

BAB 3

KESIMPULAN

Pada halaman ini berisi simpulan yang menyajikan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan Enrichment Program dan pembahasan untuk menjawab permasalahan yang ada.

3.1. Hasil Eksekusi

Hasil eksekusi kami, kami mempunyai target pasar seperti orang yang suka membeli produk fashion tapi mudah bosan dengan pakainya & tidak tau pakaian-pakaian yang sudah tidak digunakan mau di apakan.

Kami memberikan keuntungan dengan menyewakan produk fashion kepada orang lain dan memberi keuntungan kepada orang yang mempunyai pakaian mungkin pakaiannya mereka salah beli atau salah ukuran dapat bertukar produk fashion dengan orang lain yang sesuai dengan keinginannya dan pilihannya.

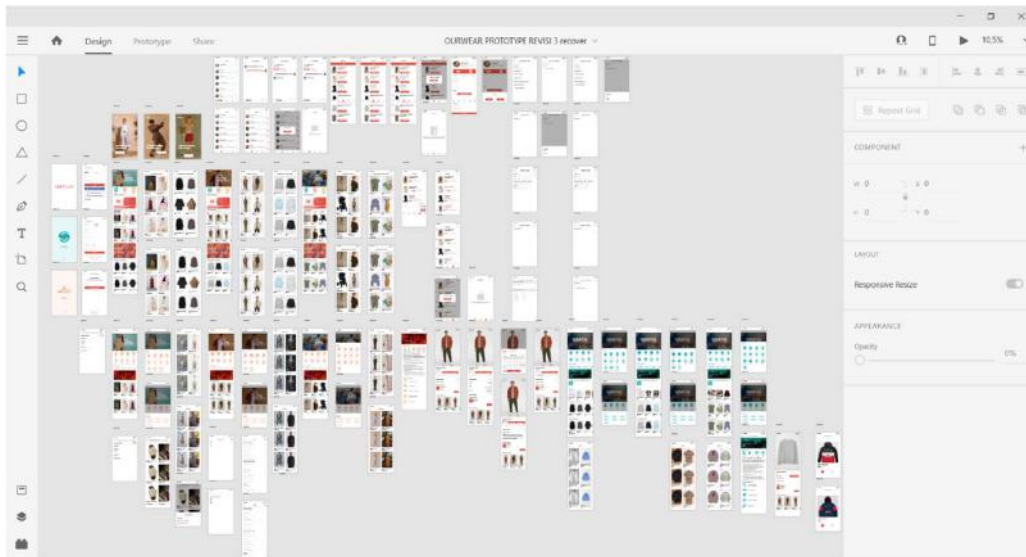
Dan kami juga melakukan observasi, dengan melihatnya maraknya orang yang mencari produk fashion dan sangat membutuhkan fashion sebagai gaya mereka menjadi sebuah pacuan untuk kami membuat aplikasi tentang fashion yang dimana user bisa menyewa jika tidak mampu membeli dan dapat menukar pakaiannya jika sudah bosan atau salah membeli produk fashion.

Dan kami juga mewawancara Industri sejenis dan User dimana kami akan membuka ladang untuk Industri sejenis terutama dibidang penyewaan produk fashion untuk membranding usaha mereka dengan menggunakannya aplikasi kami, dan User juga akan merasakan keaman dan kesenangan ketika mereka bisa menggunakan produk fashion yang mereka inginkan tetapi mereka tidak dapat membeli dengan menyewa produk fashion tersebut.

3.2. Tampilan Prototipe

3.2.1. Cuplikan demo aplikasi

<https://binusianorg.sharepoint.com/sites/PerkedelOURWOurWear/Shared%20Documents/General/VID-20200721-WA0000.3gp>



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.

3.3. Evaluasi

3.3.1. Hasil Survey

Berikut adalah kesimpulan dari hasil survei sesuai dengan bab 2 Bagian Wawancara dan Survey

3.3.1.1. Tampilan

3.3.1.1.1. Kenyamanan

Beberapa pengguna mengeluhkan bahwa aplikasi tidak nyaman di mata. Tanggapan berupa menyediakan fitur *Dark mode* (modus gelap) yaitu membuat tampilan aplikasi menjadi gelap dengan tema gelap serta tindakan lainnya yang memperbaiki ketidaknyamanan tampilan.

3.3.1.1.2. Warna

Pengguna mengenal bahwa warna hijau yang saat ini kami gunakan mirip seperti aplikasi terkenal yang lain yang umumnya memiliki warna tema hijau. Agar tidak terjadi konflik & kebingungan, maka kami memutuskan untuk mengubah warna tema dengan warna yang tidak terlalu ramai digunakan seperti warna biru atau merah.

3.3.1.1.3. Kemudahan mempelajari fitur

Pengguna dapat dengan mudah mengenal fitur-fitur aplikasi yang ada dan mempelajarinya.

3.3.1.2. Mekanisme

3.3.1.2.1. Proses awal sampai akhir

Pengguna dapat dengan mudah melakukan proses dari aplikasi seperti Daftar akun, Login, Mulai Rental, dan sebagainya.

3.3.2. Perbandingan

3.3.2.1. Perbandingan fitur ourwear dan cumi

3.3.2.1.1. Rent / Sewa

Jangka waktu peminjaman:

Cumi

- Bisa pinjam hingga kapanpun tanpa batas waktu yang ditentukan
- Harga penyewaan produk meningkat perhari sesuai keinginan vendor

Misalnya : Sewa Meja lipat selama 6 hari = Rp. 594, jika menyewa meja lipat tersebut selama 7 hari = Rp. 693.

Ourwear

- Dapat meminjam produk selama 4 hari hingga dua bulan
- Harga ditentukan per 4 hari

Misal : Sewa baju selama 4 hari = 294.000, maka jika ingin sewa selama 8 hari, harganya akan dikali 2

Pilihan produk:

Cumi

- Terdapat sangat banyak pilihan produk di cumi, mulai dari buku, kipas angin, tangga, printer, pakaian, kamera hingga modem.

Ourwear

- Ourwear hanya menyediakan produk fashion dan juga produk yang hanya dipakai dalam beberapa keperluan saja seperti kamera.
- Produk fashion yang disewakan juga beragam, dari pakaian branded hingga pakaian yang dibutuhkan untuk kegiatan tertentu seperti blazer, pakaian musim dingin,

Keamanan:

Cumi

- Saat membuat akun, kita harus verifikasi wajah dan kartu identitas.
- verifikasi nomor ponsel dan rekening

- Pihak yang menyewakan produk berhak menentukan jumlah uang deposit sewa
- Cumi memberlakukan sistem deposit untuk jaminannya. Deposit dibayarkan penyewa dan akan ditahan oleh Cumi. Kemudian dikembalikan ke penyewa setelah vendor mengonfirmasi kepada Cumi bahwa barang sudah dikembalikan dalam kondisi baik.
- Pengguna paham dan sepakat bahwa pengiriman dan pengembalian Barang dalam penyewaan Barang melalui aplikasi CUMI merupakan tanggung jawab pribadi masing-masing Pengguna. Pengguna diperbolehkan untuk memilih sendiri penyedia jasa pengiriman Barang yang akan digunakan untuk melakukan pengiriman atau pengembalian Barang, atau Pengguna dapat melakukan pengiriman dan penerimaan Barang secara pribadi.
- Pengguna paham dan sepakat bahwa Barang yang telah diserahkan kepada penyedia jasa pengiriman Barang berada dibawah tanggung jawab penyedia jasa pengiriman Barang.

