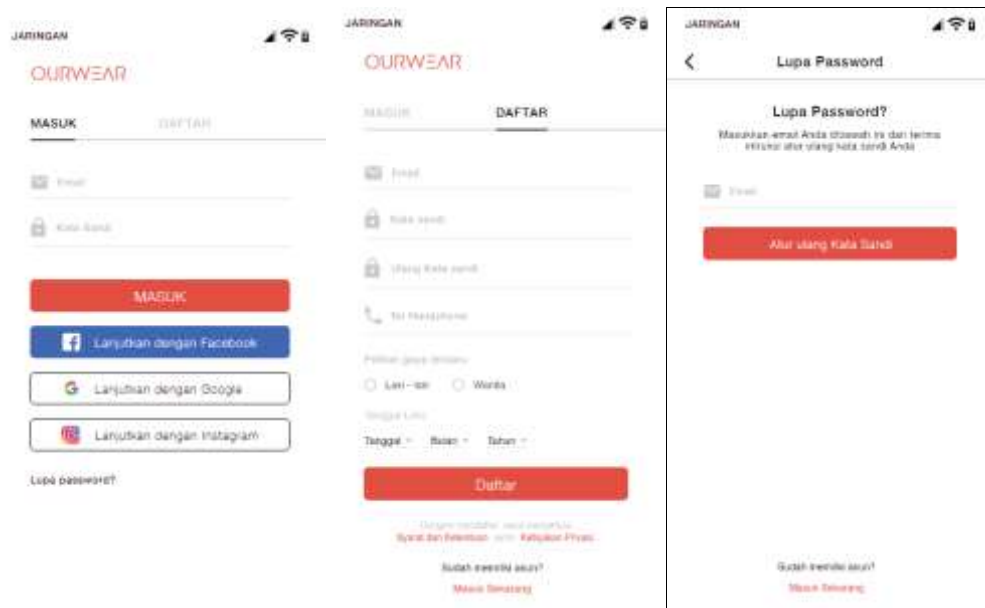
2.2.2.2. Validasi

<https://trello.com/c/ZO2gYq4i> ; Hasil Survei berada di [SRL 5](#) pada Bab 3

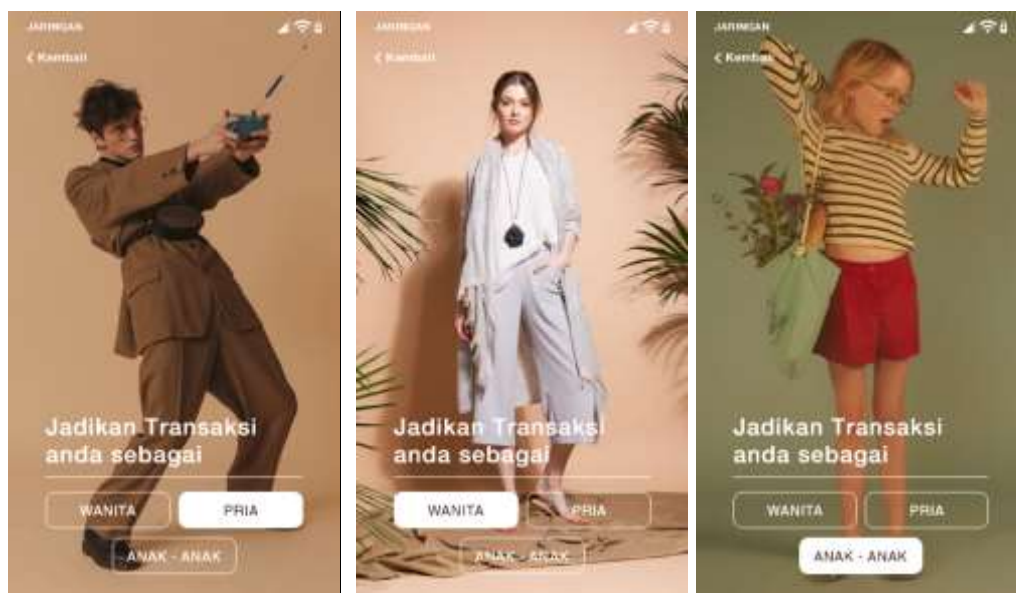
2.2.2.3. Adobe XD



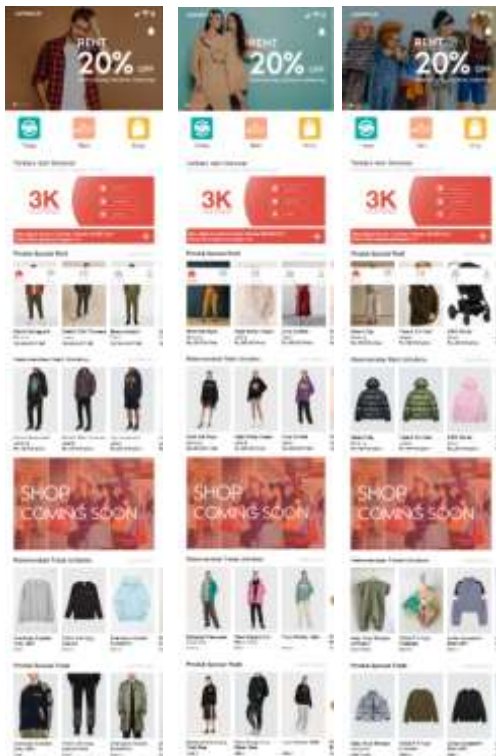
Tampilan Prototype awal masuk aplikasi Ourwear, jadi tampilan masuk ini menampilkan ada apa aja fitur di dalam aplikasi kita.



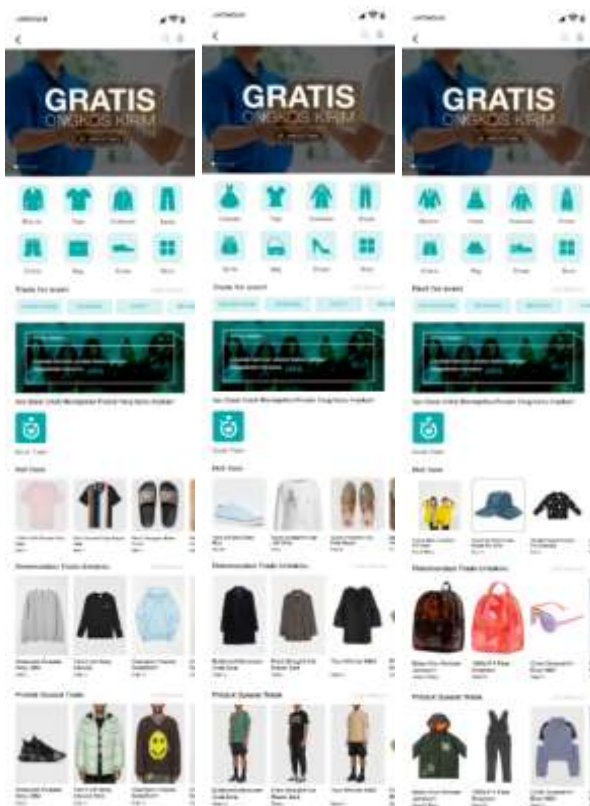
Tampilan Prototype Login, Daftar, dan lupa password, jadi tampilan ini untuk yang sudah punya akun, daftar akun, serta yang sudah mempunyai akun tetapi lupa dengan kata sandinya.



Tampilan Prototype memilih gender untuk masuk kedalam homepage.



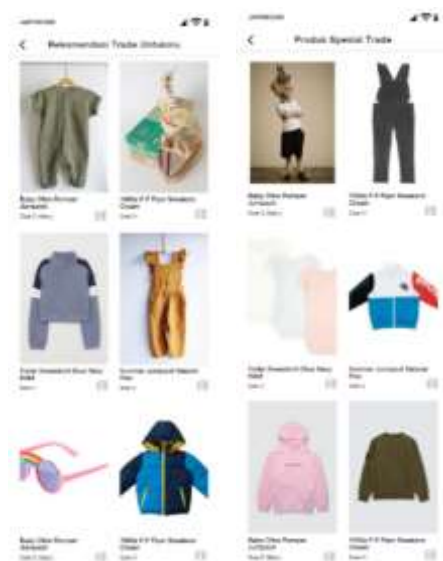
Tampilan Prototype Homepage Pria, Wanita dan Anak-Anak. Di Homepage ini kita bisa memilih Fitur apa yang akan kita kunjungi.



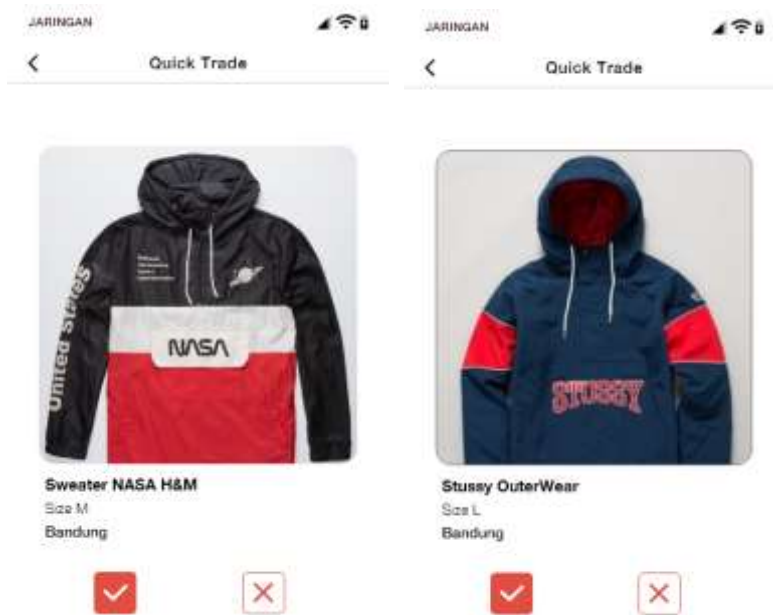
Berikut adalah tampilan prototype Homepage Trade Pria, Wanita dan Anak- anak. Dan didalam Homepage Trade ini ada penjelasan apa itu Trade dan ada fitur Quick Trade.



Berikut adalah salah satu tampilan prototype jika mengklik Lihat semua dan More.



Berikut adalah salah satu tampilan prototype jika mengklik Rekomendasi Trade untukmu dan Produk special Trade.



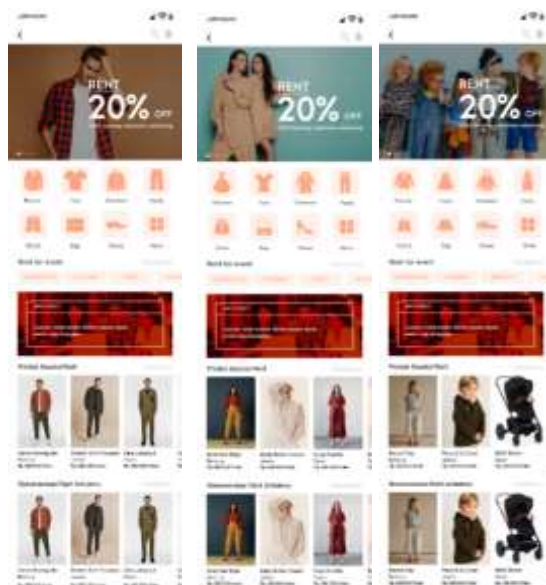
Berikut adalah tampilan jika mengklik fitur Quick Trade. Yang dimana jika mengklik ceklis maka user setuju dengan produk tersebut dan jika mnegklik tanda X maka user tidak suka dengan produk tersebut dan akan mencari produk lainnya.



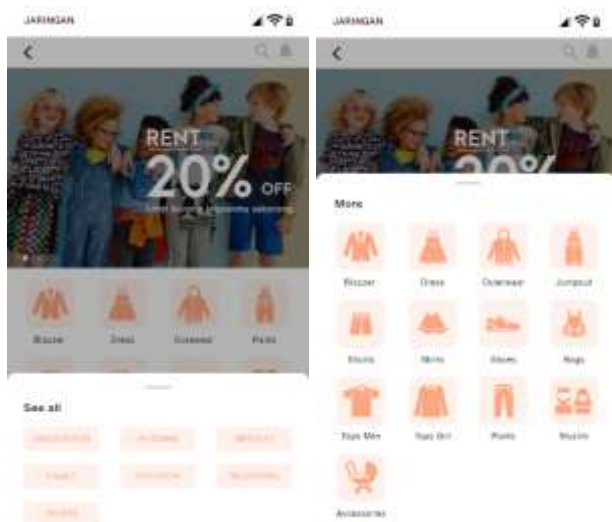
Berikut tampilan prototype jika user mengklik apa itu Trade. Dan di dalamnya ada penjelasan apa itu fitur Trade dan bagaimana bekerjanya.



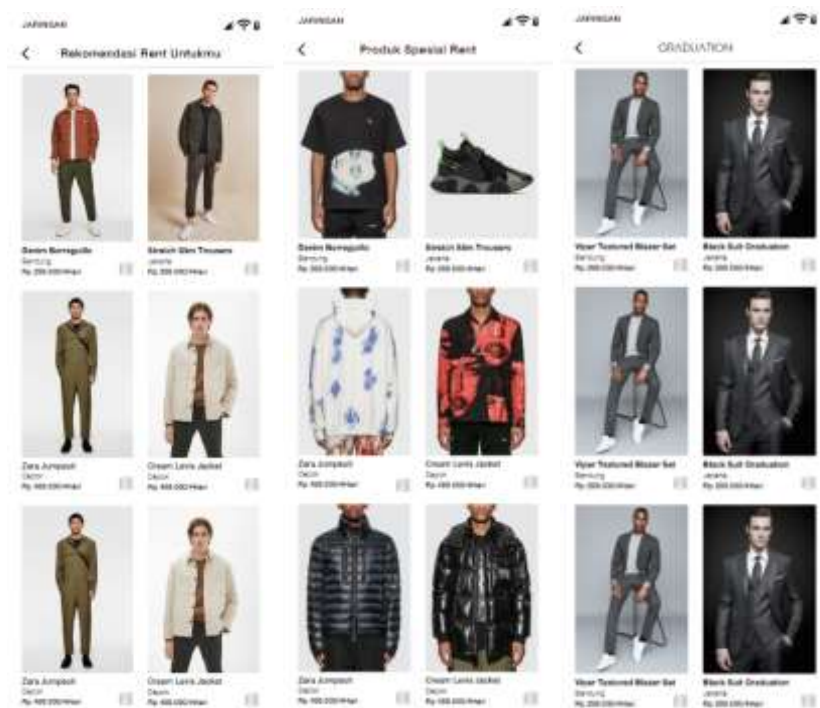
Berikut adalah tampilan lapak produk Trade. Yang mana didalamnya user bisa menawarkan produknya dan bisa melihat detail Deskripsi Produk dan bisa mengikuti User lainya untuk melihat produk lainnya.



