

PROPOSAL

CALON PERUSAHAAN PEMULA BERBASIS TEKNOLOGI DARI PERGURUAN TINGGI TAHUN 2019

DIGIFACE – Meja Pintar

Bidang Fokus: Teknologi Informasi dan Komunikasi

Nama Lembaga : Research & Technology Transfer Office
Universitas Bina Nusantara
No. Telp Kantor : (021) 534 5830 ext. 1708
Alamat : Kampus Anggrek – Universitas Bina Nusantara R700 Lt. 7
Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Jakarta
Email : adminrtto@binus.edu, lppm@binus.edu

RINGKASAN EKSEKUTIF

“*Meja Pintar*” adalah perangkat meja yang diterapkan fitur teknologi mini pc digabungkan dengan touch screen overlay sehingga dapat bersifat touchscreen tanpa butuh membeli monitor touchscreen langsung yang berharga sangat mahal. Mejanya pun dibuat semenarik mungkin agar enak dilihat dan dapat disesuaikan dengan konsep tempat nantinya. Dengan banyaknya masyarakat yang sering meeting atau sekedar mengerjakan tugas diluar kantor dan sekolah. Dan juga dilihat dalam perkembangan bisnis kafe yang makin merambah, menjadikan hal ini peluang dalam menerapkan teknologi Smart Table untuk dinikmati masyarakat. Sehingga masyarakat dapat lebih efektif dalam hal berdiskusi saat meeting atau mengerjakan tugas bersama. Oleh karena itu diharapkan *smart table* ini dapat menjadi inovasi bagi mereka.

LEMBAR PENGESAHAN

DIGIFACE – Meja Pintar

Keterangan Penanggung Jawab Lembaga	
Nama Lembaga	: Research & Technology Transfer Office Universitas Bina Nusantara
Nama Ketua Lembaga	: Prof. Dr. Tirta Nugraha Mursitama, Ph.D
Alamat	: Kampus Anggrek – Universitas Bina Nusantara R700 Lt. 7 Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Jakarta
Telepon/HP	: (021) 534 5830 ext. 1708
Email	: adminrto@binus.edu , lppm@binus.edu
Keterangan Penanggung Jawab Lembaga	
Nama Penanggung Jawab Calon PPBT	: Anindito, S.Kom., M.T.I.
Alamat	: Daya Pesona Jl Amarilis II A3 No 1 Jombang, Ciputat, Tangerang Selatan 15414
Telepon/HP	: 0815 8480 2202
Email	: anindito@binus.edu

Yang Mengusulkan,
Penanggung Jawab Calon PPBT



(Anindito)

Disetujui,
Vice Rector – Research & Technology Transfer



(Prof. Dr. Tirta Nugraha Mursitama, Ph.D)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Prof. Dr. Tirta Nugraha Mursitama, Ph.D
Jabatan : Vice Rector – Research & Technology Transfer
Institusi : Universitas Bina Nusantara
Alamat : Kampus Anggrek – Universitas Bina Nusantara R700 Lt. 7
Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Jakarta

menyatakan bahwa Calon PPBT yang tersebut di bawah ini :

Nama CPPBT : Anindito, S.Kom., M.TI
Inovasi Teknologi : DIGIFACE – Meja Pintar
Alamat : Daya Pesona Jl Amarilis II A3 No 1, Jombang, CIPUTAT

tidak sedang menerima pendanaan berasal dari APBN/APBD dan lembaga non pemerintah lainnya pada tahun 2019 dan proposal yang diajukan bukan proposal dengan judul dan ruang lingkup/tahapan yang sama pada tahun 2018.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dipergunakan untuk pengajuan Program Calon Perusahaan Pemula Berbasis Teknologi (CPPBT) Tahun 2019.