Ourwear

- Saat membuat akun, kita harus verifikasi wajah dan kartu identitas.
- Pihak yang menyewakan harus mengirim produknya terlebih dahulu ke kantor ourwear untuk diperiksa kondisi dan originalitas produk
- Ourwear menyediakan microchip yang dipasang diproduk sebagai pelacak (Premium)
- Ourwear memasang security tag diproduk agar produknya tidak ditukar penyewa

Packaging:

Cumi

- Produk akan datang dengan packingan dari vendor

Ourwear

- Produk akan datang dengan packingan dari team Ourwear. Produk yang dikirimkan akan dikemas dalam plastik dan dimasukkan ke box ourwear.

3.3.2.1.2. Pengiriman

Jarak pengiriman

Cumi

- Untuk saat ini, operasi penyewaan cumi cuma berlangsung di sekitar jabodetabek

Ourwear

- Sistem penyewaan Ourwear akan berlangsung di beberapa kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Bali, Jogja, Palembang dan Makassar

*Jasa Expedisi pengiriman**Cumi*

- Pengguna diperbolehkan untuk memilih sendiri penyedia jasa pengiriman Barang yang akan digunakan untuk melakukan pengiriman atau pengembalian Barang, atau Pengguna dapat melakukan pengiriman dan penerimaan Barang secara pribadi.

Ourwear

- Ourwear menyediakan banyak jasa pengiriman seperti Tiki, Jne, Sicepat, Gosend, Grabsend bahkan Ourwear sendiri.

*Durasi pengiriman**Cumi*

- Tergantung Expedisi yang dipilih penyewa

Ourwear

- Ourwear menyediakan jasa pengiriman sendiri. Jasa pengiriman Ourwear ini dibuat untuk durasi pengiriman (urgent) dalam waktu 1 jam sampai.
- Tergantung expedisi yang dipilih penyewa

*Pengembalian produk**Cumi*

- Proses pengembaliannya langsung dari penyewa ke vendor lewat ekspedisi penyewaan

Ourwear

- Penyewa mengirimkan pakaian ke laundry yang sudah bekerja sama dengan ourwear sebelum dikembalikan ke penyewa

3.4. Kesimpulan Per Kelompok

Semester ini kita sedang memulai bisnis dan membangunnya. Kita telah brainstorming, dan membuat prototipe.

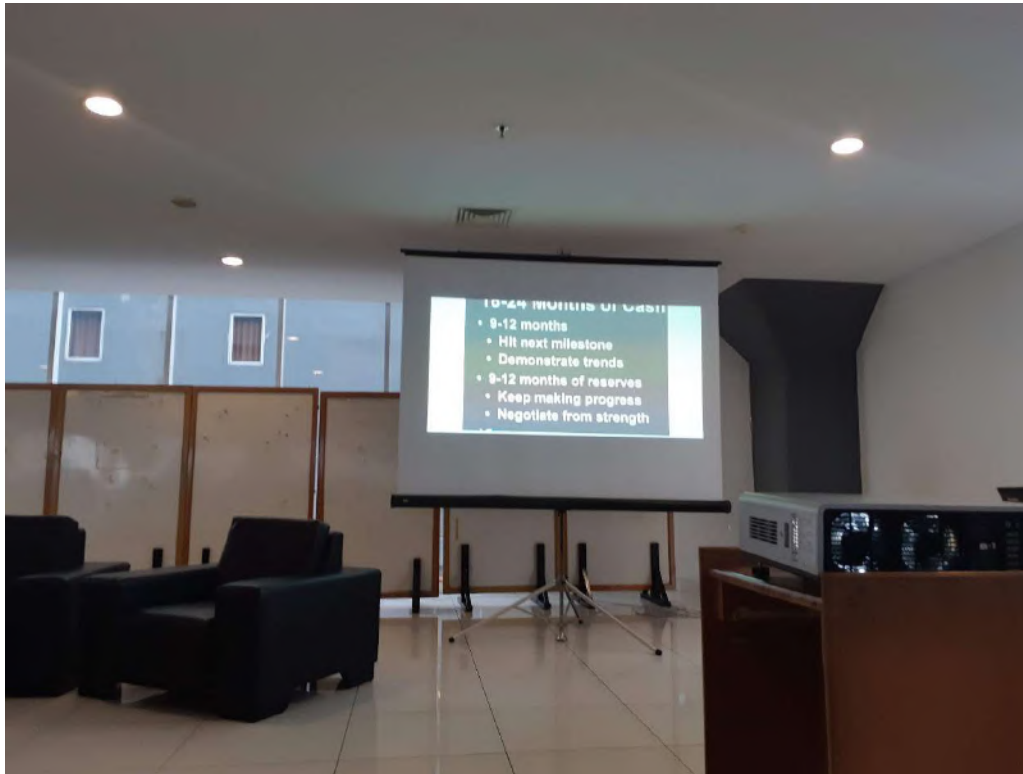
3.4.1. Bulan I (Februari) (Sebelum Ourwear)

S

3.4.1.1. Minggu 1 (19 Februari 2020)

- Inisialisasi Entrepreneur
- Pencarian dan pembentukan kelompok

A



Bagan 1 Hari pertama Entrepreneurship Track, Seminar khusus 19 Februari 2020

3.4.1.2. Minggu 2 (28 Februari 2020)

- Penyempurnaan ide-ide dari aplikasi lelang interaktif
- Cari tahu mengenai sistem lelang di pasar.
- Partisipasi di acara lelang offline untuk mengetahui permasalahan.
- Pindah dan gabung Perkedel Technologies ke Ourwear

Presentasi Perkedel Technologies pertama



Bagan 2 Presentasi mingguan Perkedel Technologies Pertama

3.4.1.3. Gambar



Bagan 5 Presentasi mingguan Ourwear di BeeHub (6 Maret 2020)

3.4.2.2. Minggu 1 (13 Maret 2020)

- Pitch ide Ourwear

Presentasi pada Minggu kedua

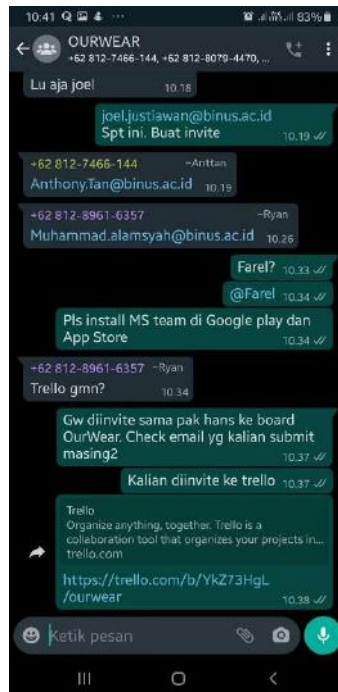


Bagan 6 Presentasi Mingguan Oirwear di BeeHub (13 Maret 2020)