Berikut tampilan prototype fitur Rent Pria,Wanita dan Anak – Anak. Dan didalam fitur Rent ada tampilan apaa itu Rent.



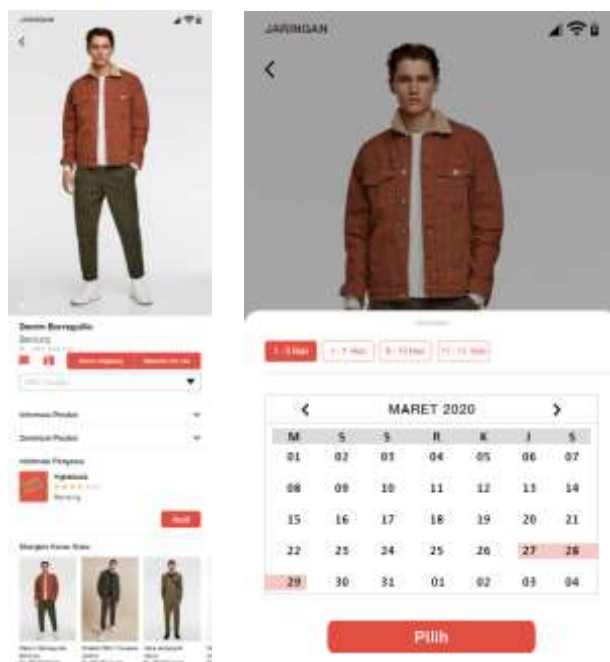
Berikut adalah salah satu tampilan jika user mengklik Lihat semua dan More didalam fitur Rent.



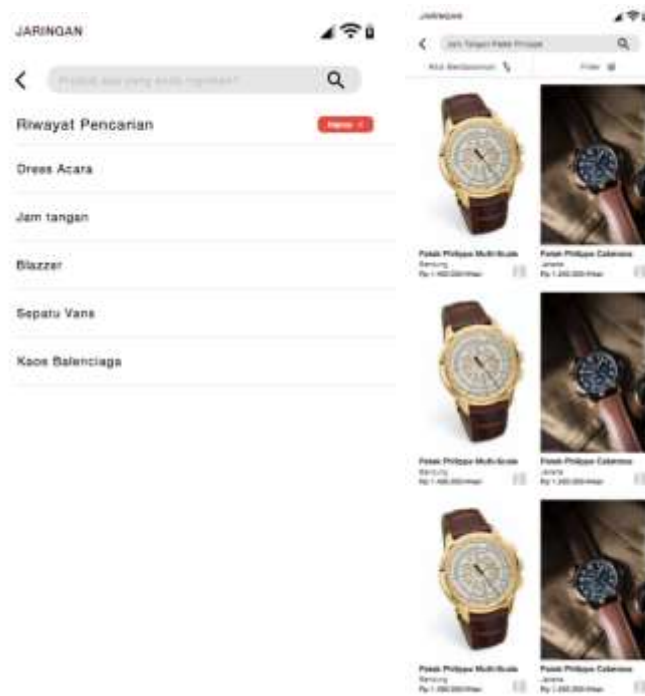
Berikut adalah salah satu tampilan jika user mengklik Lihat semua Rekomendasi untukumu, Produk Spesial Rent dan jika user mengklik Rent for event.



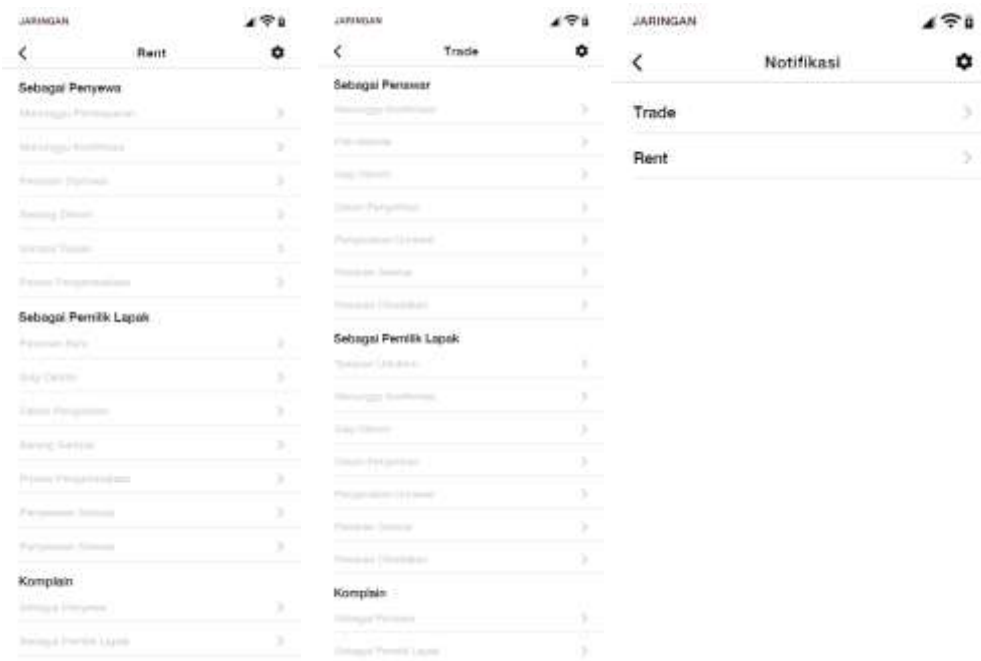
Berikut tampilan prototype jika user mengklik apa itu Rent. Dan di dalamnya ada penjelasan apa itu fitur Rent dan bagaimana bekerjanya.



Berikut adalah tampilan Lapak Produk Rent dan deskripsi produknya serta tampilan memilih tanggal untuk menyewa produknya tersebut.

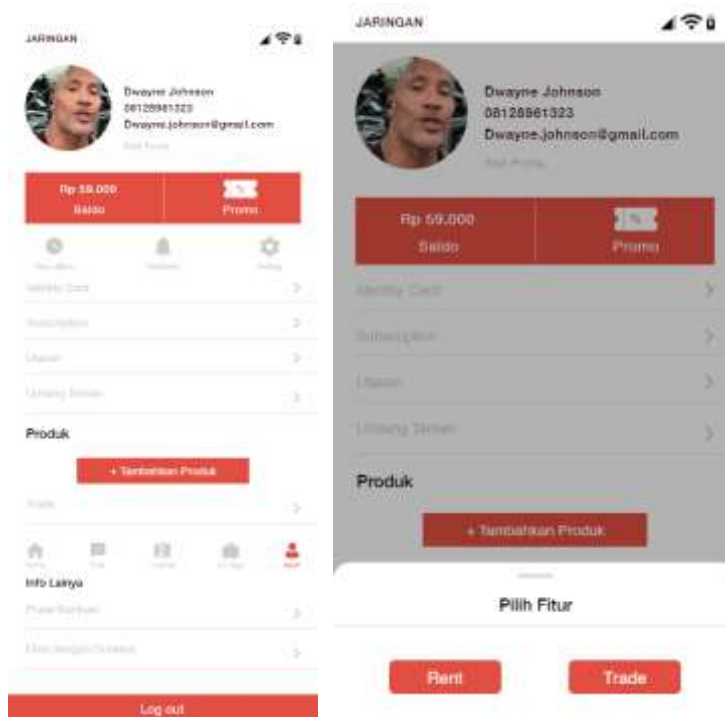


Berikut adalah tampilan search dan tampilan hasil setelah search.





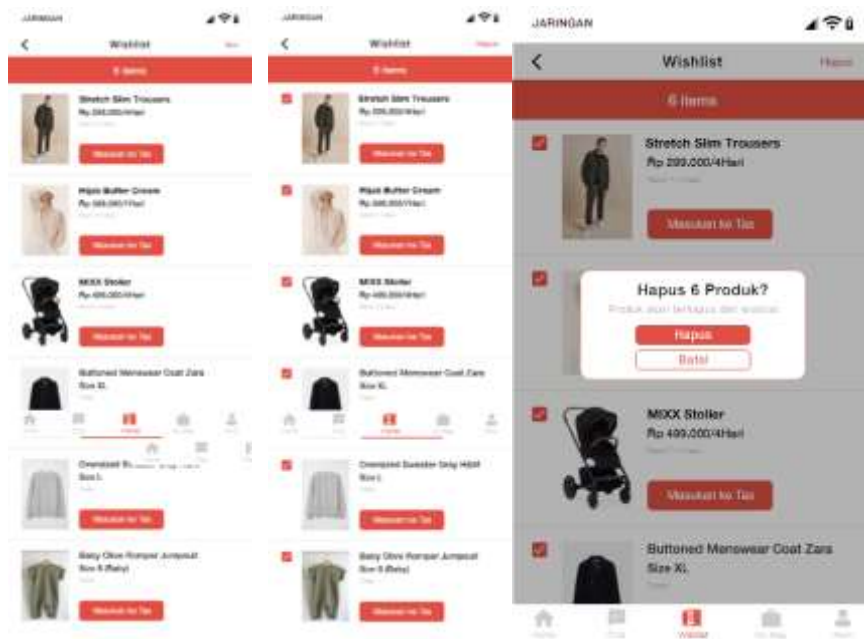
Berikut adalah tampilan prototype Notifikasi Fitur Rent & Trade, serta tampilan pengaturan Notifikasi.



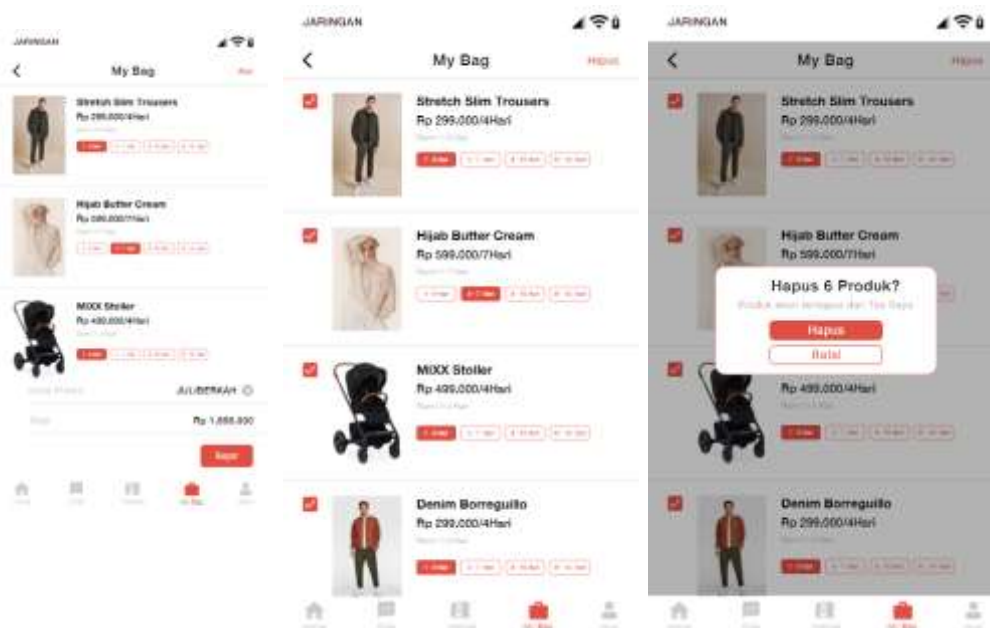
Berikut adalah tampilan prototype Akun dan tampilan prototype jika user mengklik tambahkan produk.

Berikut adalah tampilan prototype Form posting produk Rent & Trade.

Berikut tampilan prototype Fitur Chat dan salah satu tampilan chatnya.



Berikut tampilan prototype Fitur Wislist dan tampilan klik atur serta tampilan setelah klik ceklis untuk atur produk yang mau di hapus.



Berikut tampilan prototype Fitur My Bag dan tampilan klik atur serta tampilan setelah klik ceklis untuk atur produk yang mau di hapus.

2.2.3. Asumsi Validasi

Nama: Ridwan

Deskripsi pendek persona: Orang yang suka membeli produk fashion , tapi mudah bosan dengan pakaiannya & tidak tau pakaian-pakaian yang sudah tidak digunakan mau di apakan.

2.2.3.1. Demografis

Umur: 23

Gender: Laki-Laki

Status Pernikahan: Lajang

Pendapatan: > 2.500.000 / bulan

Lokasi: Jakarta

Defining Traits: Good Persona dan Perfectionis

2.2.3.2. Latar Belakang Profesional

Pendidikan: SMA

Pekerjaan: Karyawan swasta

Pengalaman Kerja: Karyawan brand fashion diatas 3 tahun

2.2.3.3. Preferensi teknologi

Internet:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Media sosial:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Permainan:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Belanja Online:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2.2.3.4. Gaya Komunikasi

Kasual:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Umum:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2.2.3.5. Preferensi personal

2.2.3.5.1. Tujuan

- Memberikan layanan tukar pakaian (Trade) untuk mengurangi cost dalam membeli produk fashion baru
- Memberikan keuntungan dengan menyewakan produk fashion kepada orang lain

2.2.3.5.2. Poin keluhan – persoalan

- Barang tidak sesuai dengan yang mereka pasarkan
- Kualitas pakaian yang dipakai tidak layak

2.2.3.6. Daftar pengguna potensial

- Pelajar
- Mahasiswa
- Karyawan
- Wiraswasta

2.2.4. Pivoting dalam Model Bisnis mengantisipasi Hal yang tak Terduga

Dalam kasus produk seperti kehilangan, pencurian, kerusakan dan Sebagainya.