Jakarta, 10 Oktober 2018
Vice Rector – Research & Technology Transfer




(Prof. Dr. Tirta Nugraha Mursitama, Ph.D)

PROFIL LEMBAGA

A. KONTAK LIAISON OFFICER/PENGHUBUNG LEMBAGA

- 1. Nama : Anindito, S.Kom., S.S., M.TI.
- 2. Alamat : Kampus Anggrek – Universitas Bina Nusantara R700 Lt. 7
Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Jakarta
- 3. Nomor Hp : (0815) 8480 2202
- 4. Email : anindito@binus.edu

B. IDENTITAS LEMBAGA

- 1. Nama Lembaga : Research & Technology Transfer
Universitas Bina Nusantara
- 2. Alamat Lembaga : Kampus Anggrek – Universitas Bina Nusantara R700 Lt. 7
Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Jakarta
- 3. Telepon Lembaga : (021) 534 5830 ext. 1708
- 4. Email Lembaga : lppm@binus.edu, adminrtto@binus.edu
- 5. Nama Pimpinan : Prof. Dr. Tirta Nugraha Mursitama, Ph.D

C. KELEMBAGAAN LEMBAGA

- 1. Tahun Mulai Berdiri : 2013
- 2. SK Pendirian : SK CEO No. 0094/SK/HC&L-CEO/IX/2013
- 3. Visi dan Misi :
- 4. Kemitraan yang dimiliki : Nasional dan Internasional
- 5. Pengalaman Pembinaan : CPPBT 2017-2018

DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF.....	2
LEMBAR PENGESAHAN.....	3
SURAT PERNYATAAN.....	4
PROFIL LEMBAGA	5
DAFTAR ISI.....	6
BAB 1. PENDAHULUAN	8
A. LATAR BELAKANG.....	8
B. TUJUAN KEGIATAN	9
C. MANFAAT KEGIATAN.....	10
BAB II. ASPEK PRODUK INOVASI TEKNOLOGI	12
A. DESKRIPSI PRODUK INOVASI.....	12
B. LATAR BELAKANG PENGEMBANGAN PRODUK.....	12
C. KETERBAHARUAN PRODUK	13
D. SPESIFIKASI TEKNIS PRODUK TEKNOLOGI.....	13
E. KEGUNAAN/MANFAAT PRODUK	13
F. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN PRODUK	14
G. KEPEMILIKAN PRODUK INOVASI.....	15
H. HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)	15
I. SERTIFIKASI DAN STANDARISASI PRODUK.....	15
BAB III. PENGEMBANGAN PRODUK.....	16
A. ROADMAP PENGEMBANGAN PRODUK.....	16
B. PENGUJIAN PRODUK.....	17
BAB IV. ASPEK POTENSI PASAR	19
A. TARGET PASAR	19
B. PANGSA PASAR	19
C. PENETAPAN BIAYA PRODUKSI DAN HARGA JUAL PRODUK	20

D. RENCANA PEMASARAN PRODUK.....	20
BAB V. TIM PELAKSANA KEGIATAN	21
BAB VI. RENCANA KEGIATAN	22
BAB VII. OUTPUT KEGIATAN.....	24
BAB VIII. RENCANA PENGGUNAAN ANGGARAN.....	25
A. RENCANA ANGGARAN BIAYA	25
B. REKAPITULASI ANGGARAN.....	29
LAMPIRAN	30

BAB 1. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam dunia era digital sekarang ini bahwa masih sangat dibutuhkannya inovasi – inovasi yang bisa dihadirkan dalam membantu dan menyediakan permintaan bagi masyarakat. Dimana permasalahan yang penulis angkat ialah kurangnya efektivitas dan interaktif saat pertemuan meeting untuk presentasi dan media entertainment. Selain itu jika kita meneliti banyaknya restaurant, *co-workspace*, sekolah bahkan hotel memerlukan media informasi yang digunakan sebagai alat penyampaian informasi. Jika kita melihat data sumber dari artikel rentpos.com dengan judul “5 reasons staff meetings ineffective” yang mengatakan alasan saat pertemuan meeting antar pegawai tidak begitu efektif. Salah satunya disebutkan yaitu seberapa besar orang di dalam ruangan atau lingkup satu meja meeting tersebut dapat berkontribusi saat diskusi. Dimana pada studi ditemukan 39 persen karyawan mengaku melamun bahkan mengantuk. Dikarenakan hanya satu atau dua member yang memiliki *intens* dalam menyampaikan diskusinya hanya dengan berbicara atau laptop tapi kesulitan karena ukuran layar yang kecil.