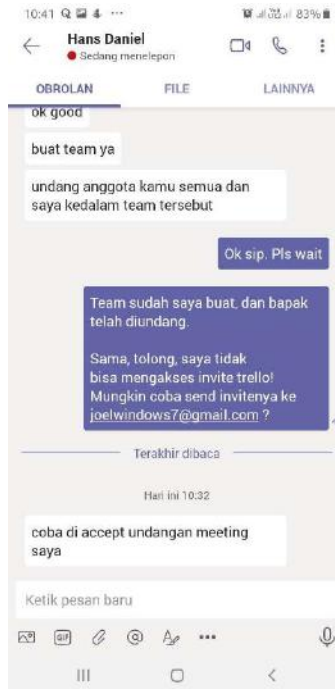
3.4.2.3. Minggu 2 (19 Maret 2020)

- A
- A
- A

Titik PSBB telah ditetapkan pada kampus ini, sehingga seluruh kegiatan Entrepreneurship dirumahkan. Kami telah diminta untuk mempersiapkan fasilitas komunikasi dan meeting virtual. Belum ada presentasi, karena waktu itu kampus sedang brainstorming bagaimana cara agar presentasi mingguan dapat berjalan walaupun di rumah.



Bagan 7 Chat Whatsapp berisi undangan ke Trello



Bagan 8 Cuplikan MS Team bersama chat pribadi Pak Hans

3.4.2.4. Minggu 3 (24 Maret 2020)

- Membuat Monthly Report, tambahkan narasi didalamnya
- Value Proposition Canvas
- Paper Infografis form

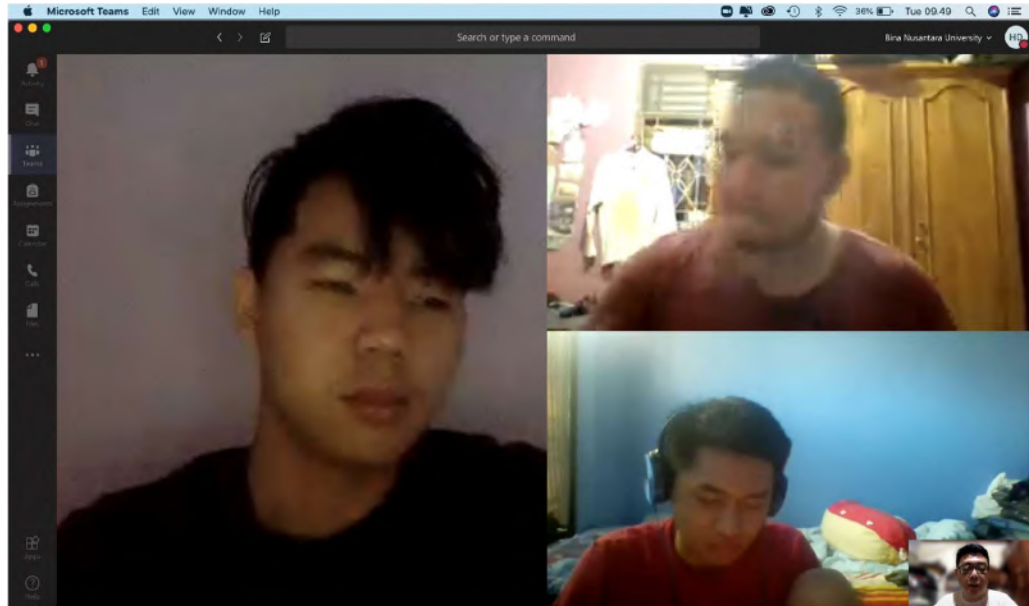
Meeting



Bagan 9 <https://trello.com/c/ukZ8Zv23> Meeting Mingguan 24 Maret 2020

3.4.2.5. Minggu 4 (31 Maret 2020)

- Membuat Monthly Report, tambahkan narasi didalamnya
- Value Proposition Canvas
- Paper Infografis form



Bagan 10 <https://trello.com/c/cJ4UMMer> Meeting Mingguan 31 Maret 2020

3.4.2.6. Gambar

Lihat [Activity Evidence](#)



Bagan 11 Toko tas di Tanah Abang



Bagan 12 Toko baju di Tanah Abang



Bagan 13 Lorong pasar pakaian di Tanah Abang

3.4.3. Bulan III (April)

<https://youtu.be/KDYPuRiO9Wg>

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

Kita sedang membangun bisnis. Kita membuat flowchart bisnis, melanjutkan SRL 2, berusaha mewawancarai customer.

Yang akan dilakukan:

- Membuat SRL 2
- Mewawancarai Customer

3.4.3.1. Minggu 1 (7 April 2020)

- Wawancara dengan beberapa Customer
- Mengerjakan prototipe aplikasi
- Menjelaskan tentang *Products & Services Ourwear*

A



Bagan 14 <https://trello.com/c/3YIPIBCi> Meeting Mingguan 7 April 2020

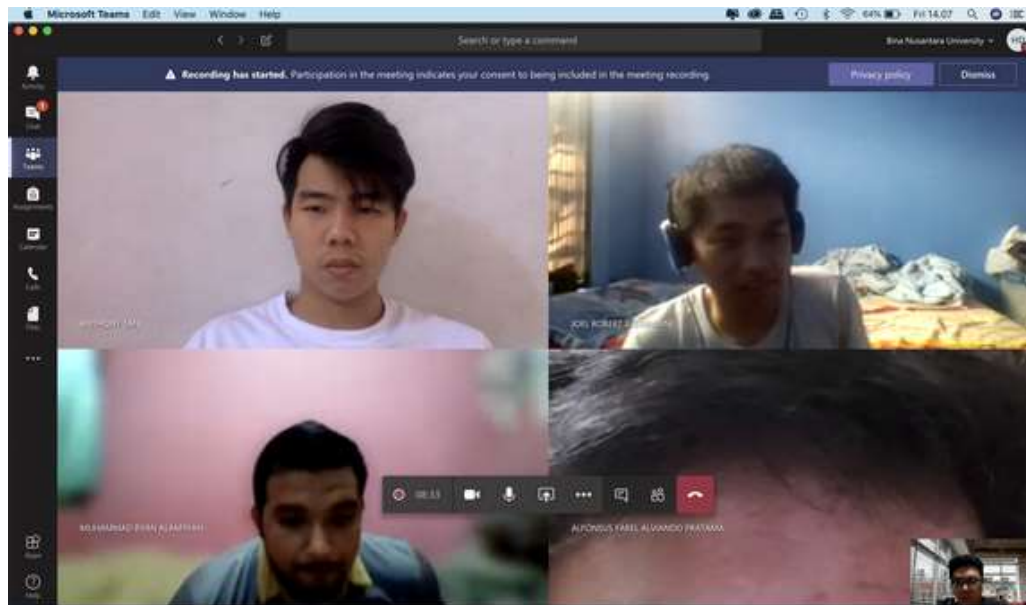
3.4.3.2. Minggu 2 (14 April 2020; Werror correction: 17 April 2020)