2.2.4.1. Pencegahan

Setiap produk yang akan disewa akan dipasang sebuah chip kecil yang tersembunyi, yang dapat melacak lokasi & keberadaan barang yang akan disewa, apabila suatu saat produk tersebut hilang atau dicuri, maka kami dapat melacak dimana produk tersebut pergi. Ourwear juga menyediakan kemasan khusus untuk pengiriman & pengembalian untuk melindungi barang yang akan disewa yang sedang dalam perjalanan. Selain itu juga, pengguna yang menyewa produk wajib meletakkan deposit dan memastikan akun mereka terverifikasi dengan identitas (KTP, SIM, dan lain-lain) terlebih dahulu sebelum dapat melakukan kegiatan sewa menyewa.

2.2.4.2. Proses

Sebelum barang dikirim ke pengguna saat pengguna mulai menyewa, barang akan dikirim ke kantor Ourwear terlebih dahulu untuk diinspeksi kebenaran & keaslian barang. Apakah sesuai dengan yang digambar dan deskripsi, kondisi, dan sebagainya. Kemudian, barang siap lanjut dikirim ke pengguna.

Setelah selesai, maka barang akan dikembalikan lagi ke kantor Ourwear untuk diinspeksi kembali terhadap kondisi barang tersebut sekarang. Biaya tambahan akan diaplikasikan apabila terdapat sebagian atau keseluruhan kerusakan, kehilangan bagian, dan sebagainya. Kemudian barang akan dikembalikan ke pemilik & siklus akan berulang.

2.2.4.3. Protes & Komplain

Terkadang pemilik tidak menerima kondisi barang yang telah rusak, hilang bagian, dan sebagainya. Untuk kompensasinya, dapat tergantung dari kasus ke kasus. Umumnya, berupa penggantian baik biaya atau barang yang sama.

2.2.5. Produk

2.2.5.1. Aplikasi Ourwear

Aplikasi Ourwear adalah fasilitas bagi pengguna untuk mulai menggunakan layanan baik itu jual-beli, sewa, dan tukar-tambah. Aplikasi Ourwear merupakan antar-muka dalam jalannya proses bisnis-bisnis bagi para penggunanya.

2.2.5.1.1. Tangkapan Layar

Prototipe

Berikut adalah tampilan prototipe aplikasi Ourwear versi Makeshift (Bukan Final)



Figure 1 Tampilan Beranda



Figure 2 Tampilan Katalog Rental disebelah Beranda

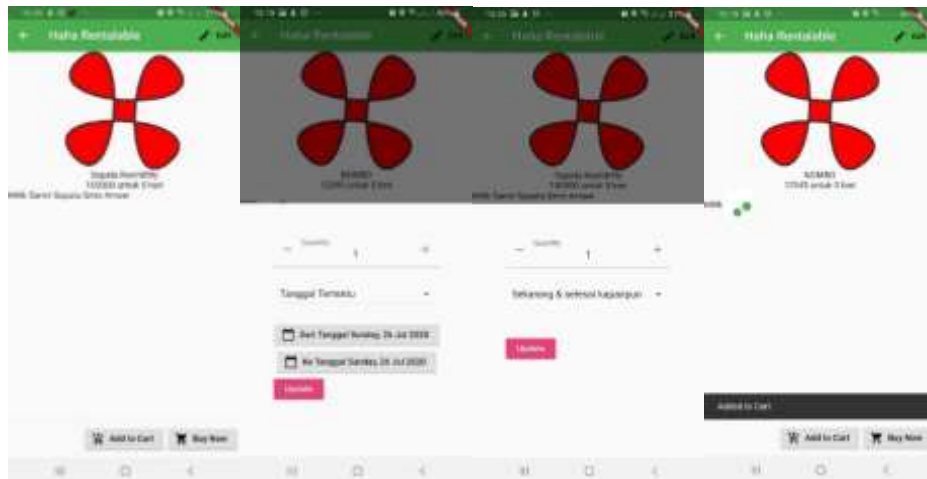


Figure 3 Melihat sebuah Item, Mengubah opsi rental & Menambahkannya ke keranjang

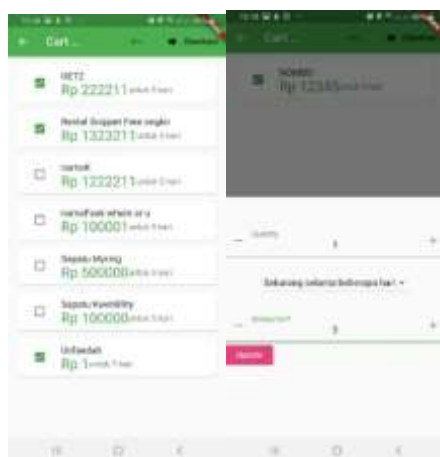


Figure 4 Tampilan Keranjang Belanjaan & mengubah opsi rental

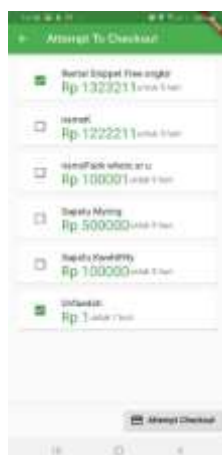


Figure 5 Tampilan Mengkonfirmasi pembayaran



Figure 6 Tampilan daftar sejarah rental

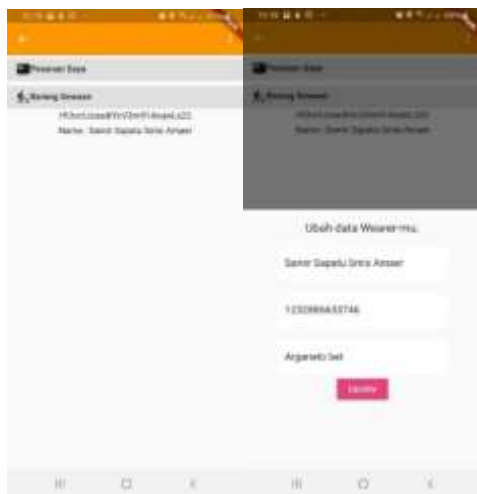


Figure 7 Tampilan Profil pengguna & Mengubah profil pengguna



Figure 8 Minigame Aplikasi: Khochoc, kocok ponsel

Beberapa tangkapan layar dari hasil prototipe. UI Bukan versi final

Dari beberapa tangkapan layar ini, prototipe ini menunjukkan beberapa fitur-fitur inti dari sebuah aplikasi yang akan ada di versi final

Beberapa diantaranya:

- Layar Beranda
- Daftar item
- Lihat item
- Tambah ke keranjang
- Pilih lama penyewaan
- Pilih barang dari keranjang yang akan disewa sekarang
- Checkout
- Mini game: Khochoc. Permainan kocok ponsel
- Edit profil akun
- Lihat profil akun sendiri
- Daftar & login akun

Adobe XD (representasi UI versi final)



Berikut adalah tampilan prototype Ourwear yang dibuat menggunakan software Adobe XD. Yang mana di dalam Prototype ada tampilan – tampilan fitur kami seperti fitur Rent, Trade, Homepage, Chat, Wishlist dan Akun. Penjelasan dan tampilan lebih lengkap sudah kami lampirkan di BAB 2 tentang prototype kami. Dan feedback responden calon pengguna terhadap prototype kami juga sudah kami lampirkan di BAB 2 di SRL 5 & [Minimal Viable Product](#).

<https://trello.com/c/h1XJGIwU> Keseluruhan isi dari prototype UI dalam file Adobe XD ini

Dari sini dapat didemonstrasikan:

- Intro
- Fitur-fitur
- Jenis bisnis: Jual-beli, Sewa, Tukar-Tambah

- Daftar Item
- Melihat sebuah item

Dan sebagainya

2.2.6. Form SRL

2.2.6.1. SRL 1

2.2.6.1.1. User Persona Assumption (SRL 1.1)

Berada di [Bab 2, Asumsi Validasi](#).

Nama: Ridwan

Deskripsi pendek persona: Orang yang suka membeli produk fashion , tapi mudah bosan dengan pakaiannya & tidak tau pakaian-pakaian yang sudah tidak digunakan mau di apakan.

Demografis

Umur: 23

Gender: Laki-Laki

Status Pernikahan: Lajang

Pendapatan: > 2.500.000 / bulan

Lokasi: Jakarta

Defining Traits: Good Persona dan Perfectionis

Latar Belakang Profesional

Pendidikan: SMA

Pekerjaan: Karyawan swasta

Pengalaman Kerja: Karyawan brand fashion diatas 3 tahun

Preferensi teknologi

Internet:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Media sosial:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Permainan:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Belanja Online:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Gaya Komunikasi

Kasual:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Umum:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Preferensi personal

Tujuan

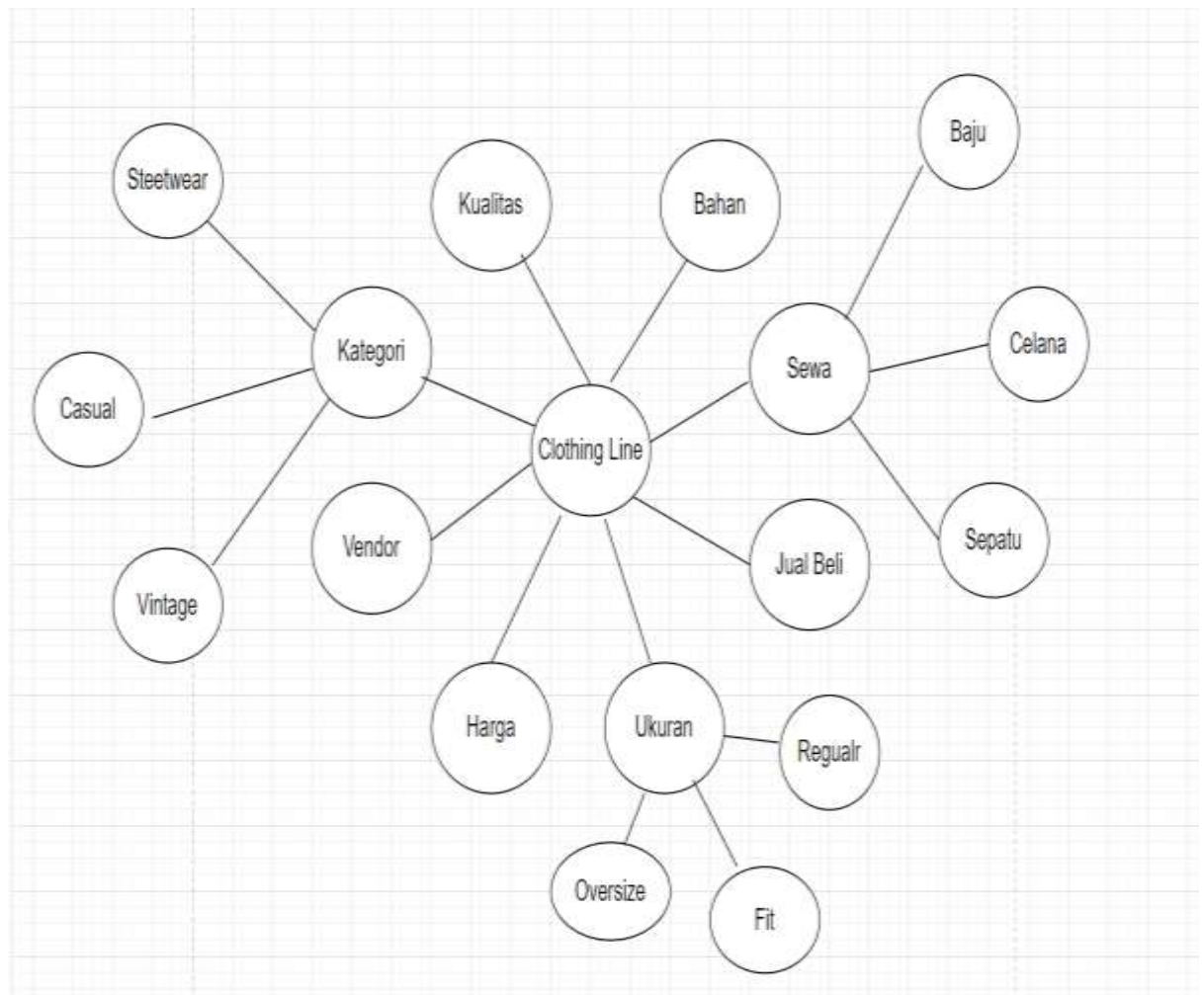
- Memberikan layanan tukar pakaian (Trade) untuk mengurangi cost dalam membeli produk fashion baru
- Memberikan keuntungan dengan menyewakan produk fashion kepada orang lain

Poin keluhan – persoalan

- Barang tidak sesuai dengan yang mereka pasarkan

Kualitas pakaian yang dipakai tidak layak

2.2.6.1.2. Mindmap (SRL 1.2)



2.2.6.1.3. Activity Evidence (SRL 1.4)



Melakukan observasi ke pasar senen untuk melihat produk apa yang dicari orang dan juga melihat orang-orang dengan umur berapa yang suka belanja disana.



Melakukan observasi ke pasar baru untuk melihat produk apa yang dicari orang dan juga melihat orang-orang dengan umur berapa yang suka belanja disana.



Melakukan observasi ke pasar baru untuk melihat produk apa yang dicari orang dan juga melihat orang-orang dengan umur berapa yang suka belanja disana.