Di Indonesia sendiri, khususnya daerah DKI Jakarta banyak sekali tempat untuk meeting seperti halnya kafe. Menurut data yang dikemukakan harian berita merdeka.com tahun 2014 dengan judul “menjamurnya bisnis kafe di tanah air”, bahwa terdapat 10.000 kafe di Indonesia dan diperkirakan akan terus tumbuh. Dan juga masih dari sumber yang sama bahwa dikatakan perubahan gaya masyarakat Indonesia yang memilih rapat di kafe sambil minum kopi.

Selain fungsi di atas masih memiliki fungsi lainnya yaitu sebagai Papan Informasi (PI) untuk media marketing. Papan Informasi (PI) merupakan tempat untuk menempelkan informasi yang perlu diketahui masyarakat. Selain sebagai sarana informasi, PI juga merupakan sarana pembelajaran (edukasi) prinsip transparansi dan akuntabilitas bagi masyarakat dan pelaku PNPM Mandiri Perdesaan di lokasi tersebut. Apabila dikelola secara partisipatif, artinya masyarakat tidak hanya memposisikan diri sebagai ‘penikmat’ atau konsumen dari PI, tetapi juga sekaligus sebagai partisipan dalam bentuk artikel maupun sumbang saran berkaitan dengan PNPM Mandiri Perdesaan maupun hal lainnya, maka Papan Informasi akan berfungsi sebagai media informasi partisipatif.

Melihat kegunaannya yang besar bagi masyarakat dan pelaku program, maka PI harus dikelola dan dipelihara dengan baik. Untuk itu, pelaku PNPM Mandiri Perdesaan harus memastikan keberadaan PI di setiap lokasi dan ketersediaan informasinya bagi masyarakat. Di tingkat desa dan dusun, peran ini diambil oleh KPMD/K.

Beberapa hal yang harus diperhatikan didalam pengelolaan PI antara lain adalah:

- 1) PI harus dibuat menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu warga. Baik dari tata warna PI itu sendiri, maupun tata letak, dan ragam informasi yang disajikan.
- 2) Informasi yang disajikan dapat berupa informasi mengenai kegiatan yang sedang berlangsung di desa, perkembangannya, masalah yang timbul, dan informasi lain yang dianggap perlu diketahui warga, seperti undangan rapat di kelurahan, arisan, pengajian, lomba-lomba atau acara lain (bila ada), dan juga Buletin yang telah dibaca oleh pelaku PNPM Mandiri Perdesaan atau media cetak lain yang informasinya bermanfaat.
- 3) Informasi yang ditampilkan tidak harus diketik dengan mesin tik atau komputer, tetapi bisa juga ditulis tangan dengan rapi dan indah, atau berupa gambar-gambar menarik yang dapat mewakili informasi yang akan disampaikan.
- 4) Karena sifatnya untuk memberikan informasi (termasuk perkembangan tahapan dan jadwal-jadwal kegiatan), maka informasi di PI harus selalu diperbarui secara berkala (tabel 1), minimal sebulan sekali. PI tidak boleh dibiarkan kosong, apalagi rusak dan tidak terurus. Karena bila rusak atau tidak terurus, maka minat warga untuk mendapatkan informasi program melalui PI akan menurun, dan fasilitator dinilai telah mengabaikan hak masyarakat untuk mendapatkan informasi. Dengan adanya Smart Table dapat digunakan untuk:

1. PUSAT INFORMASI-Keterbukaan informasi program kerja pemerintah kepada publik atau masyarakat.
2. MUSEUM-Penjelasan tentang sejarah, gambar, video dan materi lainnya jadi lebih interaktif.
3. PENCARIAN LOKASI-Pencarian nama toko, lokasi toko, food court, parking area dalam department store.
4. PERPUSTAKAAN-Pencarian lokasi buku akan lebih mudah bila ditempatkan di perpustakaan.
5. RESTAURANT-Tampilan menu berupa gambar dan video menjadi lebih interaktif.
6. ADVERTISING-Games, katalog produk, iklan kreatif dapat menambah income lebih.

B. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan mengikuti kegiatan CPPBT dengan alat “*smart table*” ini adalah mampu menjabarkan pengembangan produk yang telah dibuat pada model prototipe awal , dimana hal tersebut masih dirasa kurang jika melihat dengan potensi kemampuan nantinya yang dapat dinikmati masyarakat.

Tujuan dari proposal ini adalah :

- a. Menjabarkan model bisnis *Smart Table*.

- b. Melakukan perancangan sistem dan membuat perangkat *Smart Table*.

Sedangkan sasaran yang dituju adalah:

- a. Universitas.
- b. Cafe/restoran.
- c. Kantor.
- d. Rumah sakit.
- e. Mal/pusat perbelanjaan.
- f. Sekolah.

Terdapat 3 aspek dalam penentuan segmentasi, yaitu segmentasi geografis, demografis, dan psikologis. Pada analisis segmentasi konsumen dalam bisnis model canvas, terdapat 2 pangsa pasar, yaitu primary market dan secondary market. Primary market merupakan segmentasi konsumen utama yang direncanakan oleh sistem *Smart Table*, segmen primary market memberikan kontribusi besar dalam pendapatan *Smart Table*. Sedangkan secondary market merupakan segmentasi konsumen kedua bagi sistem *Smart Table*, konsumen pada secondary market tetap memberikan kontribusi pendapatan bagi *Smart Table*. Hanya saja tidak sebesar konsumen pada primary market.

Berdasarkan segmentasi geografis, faktor yang dipilih adalah berdasarkan kota. Dari seluruh wilayah kota di Indonesia, wilayah yang dipilih dalam pangsa primary market dan secondary market adalah Jakarta. Wilayah ini merupakan wilayah padat manusia, yang memiliki 2,961 sekolah dasar yang terdaftar, selain itu berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Jakarta merupakan provinsi dengan kasus penculikan terbanyak dibandingkan dengan lainnya. Oleh karena itu Jakarta adalah wilayah yang diutamakan dalam menerapkan sistem *Smart Table*.

Customer Segments	Primary Market	Secondary Market
Geografis	Masyarakat kota (Jakarta)	Masyarakat kota (Jakarta)
Demografis	Kantor, Rumah sakit, Universitas, Sekolah, Cafe	Mall/Pusat Perbelanjaan
Usia	17-55 Tahun	17-55 Tahun

C. MANFAAT KEGIATAN

1. Sosial
 - a. Meningkatkan kreativitas masyarakat karena adanya wadah atau fasilitas yang mempermudah dalam berdiskusi.
 - b. Dapat memberikan informasi dengan cepat ke pengguna.
 - c. Mengajak masyarakat untuk lebih menggiatkan program smart city.
 - d. Sebagai sarana hiburan.
2. Ekonomi
 - a. Perangkat Smart Table ini dapat mengurangi biaya dengan harga terjangkau.
 - b. Mengurangi penghematan penggunaan kertas.
 - c. Menghemat waktu dalam penyampaian informasi.
3. Lingkungan

- a. Mampu mengefisienkan tempat tanpa harus terpisah antara adanya meja sendiri dengan monitor yang terpapang di tempat berbeda.