Yang Akan Dilakukan:

- Wawancara dengan calon pelanggan potensial
- Menyelesaikan prototipe Login & Homepage Rent
- Membuat flowchart aplikasi

Meeting Trello

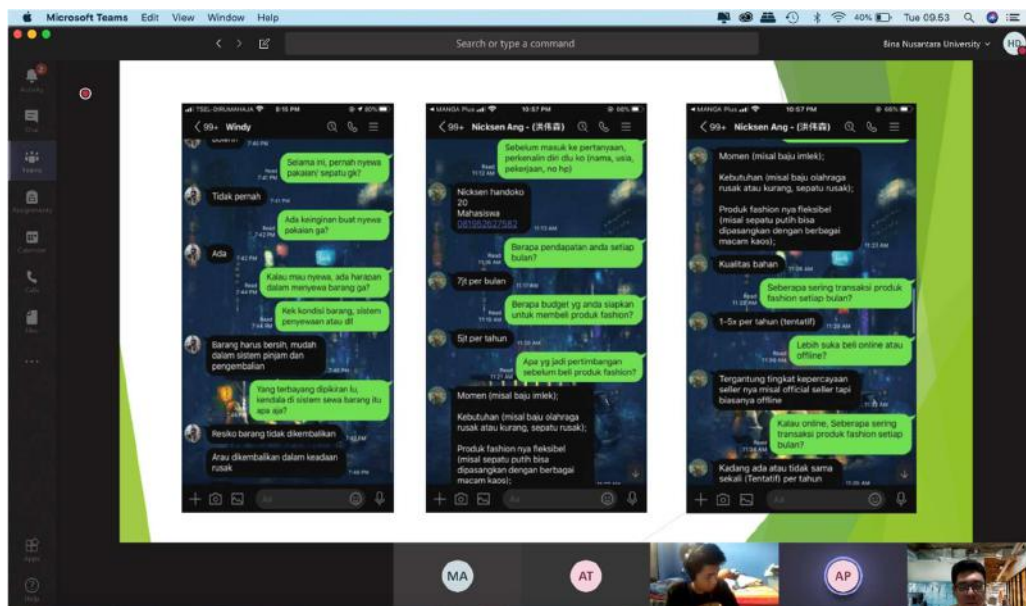
- Werror (Terlambat): <https://trello.com/c/sC2rvx0d>
- Correction (Presentasi ulang): <https://trello.com/c/NLINj1gM>



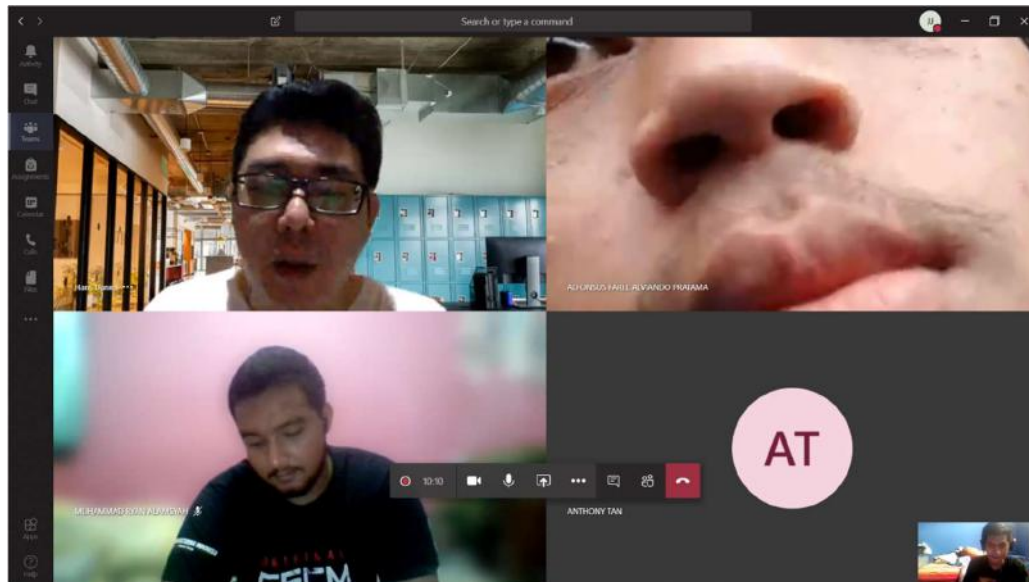
Bagan 15 <https://trello.com/c/NLIJ1gM> Meeting Mingguan 17 April 2020; sebelumnya pada tanggal 14 April 2020, terjadi keterlambatan

3.4.3.3. Minggu 3 (21 April 2020)

- Membuat Proses Bisnis
- Wawancara dengan customer dengan pertanyaan yang lebih spesifik
- Membuat Customer Job, Pain, dan Gain.



Bagan 16 <https://trello.com/c/EjA5BvQb> Meeting Mingguan 21 April 2020

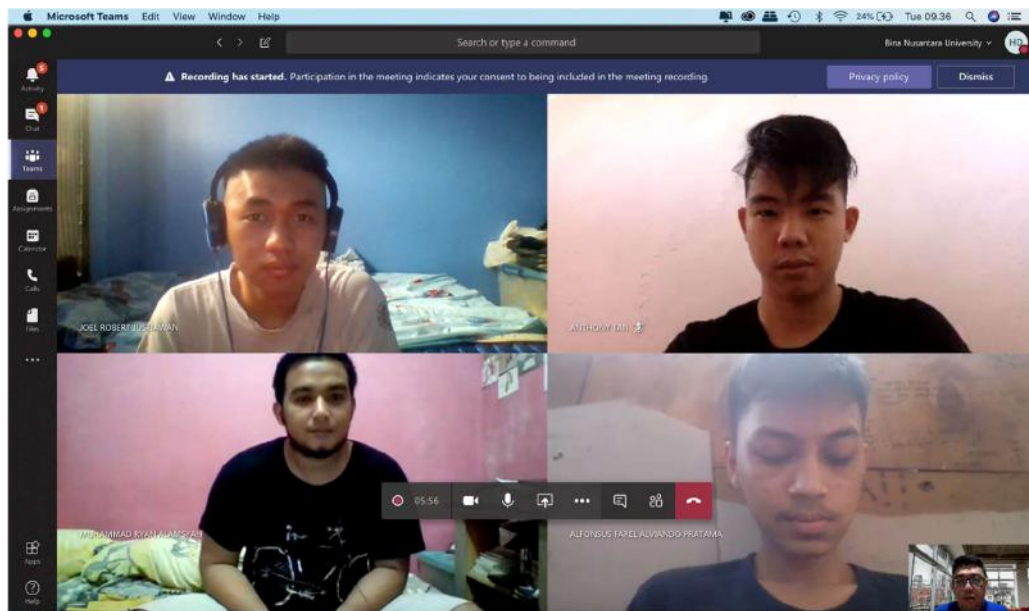


Bagan 17 Dari meeting 21 April 2020 Juga, tetapi dari perspektif Joel.