2.2.6.2. SRL 2

2.2.6.2.1. Wawancara dengan Industri & Pelanggan

Daftar Pertanyaan wawancara

Untuk Pelanggan

1. Nama
2. Usia
3. Status / Pekerjaan
4. No Hp
5. Berapa pendapatan anda setiap bulannya?
6. Berapa budget yang anda siapkan untuk membeli produk fashion?
7. Apa yang menjadi pertimbangan anda sebelum membeli produk fashion?
8. Seberapa sering anda melakukan transaksi produk fashion setiap bulannya?
9. Apa yang menjadi pertimbangan anda sebelum membeli produk fashion?
10. Anda lebih menyukai membeli produk fashion secara online atau offline?
11. Seberapa sering anda melakukan transaksi produk fashion secara online setiap bulan?
12. Apa alasan yang membuat anda memutuskan membeli produk fashion secara online?
13. Apa Keluhan yang sering anda dapat saat anda membeli produk fashion secara online?
14. Anda lebih suka melakukan transaksi produk fashion online melalui social media / e-commerce?
15. Apa alasan anda melakukan transaksi di platform tersebut?
16. Berapa rata-rata anda memakai produk fashion anda dari awal anda membelinya?
17. Dalam sehari berapa kali anda mengganti pakaian fashion anda?
18. Dalam seminggu apakah kamu sering menggunakan pakaian yang sama?
19. Apa anda selalu berusaha menggunakan pakaian yang berbeda setiap harinya?
20. Berapa rata-rata anda memakai produk fashion anda sejak awal anda membelinya?
21. Apa yang anda lakukan terhadap produk fashion anda yang sudah tidak anda pakai?
22. Anda lebih menyukai produk fashion kondisi baru atau bekas?
23. Apa anda pernah membeli produk fashion dengan kondisi second?
24. Berapa kali anda membeli produk fashion dengan kondisi second?
25. Apa alasan anda membeli produk fashion dengan kondisi second?
26. Apa anda ingin mendapatkan pendapatan dari produk fashion yang anda miliki tanpa menjual barang tersebut?
27. Pernahkah anda menggunakan produk fashion milik teman anda?
28. Pernahkah anda memiliki keinginan untuk menukarkan barang yang sudah tidak anda pakai dengan barang yang anda sukai?
29. Apa kamu punya pengalaman menukarkan produk fashion dengan teman anda?
30. Pernahkah anda mengikuti giveaway produk fashion yang anda sukai di social media?
31. Apa yang anda lakukan bila anda tidak mendapatkan giveaway tersebut?

Untuk Industri

1. Nama
2. Usia
3. Status / Pekerjaan
4. No Hp
5. Berapa pendapatan tiap bulan dari penjualan pakaian second?
6. Berapa budget yang disiapkan tiap bulan untuk membeli barang untuk dijual kembali?
7. Pengunjung yang membeli lebih banyak laki-laki atau perempuan?
8. Kisaran umur yang membeli produk fashion di toko anda?
9. Produk fashion apa yang sering dibeli ditoko anda?
10. Merek pakaian apa yang sering dicari oleh customer anda?
11. Saat orang membeli produk di toko anda rata-rata mereka membeli berapa produk?
12. Kisaran harga barang second yang anda jual?
13. Bagaimana awal mulai anda berdagang?
14. Sudah berapa lama anda menjual produk fashion?
15. Apakah ada pengalaman pahit yang dialami ketika menjual produk fashion second?
16. Bagaimana cara anda mengoptimalkan penjualan?
17. Kenapa anda memutuskan untuk menjual produk fashion second?

Hasil Wawancara

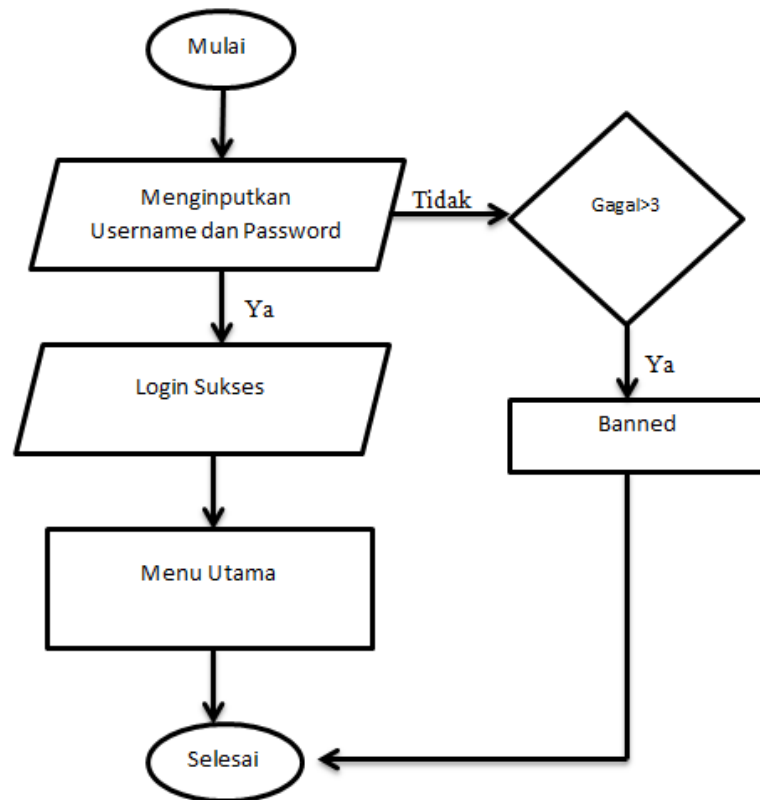
Berikut adalah *spreadsheet* hasil wawancara online dengan pelanggan & industri

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mv_3ZphaKkg68BVWyY5VoO6TdYniqg_0sfbM1dl0vz4/edit?usp=sharing

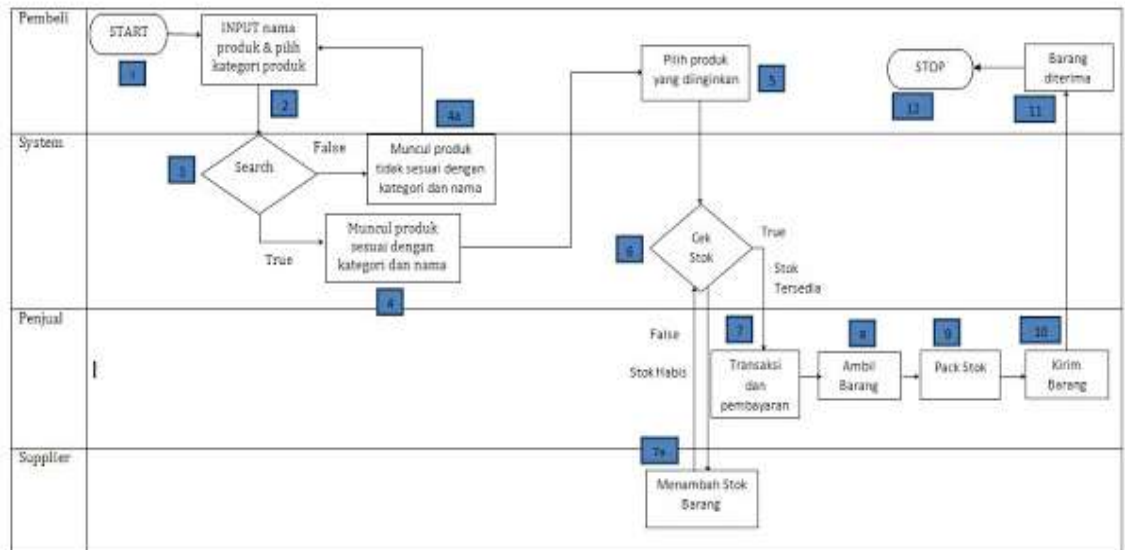
Serta lihat juga bagian “[Pre \(validasi ide dengan industri & pelanggan\)](#)” untuk wawancara secara manual.

2.2.6.2.2. Flowchart Proses Bisnis

Login



Keseluruhan



2.2.6.3. SRL 3

2.2.6.3.1. Value Proposition Canvas

Customer Profile

Pains

- Customer mengeluhkan Lambatnya Pengiriman
- Customer takut ditipu saat proses barter
- Customer takut barang yang dipesan tidak sesuai ekspektasi mereka

- Customer mengeluhkan ukuran yang tidak pas dengan badan mereka
- Customer merasa keberatan bila harus memberikan deposit dana sesuai dengan harga sewa
- Customer takut ID yang dititipkan disalahgunakan oleh pihak penyewaan barang
- Pilihan katalog barang yang terbatas di setiap tempat penyewaan
- Penyedia takut bila barang yang mereka sewakan ditukar barang palsu yang sejenis
- Penyedia takut barang rusak , hilang / dibawa kabur penyewa bila tidak ada ID / deposit

Gains

- Customer menginginkan produk dengan kualitas barang dengan harga yang terjangkau
- Customer tidak harus datang ke toko, barang dikirim langsung kerumah mereka
- Customer mau barang yang disewakan kualitas original
- Customer ingin menyewakan barangnya juga bukan hanya penyedia yang bisa menyewakan
- Kebersihan dan kualitas dari barang yang disewakan terjamin
- Customer mau data pribadi mereka terjaga (ID , No HP , Alamat Pribadi)

Customer Jobs

- Customer harus mencari sendiri orang yang mau diajak barter
- Customer harus datang ke event tertentu untuk mendapat produk limited edition
- Customer harus datang ke tempat penyewaan untuk mendapatkan produk yg ingin disewa
- Customer harus memberikan deposit dana pada setiap barang yang mereka sewa
- Customer harus menitipkan ID (KTP/SIM/KK) pada setiap menyewa barang
- Penyedia ingin menambah jangkauan

Value Propositions

Pain Reliever

- Ourwear menyediakan pilihan waktu pengiriman, bisa dari 1 jam, 1 hari, (3-5 hari), (5-7 hari)
- Barang dipilih melalui aplikasi & barang langsung dikirim ke rumah penyewa
- Customer tidak harus menitipkan ID hanya perlu mengupload foto ID sesuai syarat & ketentuan
- Pilihan Katalog yang beragam karena penggabungan dari toko-toko penyewaan yg sebelumnya bersifat individu

Gain Creator

- Pada setiap barang digunakan microchip untuk mendeteksi apakah barang yg disewa sesuai dengan barang yg dikembalikan customer

- Barang diantar & diambil langsung oleh kurir kami sesuai durasi penyewaan u/ mengatasi over time
- Memberikan sistem poin untuk tiap transaksi yang bisa diconvert potongan harga / biaya antar
- Menyediakan layanan Berlangganan untuk customer loyal agar menghemat dalam bertransaksi di app

Products & Services

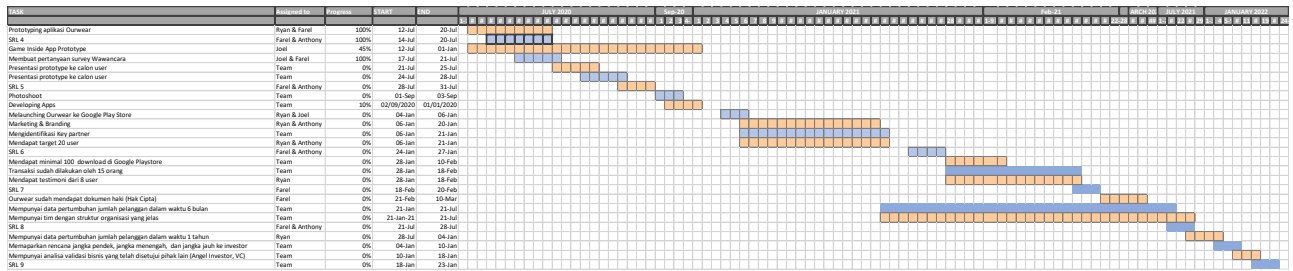
- “ Trade “ adalah fitur bertukar produk fashion, untuk mendapatkan produk fashion baru dengan cara menukarkan produk yang sudah tidak anda gunakan dengan produk dari orang lain sesuai dengan kesepakatan Ke-2 belah pihak untuk saling menukarkan produknya.
- “ Rent “ adalah fitur penyewaan produk fashion, fitur ini dibuat untuk memberikan layanan penyewaan produk fashion kepada orang yang lain yang membutuhkan sesuai dengan jangka waktu penywaan yang telah ditentukan.
- Selain dapat menyewa produk fashion, di fitur ini kita dapat menyewakan produk yang kita miliki kepada orang lain yang ingin menyewa barang kita, sehingga pihak pemilik barang bisa mendapatkan penghasilan dari produk-produk fashion yang ia sewakan (Sesuai syarat & Ketentuan dari aplikasi kami).

2.2.6.4. SRL 4

2.2.6.4.1. Teknologi yang Digunakan

- Flutter. Framework pembuatan aplikasi untuk mobile & web <https://flutter.dev>
- Firebase. Backend aplikasi, untuk memfasilitasi Akun, Daftar & Login, Database, analitik, dan sebagainya. <https://firebase.google.com/>
- Visual Studio Code. Sebuah IDE programming serbaguna dari Microsoft, yang dapat diutak-atik sesuai kebutuhan. <https://code.visualstudio.com/>
- Dart Programming Language. Sebuah bahasa pemrograman dari Google. Flutter menggunakan Dart sebagai bahasa pemrograman dalam membangun antarmuka & fungsi fitur.
- C++. Bahasa pemrograman tingkat rendah standar.
- Adobe XD. Aplikasi untuk membuat prototipe antarmuka yang hasilnya dapat diluncurkan kepada pengguna & dikonversi ke proyek lain seperti Android Studio
- Adobe Illustrator. Aplikasi untuk mendesain gambar vektor.
- Adobe Indesign. Aplikasi untuk mendesain berbagai macam material seperti poster, buku, brosur, dan sebagainya
- Photoshop. Aplikasi manipulasi gambar
- MidTrans. Sistem prosesor pembayaran
- GitHub. Sistem untuk menampung kode sumber secara daring (*online*).