BAB II. ASPEK PRODUK INOVASI TEKNOLOGI

A. DESKRIPSI PRODUK INOVASI

Meja pintar ini atau yang kami sebut “*smart table*” adalah perangkat meja yang diterapkan fitur teknologi Mini PC atau menggunakan Raspberry Pi digabungkan dengan touch screen overlay dan monitor TV LCD sehingga dapat bersifat touchscreen tanpa butuh membeli monitor touchscreen langsung yang berharga sangat mahal. Mejanya pun dibuat semenarik mungkin agar lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan konsep tempat nantinya (custom).

Nantinya Smart Table tersebut dapat melakukan hal – hal fungsional mulai dari tugas pengetikan seperti word, presentasi slide, membuka browser dimana akan bermanfaat bisa digunakan untuk diskusi kelompok maupun meeting dengan klien bisnis. Serta ada hiburan mini game yang bisa dimainkan secara bersama – sama. Dengan begitu masyarakat tidak perlu lagi repot – repot untuk membawa laptop ke kafe, hotel, sekolah, rumah sakit atau co-working space yang tersedia pada *smart table*.

B. LATAR BELAKANG PENGEMBANGAN PRODUK

Pengembangan Smart Table ini idenya didasari dimana jika kita membeli perangkat monitor touchscreen secara langsung tentu sangatlah mahal. Oleh karena bagaimana kita cukup butuh layar sentuh yang dapat disatupadukan dengan monitor berharga murah. Selain itu penggabungan alat yang bernama touchscreen overlay serta ditambah kostumisasi mejanya itu sendiri untuk menempatkan layar monitornya.

Namun dalam segi masalah dikarenakan masih kurangnya kualitas dan fitur yang terdapat pada prototype Smart Table ini. Seperti sensitifas sentuhan ,daya tahan alatnya terhadap tumpahan air atau makanan panas. Serta sumber daya yang dapat menunjang dalam pembuatan kostumisasi meja serta program – program windowsnya itu sendiri.

Yang dibutuhkan saat ini adalah riset untuk lebih dalam lagi serta biaya yang memungkinkan mengganti spare-part yang ada prototipe dengan kualitas lebih baik lagi. Seperti halnya perangkat mini pc nya itu sendiri, serta seorang programmer yang mampu membuat dan mensetting program dengan sistem operasi windows. Selain itu sumber daya yang mampu mengoptimalkan dalam pembuatan meja dan softwarenya itu sendiri yang masih terbatas.

Alasan mengapa penulis sangat ingin Smart Table ini dikenalkan ialah mampu memperbaiki kekurangan yang ada . Selain produk seperti ini di Indonesia masih sangatlah terbuka untuk diperjuabelikan karena masih sangat jarang pihak yang ingin membuat, karena mereka selalu terpaku bahwa layar sentuh beridentik dengan monitor yang berharga mahal. Jika

diliat penempatannya sangat besar peluang jika diliat dengan angka banyak kafe – kafe atau coworking space yang ada di Indonesia. Karena diharapkan Smart Table ini dapat membantu kota – kota yang ada khususnya kota besar seperti Jakarta menjadi julukan *smart city*.

C. KETERBAHARUAN PRODUK

Produk ini sebenarnya yang sejenis sudah cukup banyak di luar negeri sana dengan memakai perangkat Touchscreen overlay. Tetapi untuk pasaran Indonesia sendiri masih terbilang sangat jarang. Namun di kota besar seperti Jakarta untuk setahun belakangan ini sudah banyak yang menggunakan teknologi touchscreen overlay.

Para pesaing yang ada hanya menerima pemasangan dari sisi Touchscreen overlay tanpa bisa sekaligus mendesain pembuatan meja yang menjadi tempat monitor dan touchscreen overlaynya itu sendiri. Serta melakukan kostumisasi programnya sangatlah jarang bahkan tidak ada. Umumnya di kota besar seperti Jakarta untuk setahun belakangan ini hampir banyak perusahaan yang menggunakan teknologi touchscreen overlay.