<https://trello.com/c/EjA5BvQb>

3.4.3.4. Minggu 4 (28 April 2020)

- Membuat komparasi antara aplikasi Ourwear dengan aplikasi pesaing.



Bagan 18 <https://trello.com/c/tvwvKPpj> Meeting Mingguan 28 April 2020

3.4.4. Bulan IV (Mei)

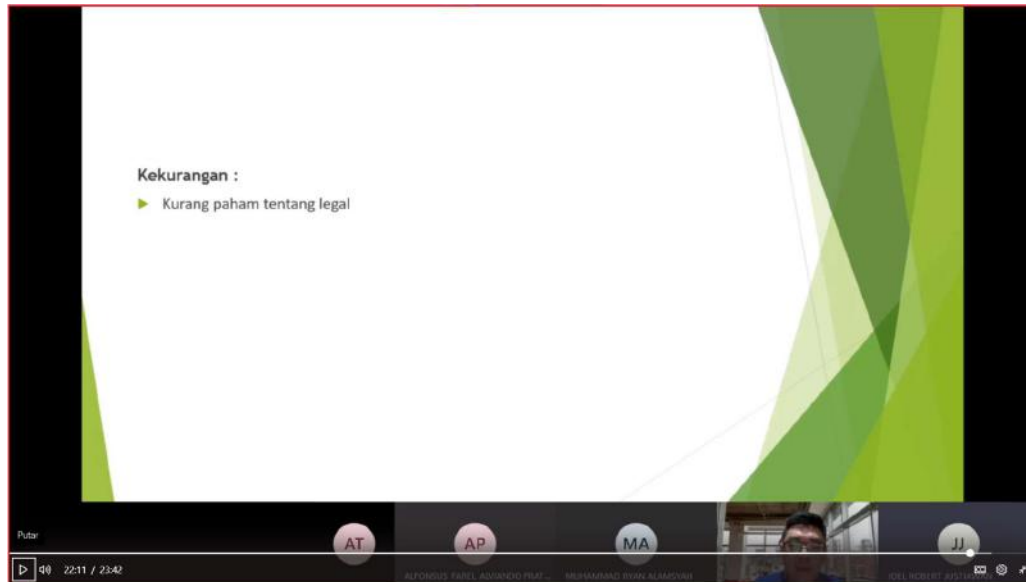
<https://youtu.be/qzX6bmd4aU8>

a

3.4.4.1. Minggu 1 (1 Mei 2020)

- Wawancara Industri (2 IndustriL Style Theory & Rentique)
- Mempelajari & Membuat Value Proposition: Gain Creator, Pain Reliever, Products & Services
- A

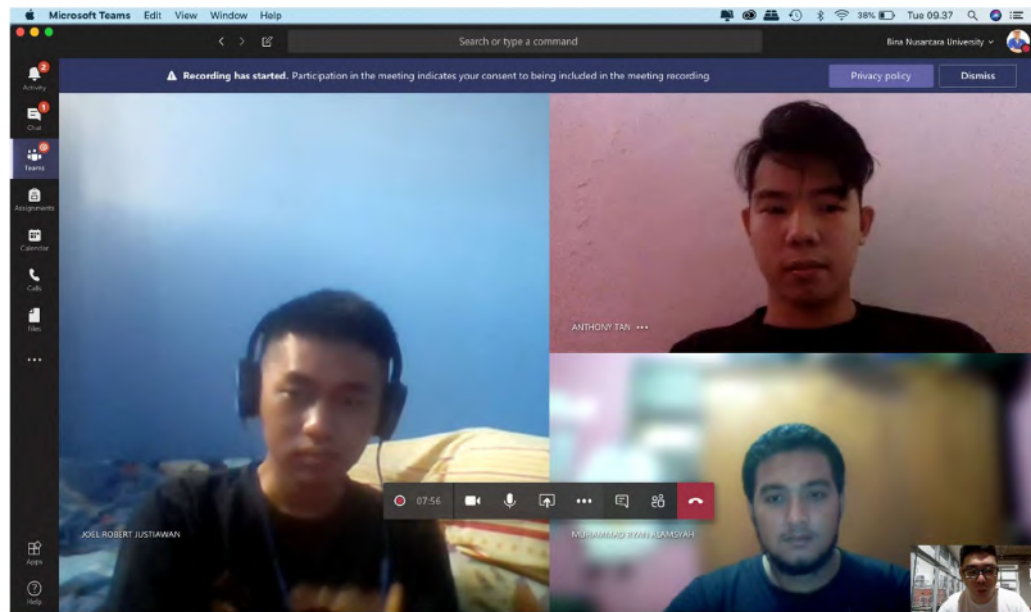
<https://trello.com/c/FoYyT4qw>



Bagan 19 Meeting Mingguan 1 Mei 2020

3.4.4.2. Minggu 2 (5 Mei 2020)

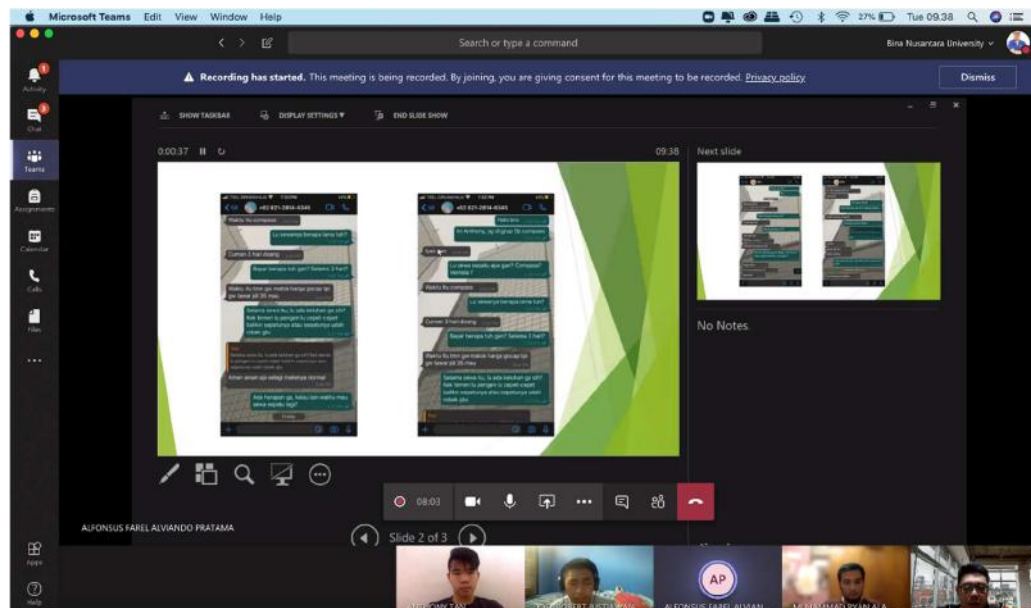
- Memahami proses kerja aplikasi sejenis
- Mencoba wawancara aplikasi sejenis
- Membuat Monthly Report April