2.2.6.4.2. Timeline



https://github.com/JOELwindows7/Publishable-Starring_Codes/blob/master/EntreTrack/PrePersonal/timeline.xlsx

2.2.6.5. SRL 5

2.2.6.5.1. Minimal Viable Product

Silakan Baca [Bab 2 bagian MVP](#)

2.2.6.5.2. Validasi prototipe

Berikut adalah hasil survei setelah pitching demo aplikasi Ourwear

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1O5Ok4EZ-ScSj_392rO4CzJjuhTtKGmUct32FK8DVrNw/edit?usp=sharing

Hasil Survei setelah pitching demo aplikasi Ourwear akan di lampirkan di lampiran lain-lain dan bagian [Pasca Validasi](#).

Setelah kami Pitching kami mendapatkan 36 Responden (Akses tanggal Selasa, 28 Juli 2020)

2.2.6.6. Wawancara & Survey

2.2.6.6.1. Pre (Validasi ide dengan industri & pelanggan)

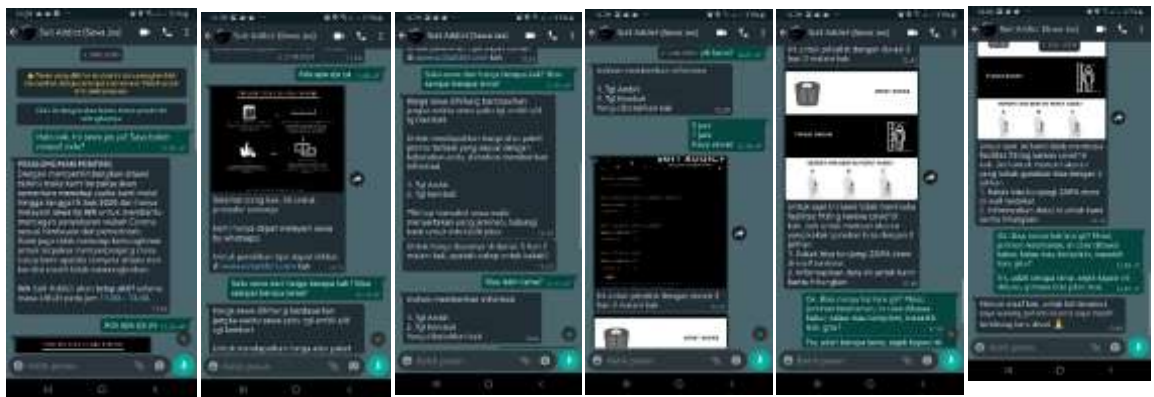
Berikut adalah beberapa tangkapan layar hasil wawancara

- Wawancara sementara <https://trello.com/c/nUceJUEF>
- a

Wawancara dengan Industri Sewa Baju Adat



Hasil obrolan dengan vendor Sewa Baju Adat



Suit Addict (Sewa Jas)

Hasil wawancara dengan vendor Suit Addict. Sayangnya, salah satu pejabat yang diwawancara tidak mengetahui banyak hal.

Sewa HT



Hasil wawancara dengan vendor Sewa HT (*Walkie-Talkie*)

Sewa baju Della



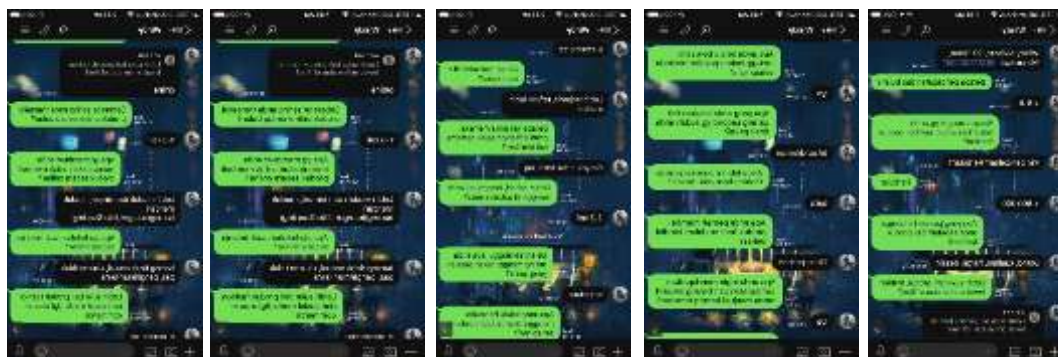
Hasil wawancara dengan baju Della

Wawancara dengan Pelanggan
Online

Berikut adalah *spreadsheet* hasil wawancara online secara form dengan pelanggan & industri

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mv_3ZphaKkg68BVWyY5VoO6TdYniqg_0sfbM1dI0vz4/edit?usp=sharing

Windy



Hasil Wawancara dengan vendor Windy



Hasil wawancara dengan pelanggan, Zidny Ank & Angie

2.2.6.6.2. Pasca (Validasi Prototipe)

Berikut adalah hasil survei setelah pitching demo aplikasi Ourwear

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1O5Ok4EZ-ScSj_392rO4CzJuhTtKGmUct32FK8DVrNw/edit?usp=sharing

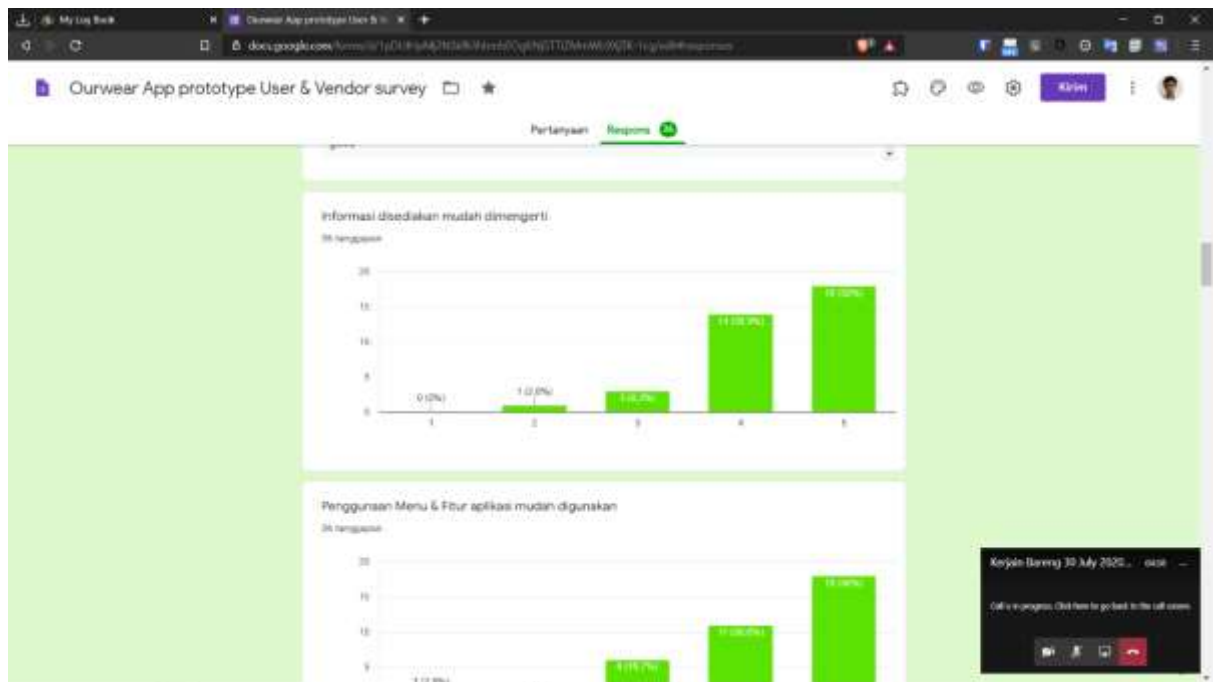
Diagram

Inisialisasi

Jumlah responden

36 responden (Akses tanggal Selasa, 28 Juli 2020)

Pertanyaan Respons 36



Reaksi & Impresi

Impresi dengan aplikasi ourwear

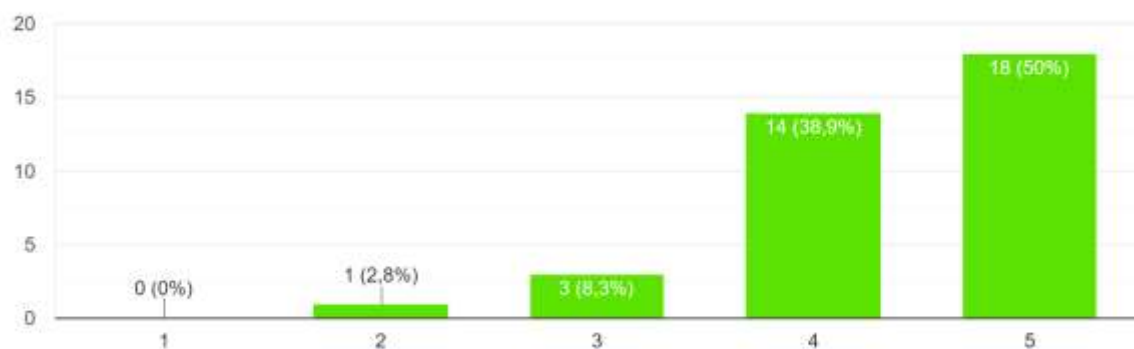
- Nice to try
- Tokopedia bingit
- Bagus
- Cukup menarik
- Design simple mudah diakses ga bikin pusing mata topcer lah
- baru mengenal aplikasi ourwear
- Aplikasi yang cukup menarik
- Teruntuk tampilan sudah lumayan bagus dan kurang melihat sesuatu menarik
- good
- UI nya enak cuma mirip bgt kek toped
- Menarik
- Menarik dari segi user interface
- aplikasi yg inovatif, lengkap, dan sangat menarik plus potongan yang semakin menarik minat customer
- Logo yang simple, mudah diingat karena menggunakan jenis logo flat desain. Informasi produk jelas, berada dalam satu halaman dan proses untuk pembelian ringkas. Secara keseluruhan, desain User Interface dan User Experience-nya sudah bagus.
- Sangat menarik perhatian
- Membantu dalam transaksi fashion yang dibutuhkan pada zaman saat ini, juga mengefiesienkan pengguna dalam memenuhi kebutuhannya.
- mengejutkan, sangat inspiratif
- Sangat menarik
- Keren gokil

- bagus muda di pahami enak di pake
- Cukup baik & user friendly
- aplikasinya bagus mudah dipakai walaupun baru pertama kali coba dan tampilan dari segi design nya lumayan baik
- so far aplikasi nya keren, UI dari aplikasi nya juga gak kalah sama e-commerce/marketplace yang udah sering dipakai ex:shopee tokped dll
- mantapp a, design appnya doang nihh kurang
- jujur nih aplikasi nya keren jgn lupa nanti collabs sama gua ya kita gemparkan ekosistem fashion di Indo boy ditunggu tanggal mainnya brody
- simple, bagus, sesuai kebutuhan banget buat orang kantoran yang harus gonta ganti baju setiap harinya tanpa harus beli baru
- aplikasinya pas banget buat cewek karena kita itu tiap hari harus ganti model/style fashion buat kebutuhan ngantor/buat feed social media kita
- keren
- unik karena belum ada app yang sama kaya gini out off the box abis
- aplikasi nya perfect banget dari segi fashion beda sama zalora yang cuma ngejual brand2 tertentu aja
- kaya tokopedia

Informasi yang disediakan mudah dimengerti

Informasi disediakan mudah dimengerti

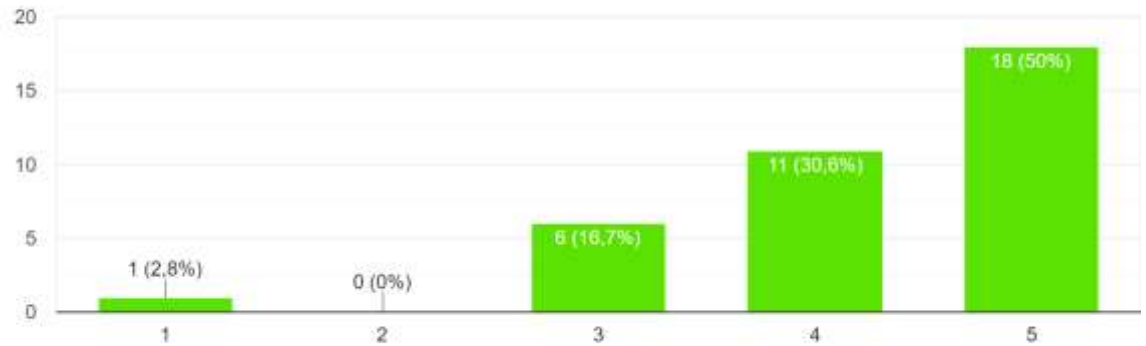
36 tanggapan



Penggunaan Menu & Fitur aplikasi mudah digunakan

Penggunaan Menu & Fitur aplikasi mudah digunakan

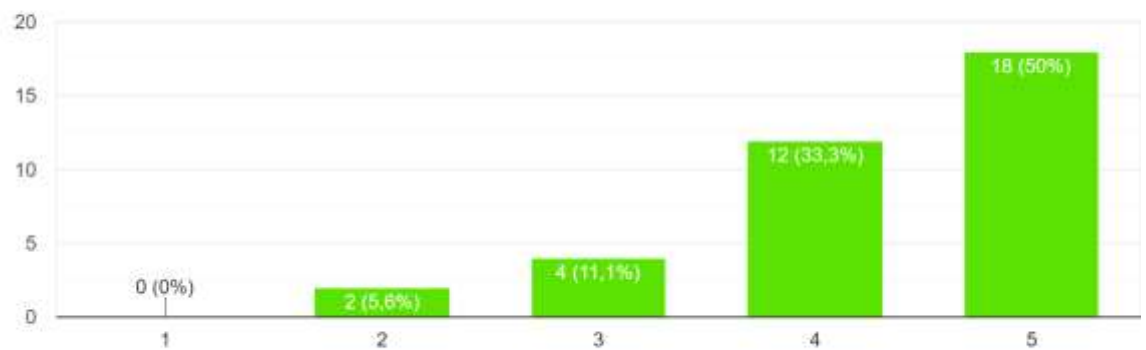
36 tanggapan



Seberapa nyaman tampilan aplikasi Ourwear ini?

Seberapa nyaman tampilan aplikasi Ourwear ini?

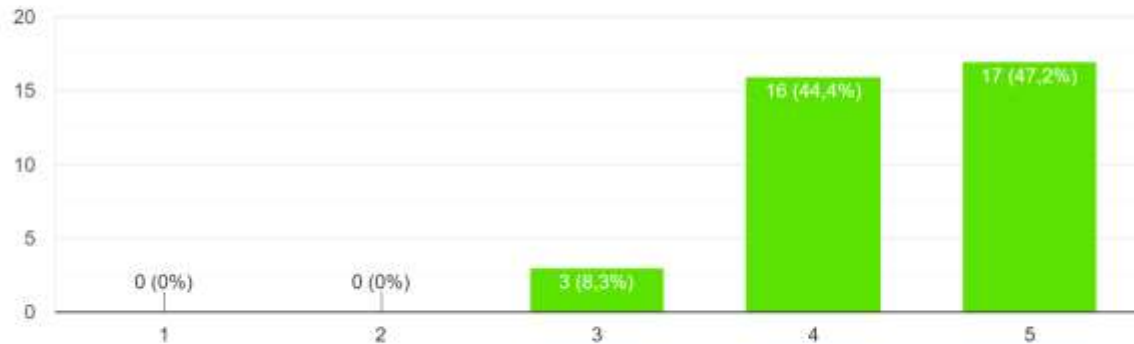
36 tanggapan



Aplikasi sesuai kebutuhan?

Aplikasi sesuai kebutuhan?

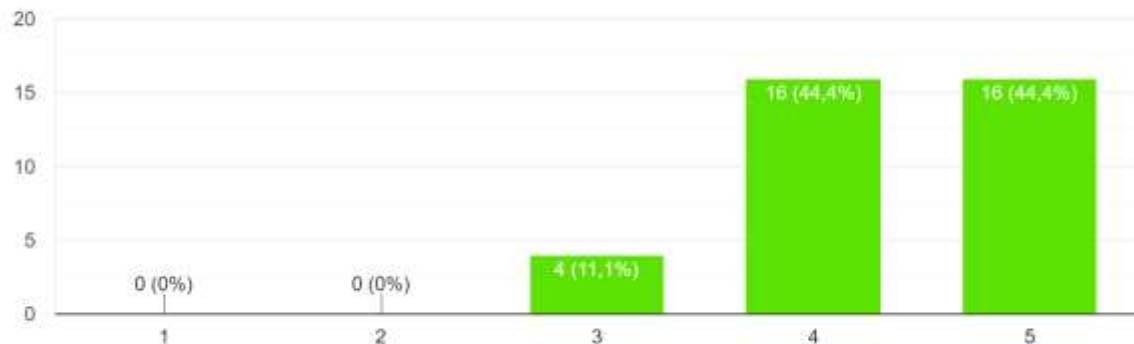
36 tanggapan



Desain ramah pengguna (user friendly) & mudah digunakan

Desain ramah pengguna (user friendly) & mudah digunakan

36 tanggapan



Apa tanggapan Anda terhadap kualitas design & warna aplikasi?

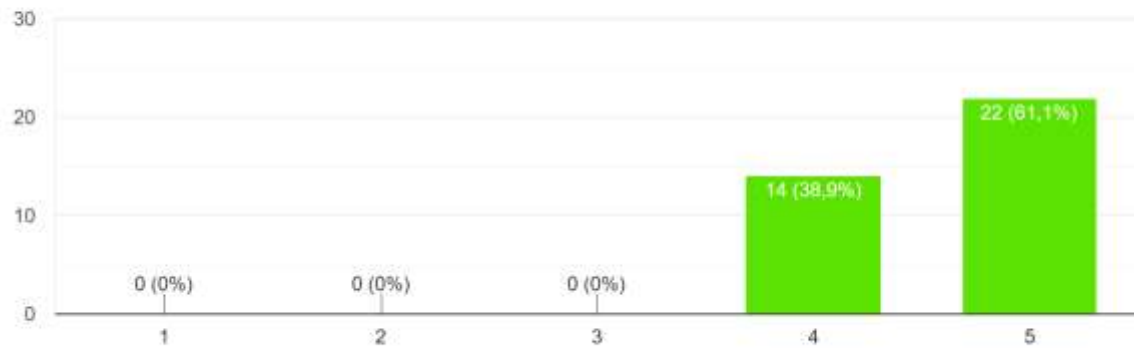
- Warna terlalu gojek bgt
- Tokopedia bingitz
- Kualitas sangat bagus karena punya design yang simple tapi cukup detail warna yang soft cukup memanjakan mata
- Baikkk , enak untuk dilihat
- Kualitas design nampak baik dan mudah dimengerti, dan penggunaan kualitas warna pada design cukup bersih
- untuk warna sudah cukup bagus dan mendukung
- bagus
- main warna lagi lur, misal minimalism idientik ama item putih abu abu, dll
- simple dan enak dilihat
- Kualitas design menarik cocok dengan perpaduan warna

- warna dan designnya yang simple tentunya eyecatching dan mudah diingat jadi dapat disimpulkan kualitasnya sangat baik
- Tidak terlalu terang enak dipandang
- Fresh
- Tampilan web melalui mobile yang kurang
- minimalis untuk lebih disederhanakan kembali. Warna lebih baik dipadukan dengan warna yang terkesan gelap, seperti hitam, abu-abu. Warna hijau cenderung mainstream, karena banyak dipakai oleh perusahaan maupun start-up besar.
- warna aplikasi yang mainstream perlu diubah ke warna2 yg lebih santai & elegan
- Bagus dan sangat menarik
- Warna telah sesuai dengan design yang diterapkan pada platform. Mungkin dalam kurun waktu berjalan nya app dapat lebih berinovasi sekreatif mungkin supaya tidak monoton tampilannya.
- eye catching
- Kualitasnya sudah mantap
- Keren dan profesional
- membuat orang penasaran dengan aplikasi tersebut
- Secara keseluruhan cukup baik, untuk beberapa icon masih ada warna yang kontras
- Desainnya tokopedia banget + shopee, bukan hal yg jelek sih. Icon2nya menurut saya ga pas kalau warna orange.
- design mungkin bisa lebih simple dan elegan sesuai dengan kebutuhan di bidang fashion terutama untuk wanita
- 7/10
- kurs a
- kaya tokopedia banget cuyy
- warna aplikasi nya si yang harus diubah, mainin warna pastel / yang soft jadi aplikasinya bisa keliatan lebih elegan
- simple tapi warnanya kaya gojek dan tokopedia:(
- desainnya rapi simple keren parah pake h
- bagus
- menurut gue si bagus bagus aja model design nya
- desainnya bagus tapi warnanya kaya tokopedia

Font terdapat dalam aplikasi mudah dibaca / digunakan

Font terdapat dalam aplikasi mudah dibaca / digunakan

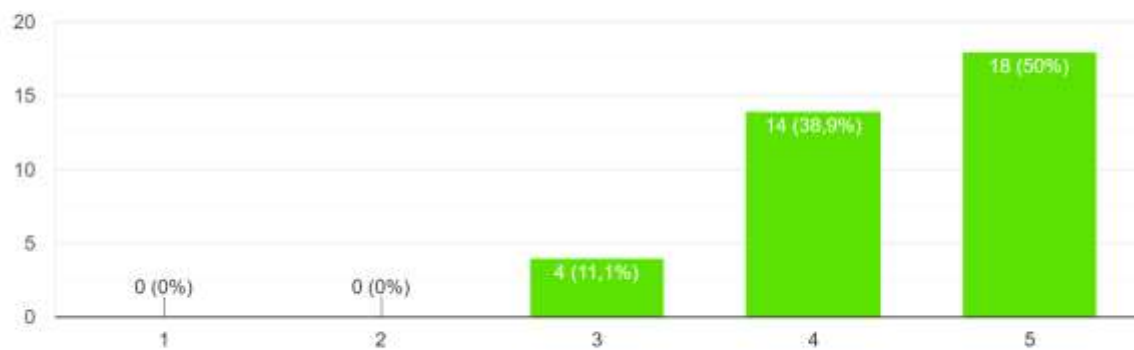
36 tanggapan



Tampilan menu atau fitur aplikasi mudah dikenali

Tampilan menu atau fitur aplikasi mudah dikenali

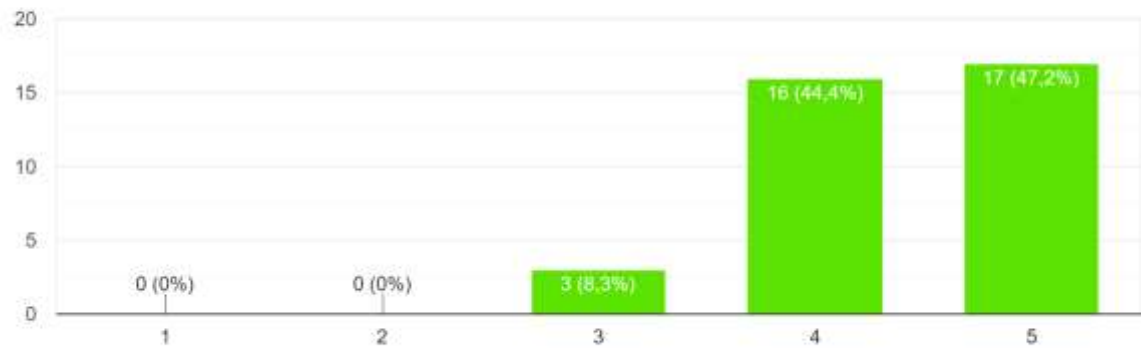
36 tanggapan



Proses bisnis dari awal login hingga checkout mudah digunakan

Proses bisnis dari awal login hingga checkout mudah digunakan

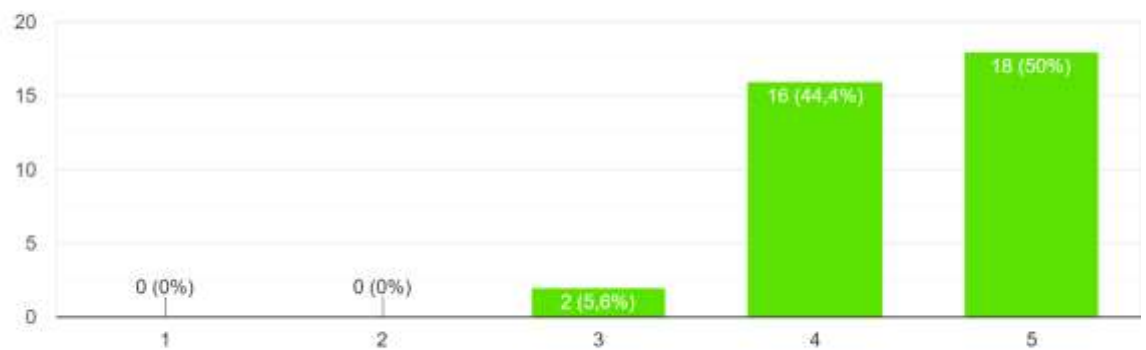
36 tanggapan



Apakah Anda dapat memahami keseluruhan fungsi dan fitur aplikasi?

Apakah Anda dapat memahami keseluruhan fungsi dan fitur aplikasi?

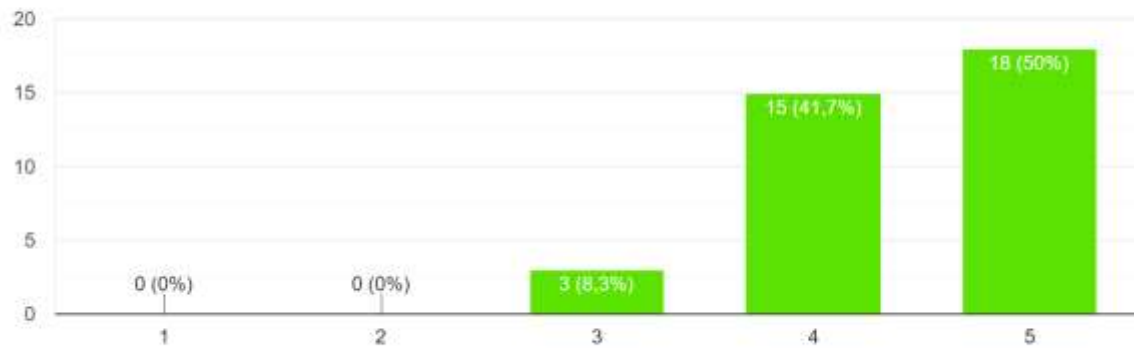
36 tanggapan



Kepuasan aplikasi secara keseluruhan

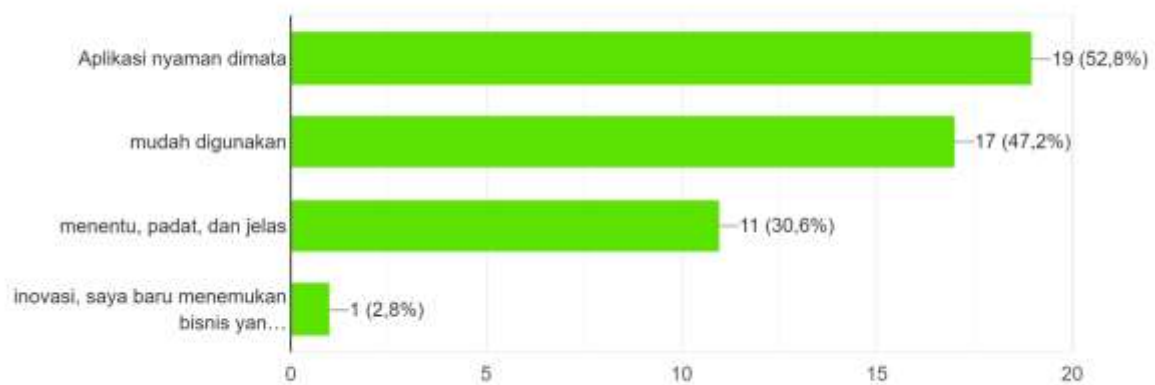
Kepuasan aplikasi secara keseluruhan

36 tanggapan

*Kelebihan apa yang Anda temukan?*

Kelebihan apa yang Anda temukan?