Bagan 20 <https://trello.com/c/b6qMjrG7> Meeting Mingguan 5 Mei 2020

3.4.4.3. Minggu 3 (12 Mei 2020)

- Melakukan wawancara terhadap customer yang pernah melakukan penyewaan barang
- Membuat value proposition dari hasil wawancara
- Membuat proses bisnis



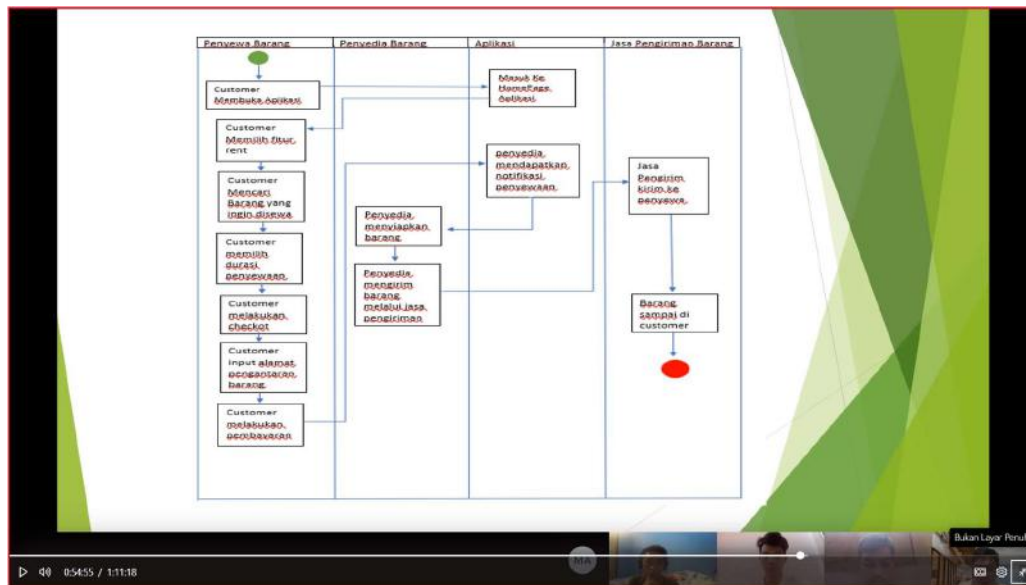
Bagan 21 <https://trello.com/c/dO6xCWdN> Meeting Mingguan 12 Mei 2020

3.4.4.4. Minggu 4 (19 Mei 2020)

- Membuat flow chart display aplikasi saat customer menyewa barang

- Wawancara 20 Industri penyewaan
- Membuat prosedur penyewaan dalam aplikasi

<https://trello.com/c/HPeOpyq4>



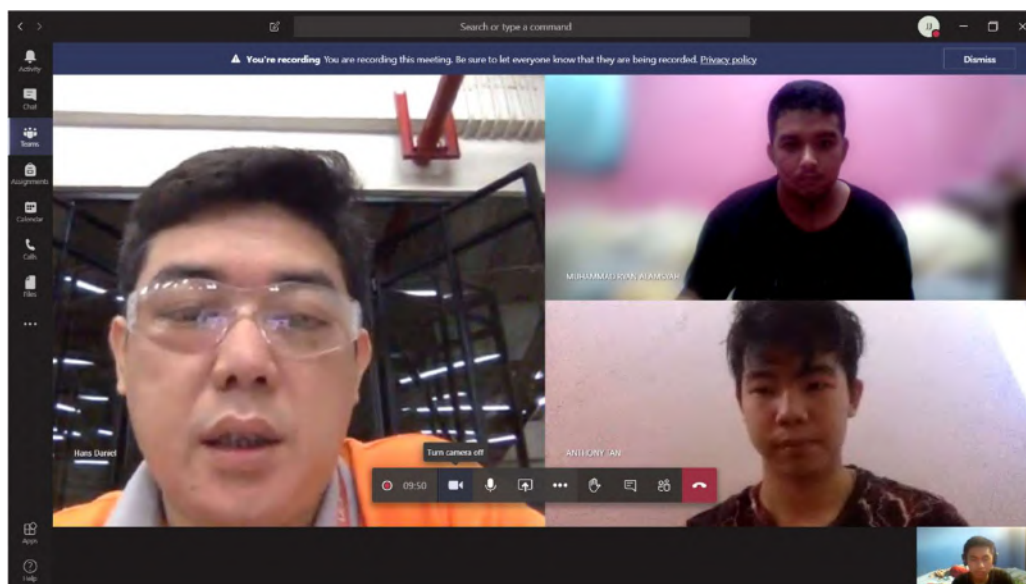
Bagan 22 Meeting Mingguan 19 Mei 2020

3.4.5. Bulan V (Juni)

<https://youtu.be/1FVK9-Sjn0M>

3.4.5.1. Minggu 1 (2 Juni 2020)

- Wawancara dengan penyewa terkait pencurian barang sewaan
- Mendapatkan berbagai cara penanganan pencurian
- Membuat Monthly report bulan Mei



Bagan 23 <https://trello.com/c/qRksdlQI> Meeting 2 Juni 2020

3.4.5.2. Minggu 2 (9 Juni 2020)

- Membuat Value Proposition Canvas lebih mendetail tentang Deposit, Keinginan User, dsb.
- Menjelaskan *Products & Services* yang tersedia di Ourwear.



Bagan 24 <https://trello.com/c/I8uxb5jW> Meeting Mingguan 9 Juni 2020

3.4.5.3. Minggu 3 (16 Juni 2020)

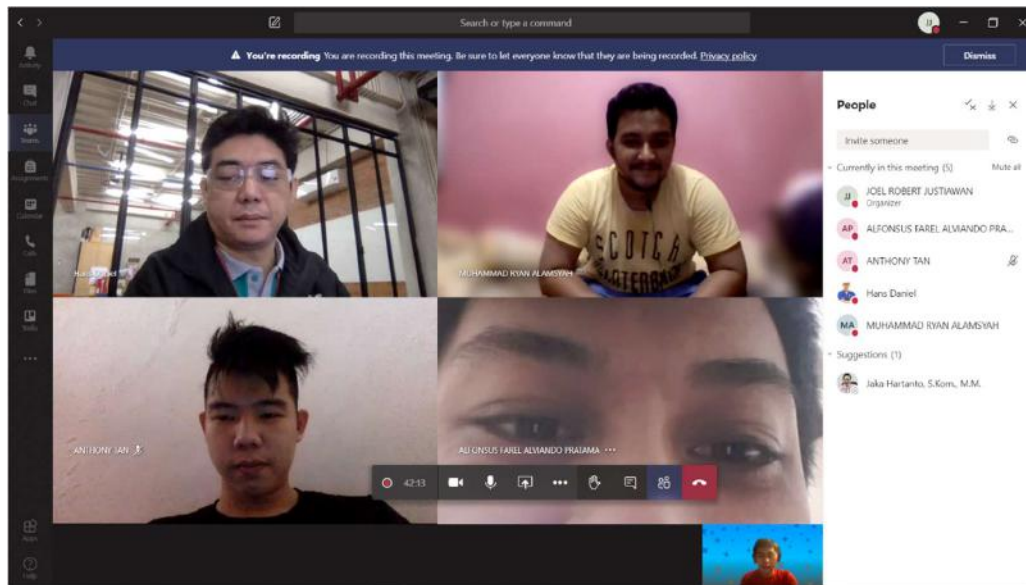
- Menyelesaikan Form SRL 3
- Membuat BMC Dari semua data yang telah di kumpulkan
- Mulai mengerjakan SRL 4



Bagan 25 <https://trello.com/c/opdvUsjH> Meeting Mingguan 16 Juni 2020

3.4.5.4. Minggu 4 (23 Juni 2020)

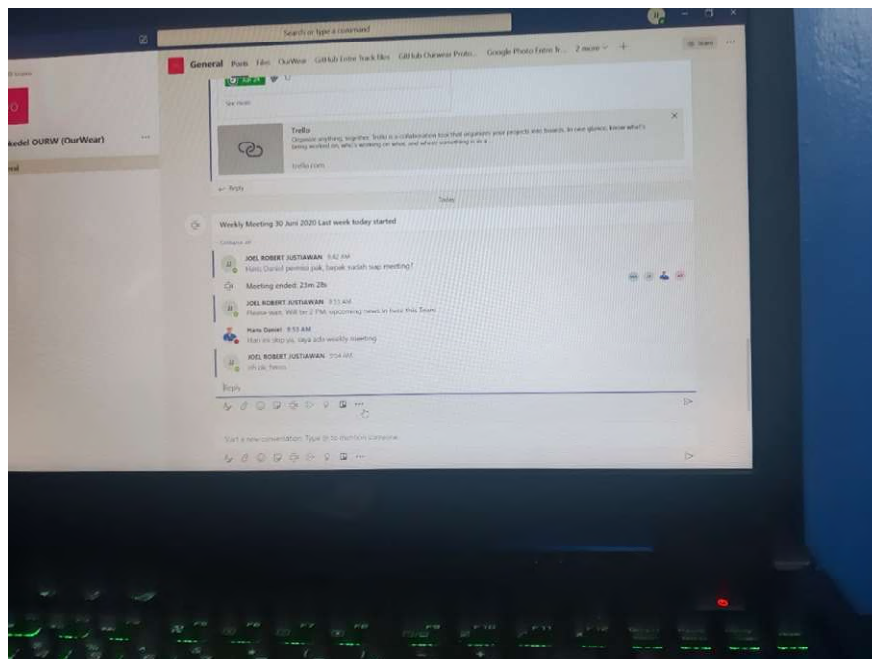
- Mulai Mengerjakan Prototipe
- Menjelaskan Teknologi yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi
- Menjelaskan pembayaran apa saja yang dapat digunakan dalam Ourwear.



Bagan 26 <https://trello.com/c/TbyVJvyH> Meeting Mingguan 23 Juni 2020

3.4.5.5. Minggu 5 (30 Juni 2020)

Meeting Skipped. Pak Hans ada urusan penting



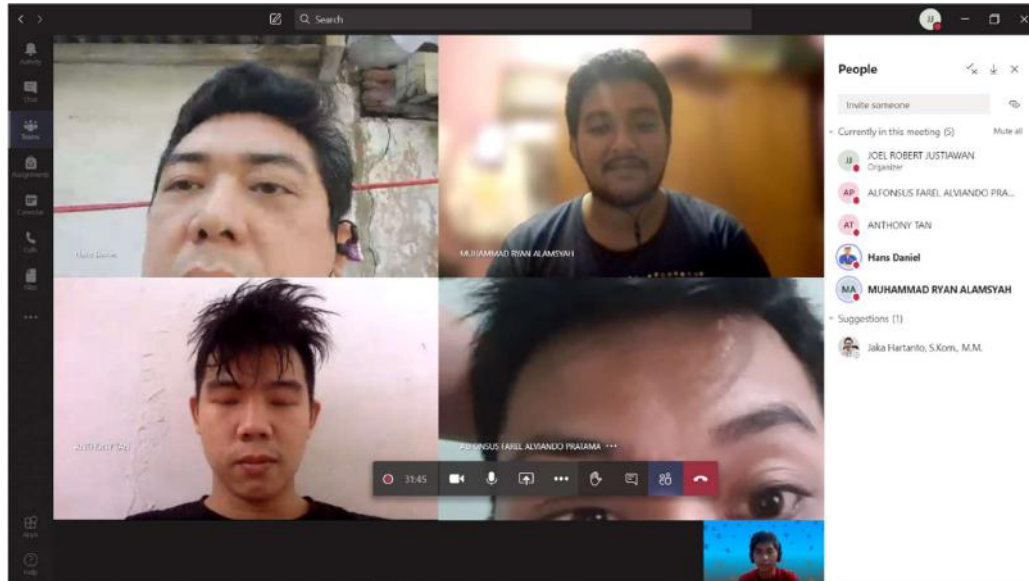
Bagan 27 <https://trello.com/c/3ldayPYs> Meeting Mingguan 30 Juni 2020 dilewatkan karena bapak Hans mendapatkan urusan penting