36 tanggapan



Kekurangan apa yang Anda temukan?



Saran Anda?

- -
- Warna jgn gojek bgt
- Tokped bingit
- Cukup bagus memanjakan mata, simple, padat dan jelas
- Jalanin terus ini aplikasii ngebantu bgt buat sewa baju buat event2 tertentu,sama bisa nambah uang dari nyewain barang
- shape/ icon pada design bisa di perbaiki lagi dalam segi ukuran
- Ciptakan sesuatu hal yang berbeda dengan yang lain dan tampilkan sesuatu keunikan agar dapat menarik konsumen untuk datang ke ourwear
- lanjutkan perjuangan mu anak mudo
- main warna aja udah bagus itu layout nya pas
- buat warna unik. beda dari yg lain.
- dipercepat
- tidak ada karena aplikasi tersebut memiliki kualitas yang baik sehingga sudah layak digunakan
- Lebih komplit untuk produk yg dijual kedepannya

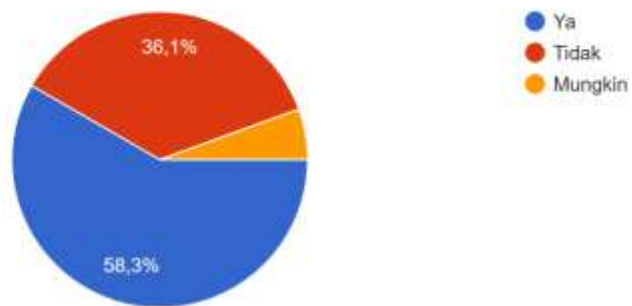
- Keren
- Hindari membuat tampilan web yang terlalu ramai dan memiliki desain yang berlebihan. Simple memberikan kesan yang elegan dan mahal. Pada tampilan web, kalian diberikan kesempatan untuk menonjol dari kompetitor lainnya. Maka dari itu, desain web yang kalian buat sedemikian rupa menggambarkan karakter dan unik untuk brand atau produk yang dipasarkan.
- -Warm Regard,
- Alvian Shah A
- Lebih baik pakai warna yg tidak mainstream agar mempunyai ciri khas
- Harus kembali di perbaiki kekurangannya, contoh nyaa pemilihan ukuran menu pilihan
- Overall app mudah digunakan dan nyaman untuk pengguna tetapi fitur harus di kembangkan kembali untuk hasil yg progresif di masa yang akan datang.
- kembangkan dan konsisten
- Good job
- Overall good
- lebih di fokuskan di fitur" nya spaya tidak membuat orang" bingung
- Lebih menyesuaikan warna icon antara satu dengan yang lain
- Komposisi warna atau ukuran icon agak kurang pas menurut selera saya. Mungkin bisa dicoba bahasa design flat a la2 ios
- mungkin masukan dari gue lebih ke warna dari aplikasi nya aja! jgn terpaku sama warna hijau karena udah banyak banget app yg pakai warna itu dan ngebuat aplikasi ini kurang mempunyai keunikannya tersendiri
- design nya kurs a gadapet buat app fashion
- saran dari gue coba lebih survey atau riset sebagian design dari aplikasi terus warna sesuai target dari ourwearnnya juga warna yg lebih masuk untuk cewe yaaa karena fashion ini pasti yg lebih banyak peminatnya itu cewe
- aplikasinya harus banget release karena ngeliat kehidupan dikantor terutama dari temen-temen cewek itu relate banget sama kebutuhan kita yang tiap hari harus keliatan on point terutama dari penampilan dan pakaian
- masukan aja yaa dari gue eng itu warna aplikasi nya harus bet bet diganti jangan hijau
- harus mengutamakan dari segi kebersihan pakaiannya nanti kalo udah berjalan soalnya kan lg di masa COVID19 sama warna nya aplikasi nya kaya tokopedia gojek grab kenapa harus ijo siih

Familiaritas

Apakah Anda pernah menggunakan sistem aplikasi untuk menjalankan bisnis rental atau untuk menyewa sesuatu?

Apakah Anda pernah menggunakan sistem aplikasi untuk menjalankan bisnis rental atau untuk menyewa sesuatu?

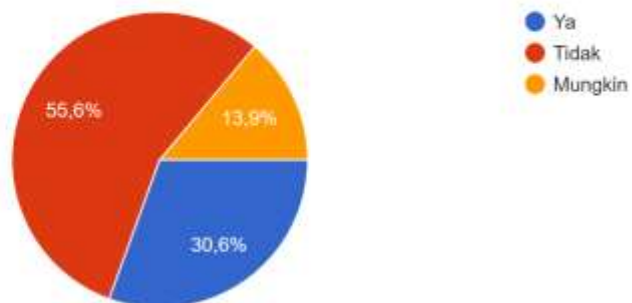
36 tanggapan



Apakah Anda pernah melihat aplikasi yang mirip seperti ini?

Apakah Anda pernah melihat aplikasi yang mirip seperti ini?

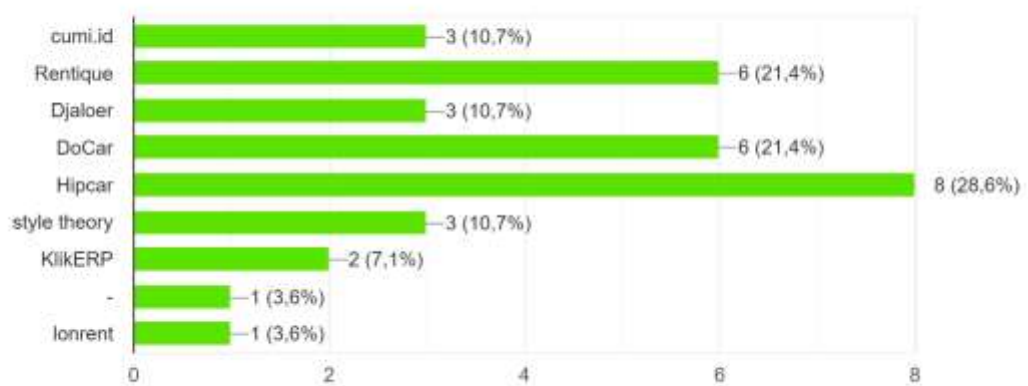
36 tanggapan



Jika ya, apa saja aplikasi rental yang pernah Anda coba?

Jika ya, apa saja aplikasi rental yang pernah Anda coba?

28 tanggapan

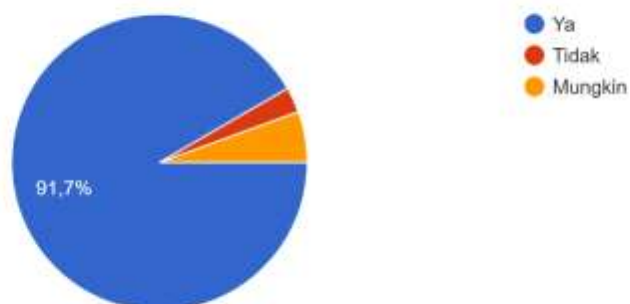


Keinginan penyebaran & kesetiaan (Wills of Evangelism & loyalty)

Apakah Anda ingin untuk mulai menggunakan aplikasi Ourwear?

Apakah Anda ingin untuk mulai menggunakan aplikasi Ourwear?

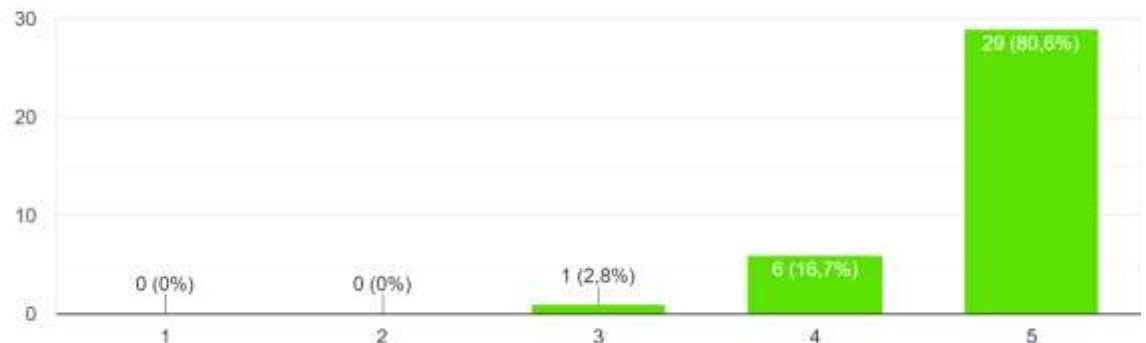
36 tanggapan



Seberapa inginkah untuk menyebarkan aplikasi ini?

Seberapa inginkah untuk menyebarkan aplikasi ini?

36 tanggapan



2.2.6.7. Laporan bulanan Perusahaan

- **Februari**

Di bulan Februari awal kami memasuki Entrepreneurship, dan di awali dengan kami mengkonsultasikan ide kami ke coach kami lalu kami melanjutkan membuat SRL 1.

- **Maret**

Di bulan Maret kami melakukan revisi SRL 1 dimana kami juga revisi User Pesona, Mind Map. Dan kami juga melakukan Observasi ke Pasar Senin dan Pasar Baru, lalu kami melakukan pembuatan Evidence Report.

Membuat Pertanyaan untuk mewawancara calon Customer dan Industri serta kami membuat Paper Infografis Form.

- **April**

Di bulan Maret kami membuat Value Proposition Canvas, melakukan wawancara user, membuat Pain, Gain, Job, Melakukan revisi Value Proposition Canvas, Melakukan Wawancara User, Membuat Business Flow Chart, Membuat Prototype Homepage,

- **Mei**

Di bulan Mei kami melakukan wawancara Industri sejenis, melakukan wawancara kepada calon User, di bulan Mei kami lebih banyak melakukan

wawancara kepada Industri sejenis dan calon User karena kurang puasnya jawaban dari hasil wawancara sebelumnya.

- **Juni**

Di bulan Juni kami melakukan Wawancara User, Melakukan wawancara Industri sejenis, membuat VPC hasil wawancara Industri Sejenis dan User, Melengkapi VPC, Melengkapi BMC, Mengisi Form SRL 3, Mencari solusi jika ada kehilangan barang, Wawancara Industri sejenis untuk mencari solusi kehilangan barang, Menjelaskan Software yang kita gunakan untuk aplikasi, serta mencari tau untuk Midtrans dan teknologi yang akan digunakan.

- **Juli**

Di bulan Juli kami menganalisis Material guna untuk tau Software apa saja yang kita tau, dan membuat Prototype serta memvalidasikan Prototype serta merevisi Prototype.

2.3. Kegiatan yang Dilakukan Sesuai *Learning Plan*

Jelaskan kegiatan yang Anda lakukan selama 6 bulan sesuai dengan yang Anda tulis pada website learning plan. Kegiatan tersebut mencakup:

2.3.1. *Project*

Jelaskan project apa yang Anda kerjakan per bulan. Jika Anda membuat Final Report per kelompok, maka jelaskan per masing-masing anggota kelompok.

2.3.1.1. Joel Robert Justiawan

Penjelasan overview project yang dikerjakan oleh mahasiswa pertama.

a) Bulan I (Februari)

Merupakan awal bulan kami mulai Entrepreneurship Track. Dimana kami brainstorming ide entrepreneur.

Kami berkonsultasi dengan Pak Hans, soal kelompok, dan ide bisnis.

Kami memikirkan aplikasi anti-bullying, framework game, dan sebagainya. Dan Saya memikirkan soal framework game & Iklan dapat uang.

Kelompok kami adalah Perkedel Technologies

Coach menyarankan ide untuk aplikasi sewa, karena salah satu rekan kerja menggemari sneaker hype.

Kami berdebat soal ide bisnis. Karena Saya berimpian soal Iklan dapat uang, sedangkan yang lain merupakan hal yang lain. Sementara, SRL sulit dijawab khusus Iklan dapat uang.

Untungnya, ada grup lain yang memiliki ide serupa soal sewa barang. Jadi kami memutuskan untuk pindah bersama salah satu rekan kerja yang memiliki ide sewa, meninggalkan satu lagi entahlah, sendirian.

Disitulah, mulai sekarang, kelompok kami Ourwear. Saya berharap suatu hari dapat menjadikan Ourwear sebuah anak perusahaan Perkedel Technologies versi kehidupan nyata.

Ourwear adalah aplikasi sewa barang. Pengguna dapat mendeklarasikan barang yang akan disewa, dan yang lain dapat menyewa barang tersebut.

1. Ad Reward, Hexagon Engine
2. Sneaker
3. Parlor, the family friendly shooting gallery game

b) Bulan II (Maret)

Memikirkan apa minigame untuk aplikasi tersebut.

Bagaimana kalau game khochoc. Game kocok ponsel. Setiap kocok terdeteksi mendapatkan poin.

Bulan ini saya meneliti tentang cara kerja lelang, mempelajari Flutter, Android Studio, dan lain-lain.

1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
2. Sneaker
3. Uh... Hexagon Engine

c) Bulan III (April)

Saya bereksperimen banyak dengan prototipe aplikasi. Setelah selesai dengan hasil prototipe, saya mulai pindah prototipe ke prototipe aplikasi sewa barang.

Di prototipe ini, saya membangun apa yang akan terjadi pada bisnis sewa barang.

Repositori GitHub ada disini:

https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype

1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
2. Sneaker
3. Aplikasi Ourwear (Prototype)

d) Bulan IV (Mei)

Kami seharusnya wawancara untuk validasi ide. Namun sayangnya sangat sulit & mustahil, disebabkan karena adanya pandemi tahun ini.

Oh ya. Ini kan musim Virus 20. Setiap tahun 20 dalam abad agak terbukti terjadi pandemi besar. Seperti Cacar, Flu Spanyol, dan saat ini COVID-19.

Anyway

Kami terpaksa menggunakan wawancara dari rumah menggunakan form untuk pengguna & aplikasi chat untuk industri.

1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
2. Sneaker
3. Aplikasi Ourwear (Prototype)

e) Bulan V (Juni)

Saya telah mempelajari tentang Lihat Item, Keranjang, Transaksi, dan Checkout.

Sejauh ini baik. Prototipe ini setidaknya telah merepresentasikan dasar fungsi dari Ourwear ini, yaitu menyewa barang, bermain mini game, dan sebagainya.

1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
2. Sneaker
3. Aplikasi Ourwear (Prototype)

f) Bulan VI (Juli)

Saya sudah selesai dengan prototipe aplikasi sewa. Saatnya pindah membuat aplikasi sungguhan.

Namun sebelumnya kami harus membuat laporan final terlebih dahulu untuk presentasi final dan melanjutkan ke semester berikutnya.

1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
2. Sneaker
3. Aplikasi Ourwear (Prototype)

g) Bulan VII (Agustus)

Presentasi final & lanjut ke semester berikutnya.

Bulan ini adalah bulan terakhir sebelum pindah ke semester berikutnya. Kami berdiskusi apa yang akan dilakukan semester depan. Saya akan bekerja membuat bagian Mini-game.

1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
2. Sneaker
3. Aplikasi Ourwear (Prototype)

2.3.2. *Technical Competency (TC)*

Jelaskan hubungan project yang Anda kerjakan dengan kompetensi teknis yang Anda miliki dan teori pendukungnya. Jelaskan juga peningkatan kompetensi teknis yang Anda alami. Semua dijelaskan per bulan. Jika Anda membuat Final Report per kelompok, maka jelaskan juga per masing-masing anggota kelompok.

2.3.2.1. Joel Robert Justiawan

Penjelasan overview kompetensi teknis.

a) Bulan I

Kompetensi teknis pada bulan pertama

1. Kreativitas
2. Program game dan aplikasi

b) Bulan II

Kompetensi teknis pada bulan kedua

1. Kreativitas
2. Program game dan aplikasi

c) Bulan III

Kompetensi teknis pada bulan ketiga

1. Kreativitas
2. Program game dan aplikasi

d) Bulan IV

Kompetensi teknis pada bulan keempat

3. Kreativitas
4. Program game dan aplikasi

e) Bulan V

Kompetensi teknis pada bulan kelima

1. Kreativitas
2. Program game dan aplikasi

f) Bulan VI

Kompetensi teknis pada bulan keenam

1. Kreativitas
2. Program game dan aplikasi

2.3.3. *Employability and Entrepreneurial Skill (EES)*

Jelaskan peranan *soft skills* dalam mendukung keberhasilan *project*/pekerjaan/bisnis Anda. Jelaskan juga bagaimana peningkatan *soft skills* yang Anda alami. Semuanya dijelaskan per bulan. Jika Anda membuat *Final Report* per kelompok, maka jelaskan juga per masing-masing anggota kelompok.

2.3.3.1. Joel Robert Justiawan

Penjelasan overview soft skills

a) Bulan I (Februari)

Soft skills pada bulan pertama

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

b) Bulan II (Maret)

Soft skills pada bulan kedua

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

c) Bulan III (April)

Soft skills pada bulan ketiga

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

d) Bulan IV (Mei)

Soft skills pada bulan keempat

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

e) Bulan V (Juni)

Soft skills pada bulan kelima

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

f) Bulan VI (Juli)

Soft skills pada bulan keenam

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

g) Bulan VII (Agustus)

Soft skills pada bulan ketujuh

1. Kerapihan
2. Berpikir kritis

2.3.4. Deskripsi Kegiatan-kegiatan

2.3.4.1. Joel Robert Justiawan

2.3.4.1.1. Pekerjaan Umum

Dalam hal ini, saya melakukan kegiatan yang umum untuk membantu kelompok dalam melakukan pekerjaan umum seperti :

Programmer

- Bikin backbone aplikasi Ourwear: Firebase, Library, Core mechanic, Flutter coding
- Minigame dalam aplikasi Ourwear
https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/blob/master/lib/Scaffolds/Games/KhochocTimed.dart & <https://trello.com/c/sx33OXSD> . Khochoc. Sebuah minigame dimana pengguna mengocok ponsel mereka sebanyak mungkin. Setiap kocok terdeteksi akan mendapatkan poin. Waktu hanya 10 detik.
- Prototype Ourwear: https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype
- Mekanisme market: Sewa, Transaksi, tambah barang, checkout, dan sebagainya
- Menunggu UI Adobe XD untuk dibikin berdasarkan prototype UI pitch tersebut
- Bereksperiment untuk menambah hal baru dalam aplikasi

Bonus

- Hexagon Engine <https://github.com/Perkedel/HexagonEngine>
- Mungkin bikin Ourwear VR pakai itu, entahlah

2.3.4.1.2. Pekerjaan Kelompok

Pekerjaan kelompok disini bukan berarti dikerjakan sebagai team melainkan saya membantu pekerjaan kelompok dengan melakukan kegiatan, seperti :

Ourwear

- Membuat prototype aplikasi seperti dari belakang (*Back-end*)
- Mewawancarai pelanggan & vendor
- Membantu dalam hal teknis:
 - o Powerpoint
 - o MS Team & sistem perekam video call
- Penjadwalan & notifikasi terhadap acara penting.

2.3.4.1.3. Pekerjaan Pribadi

Selain itu, saya juga mengerjakan pekerjaan yang dikhususkan untuk individu seperti:

- Log Book
- Monthly Report
- PR Binusmaya Entrepreneurship Track
 - o EES in New game Application and Technology Business
 - o Business Model & Validation in Game Technology
 - o Business Startup
 - o Launching New Venture in game Technology

2.3.4.1.4. Salinan dari Learning Plan

Tangkapan layar Learning Plan

Berikut merupakan tangkapan layar Learning Plan

Student Information	
Name	JOEL ROBERT JUSTIAWAN
Student Number	2101629672
Email	joel.justiawan@binus.ac.id
Phone	087889626929
Address	Taman Pulo Gebang Blok C5 No. 2 Cakung, Jakarta Timur 13910
Study Program / Program	Game Application and Technology
Faculty / School	School of Computer Science
Semester	6
Acceptance Status	Approved
Note	

Employer Information	
Company / Institution Name	Binus Incubator
Field Supervisor Name	Hans Daniel, S.Kom., MMSI
Position	Business Coach
Email	hans.daniel@binus.edu
Phone	08159430943
Address	BeeHub, Kampus Binus University Anggrek, Jl. Raya Kb. Jeruk No.27, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11530 QQXJ+69 Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta https://goo.gl/maps/uT3A7qdXSCnZdgJb7
Acceptance Status	Approved
Note	

Enrichment Information	
Start Date	Sun, 01 Mar 2020
End Date	Mon, 31 Aug 2020
Working / Office hours (day and time)	Monday - Friday, 9.00-18.00
Enrichment Type	Entrepreneurship
Job Description	Kelompok Ourwear. Peran: Programmer (Aplikasi, Minigame, dsb.) Alat dan Bahan: <ul style="list-style-type: none"> Flutter, Framework aplikasi mobile Android & iOS Android Studio, IDE programming Android
Acceptance Status	Approved
Note	

Learning Objectives (To be filled by University Supervisor)	
He/she will experience in one or more of the following area of technical competencies:	
<input checked="" type="checkbox"/>	The ability to demonstrates strong background in Entrepreneurship that focus on 2D / 3D Game Art / Animation skills
<input checked="" type="checkbox"/>	Ability to demonstrate functional/technical knowledge of Start Up / Entrepreneur in Game DevelopmentThe ability to demonstrates functional/job specific technical knowledge of Start Up / Entrepreneur that focus on Game Development technology and technique
<input checked="" type="checkbox"/>	The ability to demonstrates ability to learn and effectively apply appropriate Game Design Entrepreneurial skills effectively
<input checked="" type="checkbox"/>	The ability to demonstrates ability to implement project management steps, including creating clear and attainable project objectives; building project requirements; overseeing the cost, time and scope of projects; managing project constraints; and comm
and will gain soft skills in one or more of the following areas (Maximum 3):	
<input checked="" type="checkbox"/>	Self Development
<input checked="" type="checkbox"/>	Teamwork
<input checked="" type="checkbox"/>	Communication
<input type="checkbox"/>	Planning and Organizing
<input type="checkbox"/>	Problem Solving and Decision Making
<input type="checkbox"/>	Initiative and Enterprise
Acceptance Status	Approved
Note	

Tulisan Learning Plan

Berikut merupakan tulisan Learning Plan

Student Information

Name : Joel Robert Justiawan

Student number : 2101629672

Email : joel.justiawan@binus.ac.id

Phone : 087889626929

Address : Taman Pulo Gebang Blok C5 No. 2 Cakung, Jakarta Timur 13910

Study Program : Game Application and Technology

Faculty / School: School of Computer Science

Semester: 6

Institution/Business Information

Insitution/Business Name : Binus Inkubator/Beehub

Insitution/Business Address : JL. Raya KB Jeruk No 27 Kecamatan, KB Jeruk Kota
Jakarta Barat

Site Supervisor/Business Mentor Name : Hans Daniel S.kom MMSI

Position : Supervisor

Email : Hans.daniel@binus.edu

Office Phone Number : 5245830

Site Supervisor/Business Mentor Mobile Phone : 08159430 943

Enrichment Information

Start Date : Sun, 01 Mar 2020

End Date : Mon, 31 Aug 2020

Working Hours (day and time) : Monday - Friday, 9.00-18.00

Enrichment Type *: **Entrepreneurship**

Job Position and Job Description

Describe the Job Position and Job Description during enrichment

Kelompok Ourwear.

Peran: Programmer (Aplikasi, Minigame, dsb.)

Alat dan Bahan:

- Flutter, Framework aplikasi mobile Android & iOS
- Android Studio, IDE programming Android

*Activity Plan**

- SRL 1-6
- Wawancara Industri dan Customer
- Membuat Minigame dalam aplikasi
- Merancang mekanisme kerja rental & prototipe

2.3.5. Logbook & Monthly report Pribadi

2.3.5.1. Joel Robert Justiawan

2.3.5.1.1. Februari

Merupakan awal bulan kami mulai Entrepreneurship Track. Dimana kami brainstorming ide entrepreneur.

Kami memikirkan aplikasi anti-bullying, framework game, dan sebagainya. Dan Saya memikirkan soal framework game & Iklan dapat uang.

Kelompok kami adalah Perkedel Technologies

Coach menyarankan ide untuk aplikasi sewa, karena salah satu rekan kerja menggemari sneaker hype.

Kami berdebat soal ide bisnis. Karena Saya berimpian soal Iklan dapat uang, sedangkan yang lain merupakan hal yang lain. Sementara, SRL sulit dijawab khusus Iklan dapat uang.

Untungnya, ada grup lain yang memiliki ide serupa soal sewa barang. Jadi kami memutuskan untuk pindah bersama salah satu rekan kerja yang memiliki ide sewa, meninggalkan satu lagi entahlah, sendirian.

Disitulah, mulai sekarang, kelompok kami Ourwear. Saya berharap suatu hari dapat menjadikan Ourwear sebuah anak perusahaan Perkedel Technologies *versi kehidupan nyata*.

Ourwear adalah aplikasi sewa barang. Pengguna dapat mendeklarasikan barang yang akan disewa, dan yang lain dapat menyewa barang tersebut.

2.3.5.1.2. Maret

Memikirkan apa minigame untuk aplikasi tersebut.

Bagaimana kalau game khochoc. Game kocok ponsel. Setiap kocok terdeteksi mendapatkan poin.

2.3.5.1.3. April

Saya bereksperimen banyak dengan prototipe aplikasi. Setelah selesai dengan hasil prototipe, saya mulai pindah prototipe ke prototipe aplikasi sewa barang.

Di prototipe ini, saya membangun apa yang akan terjadi pada bisnis sewa barang.

Repositori GitHub ada disini: https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype

2.3.5.1.4. Mei

Kami seharusnya wawancara untuk validasi ide. Namun sayangnya sangat sulit & mustahil, disebabkan karena adanya pandemi tahun ini.

Oh ya. Ini kan musim *Virus 20*. Setiap tahun 20 dalam abad [agak terbukti](#) terjadi pandemi besar. Seperti Cacar, Flu Spanyol, dan saat ini COVID-19.

Anyway

Kami terpaksa menggunakan wawancara dari rumah menggunakan form untuk pengguna & aplikasi *chat* untuk industri.

2.3.5.1.5. Juni

Saya telah mempelajari tentang Lihat Item, Keranjang, Transaksi, dan *Checkout*.

Sejauh ini baik. Prototipe ini setidaknya telah merepresentasikan dasar fungsi dari Ourwear ini, yaitu menyewa barang, bermain mini game, dan sebagainya.

2.3.5.1.6. Juli

Saya sudah selesai dengan prototipe aplikasi sewa. Saatnya pindah membuat aplikasi sungguhan.

Namun sebelumnya kami harus membuat laporan final terlebih dahulu untuk presentasi final dan melanjutkan ke semester berikutnya.

2.3.5.1.7. Agustus

Presentasi final & lanjut ke semester berikutnya