3.4.6. Bulan VI (Juli)

Cost, Timeline, Prototipe, SRL 4-5

3.4.6.1. Minggu 1 (7 Juli 2020)

- Mengeksplor aplikasi rental yang mirip
- Menyelesaikan prototipe



Bagan 28 <https://trello.com/c/hHtHaxzP> Meeting Mingguan 7 Juli 2020

3.4.6.2. Minggu 2 (14 Juni 2020)

- Menyelesaikan Timeline
- Menyelesaikan SRL 5



Bagan 29 <https://trello.com/c/oDtG68Bv> Meeting Mingguan 14 Juni 2020

3.4.6.3. Minggu 3 (21 Juli 2020)

- Timeline selesai

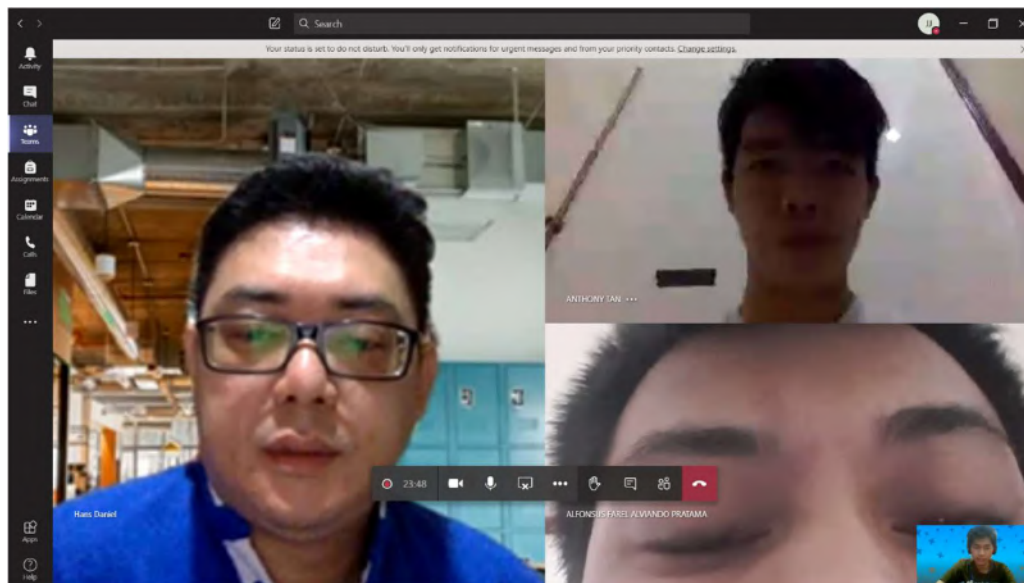


Bagan 30 <https://trello.com/c/MhIqHpMx> Meeting Mingguan 21 Juli 2020

3.4.6.4. Minggu 4 (28 Juli 2020)

- Menyelesaikan laporan final
- Mengirimkan laporan final
- Merevisi tampilan prototipe

A



Bagan 31 <https://trello.com/c/HqDbzz6W> Meeting Mingguan 28 Juli 2020

3.4.7. Bulan VII (Agustus)

Thread besar presentasi final <https://trello.com/c/s2HV5F1Y>

3.4.7.1. Minggu 1

- Persiapan Presentasi final bersama coach & dosen pembimbing

3.4.7.2. Minggu 2

- Presentasi final dengan coach & dosen pembimbing
- Menyelesaikan revisi laporan akhir

3.4.7.3. Minggu 3

- Mempersiapkan unggahan baru berdasarkan template baru

3.5. Kesimpulan Pribadi

3.5.1. Joel Robert Justiawan

3.5.1.1. Bulan I (Februari)

Ini adalah bulan pertama kami memulai Enrichment ini. Dasarnya, kami mengumpulkan kelompok, brainstorming, dan membangun bisnis. Ditengah, kami bergabung ke bisnis lain dikarenakan ide yang mirip.

- a. Ini adalah minggu pertama kami. Memang tidaklah mudah untuk memikirkan ide bisnis yang pantas bagi beberapa pasaran.
- b. Perkedel Technologies bergabung ke Ourwear. Kami akan melakukan bisnis bersama dan balik panggung
- c. Sejujurnya, Sangat sulit memikirkan suatu masalah. Masalah ini terdiri dari banyak sisi dan harus dipikirkan secara kritis.
- d. Sementara, tujuan Perkedel Technologies untuk menghasilkan sesuatu bagi semua orang, sesemua mungkin, bahkan alien juga termasuk. Perkedel Technologies tidak terlalu memprioritaskan cara untuk meraih untung sebanyak-banyaknya, melainkan prioritas Perkedel adalah demi kesejahteraan semua masyarakat (*tidak seperti perusahaan lain yang hanya memikirkan keuntungan secara duit, namun rakyat tidak sejahtera*).
- e. Perkedel Technologies adalah kelas kalau diumpamakan orientasi objek, yang dapat diinstansi ke suatu kehidupan (misal Kehidupan nyata), yang berisi Alam semesta khusus yang berupa alur cerita / alur waktu / *Cinematic Universe*. Perkedel Technologies juga berisi banyak hal seperti berbagai proyek baik perangkat keras maupun perangkat lunak.
- f. Bahkan jika PT. Perkedel misalnya bangkrut, Perkedel Technologies tetap hidup, tidak akan mati, abadi. Canggih abadi.
- g. Perkedel akan mencari cara apapun untuk dapat merealisasikan proyek-proyek dengan biaya sesedikitpun segratis-gratisnya, sumber terbuka, apapun dengan alat yang *Free Libre* (gratis dan bebas).
- h. Maka dari itu, kami bergabung dengan perusahaan Ourwear dan berharap hasil apapun dari itu dapat membantu setidaknya satu atau dua hal untuk merealisasikan Perkedel Technologies.
- i. Kami juga berharap Perkedel Technologies menjadi perusahaan induk dari Ourwear

3.5.1.2. Bulan II (Maret)

Bulan ini saya mempelajari framework yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi Ourwear yaitu Flutter. Saya mempelajari cara pengkodeannya dan fungsi-fungsi terkait framework tersebut.

- a. Tantangan dalam mempelajari cara membuat suatu program adalah kurangnya dokumentasi yang dibutuhkan untuk mencapai hasil tertentu

3.5.1.3. Bulan III (April)

Bulan ini saya telah mempelajari flutter, dan akan memulai untuk membuat prototipe dari aplikasi Ourwear untuk mempelajari cara kerja Ourwear.

3.5.1.4. Bulan IV (Mei)

Bulan ini merupakan bulan sulit dikarenakan pandemi, jadi sangat sulit mendapatkan narasumber untuk wawancara.

PSBB akhirnya telah diterapkan setidaknya di sekitar lokasi tempat tinggal dan kampus. Kampus telah mengkonversi pertemuan mahasiswa menjadi daring dari rumah, sehingga seluruh aktivitas-aktivitas dan kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aplikasi konferensi virtual.

3.5.1.5. Bulan V (Juni)

- a. Mari kita selesaikan aplikasi Ourwear Prototype sampai setidaknya MVP. Minimum Viable Product
- b. Tetapi UI sesungguhnya dalam Adobe XD belum dishare ke trello. Masih di pegang salah satu anggota.
- c. File itu yang mungkin dipakai di presentasi final

3.5.1.6. Bulan VI (Juli)

- d. Ini adalah bulan menjelang perpindahan semester kedepan
- e. Kita harus mempersiapkan laporan akhir
- f. Prototipe sudah kelar & saatnya pindah ke aplikasi sungguhan

3.5.1.7. Bulan VII (Agustus)

- a. Bulan ini adalah terakhir.
- b. Kita presentasi dengan Coach & Dosen Pembimbing
- c. Mempersiapkan laporan akhir