Bisa kita lihat seperti acara sepakbola yang saat narasumber menganalisis permainan bola, mereka menggunakan media monitor yang dapat disentuh. Dimana monitornya hanya led atau lcd biasa tetapi dilapisi kembali dengan touchscreen overlay. Ataupun bisa dilihat pada penggunaan pameran – pameran elektronik dalam menjelaskan detail suatu produk. Selain itu adapula monitor atau tv yang memang sudah mendukung teknologi layar sentuh dari pabrikannya itu sendiri, tetapi jenis yang seperti ini sangatlah mahal.

D. SPESIFIKASI TEKNIS PRODUK TEKNOLOGI

Monitor : 32 inch LCD

Mini PC : Seri z83v mini pc , OS Windows 10, Ram 1 gb, CPU intel atom 2.00ghz

Touch Frame : Multi touch screen usb 32inch

Kaca Pelapis : Kaca bening dengan ukuran ketebalan 4mm

Meja : Berukuran persegi panjang kustom disesuaikan bidang monitor yang dipakai , bisa berbahan kayu atau stainless. Namun saat ini masih dibuat berbahan kayu.

Kabel : Kabel roll 10 meter

E. KEGUNAAN/MANFAAT PRODUK

Manfaat atau kegunaan produk *Smart Table* bagi pengguna antara lain :



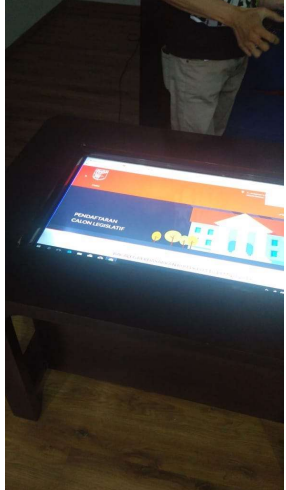
- a. Diharapkan mampu menciptakan output profit dari kreativitas atau ide yang dihasilkan dalam berdiskusi.

- b. Lebih efisien bagi masyarakat tanpa perlu repot membawa perangkat laptop.
- c. Menyediakan *multi tasking* fitur seperti bisa untuk mengetik, presentasi, order makan hingga bermain mini game seru.
- d. Secara kecepatan dalam aktivitas diskusi akan lebih cepat, karena masing – masing anggota diskusi dapat menyentuh layar tanpa harus menggunakan *mouse* atau *keyboard* fisik yang dioper kesana kemari.

<https://digitaltouchsystems.com/top-3-advantages-using-interactive-tables/>

F. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN PRODUK

Keunggulan dan kelemahan produk produk teknologi kami dengan produk produk kopetitor:

Samsung Interactive Displays	Jak Visual	Smart Table
		
Harga paling murah berkisar Rp 52.000.000	Harga berkisar antara Rp 32.000.000	Harga berkisar antara Rp.6.500.000 – Rp. 12.000.000
Spesifikasi: <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran layar 55 inch • USB 2.0 • One Touch • Processor • CA72 Quad(1.7GHz) • Storage • 8GB • Windows® 8 / 10 	Spesifikasi: <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran: 32 inch • Processor: Intel® Core™ i3 • Sistem Operasi: Windows® 8 / 10 • Kapasitas Penyimpanan: 500 GB • Pelindung Layar: Tempered Glass • Teknologi Sentuhan: Infrared Touch Overlay 	Spesifikasi: <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran: 32 inch • Processor: Intel® Atom • Sistem Operasi: Windows® 10 • Kapasitas Penyimpanan: 500 GB • Pelindung Layar: Tempered Glass • Teknologi Sentuhan: Infrared Touch

	<ul style="list-style-type: none"> • Multi-Touch: 2 Point Touch • Bahan Enclosure: Metal • Berat: \pm 40 - 60 Kg 	<p>Overlay</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multi-Touch: 10 Point Touch • Bahan Enclosure: Metal, Kayu • Berat: \pm 28 - 60 Kg
<p>Kelemahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harga Mahal • Hanya one touch • Tidak bisa custom bentuk tampilan • Produk impor <p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produk terkenal • Pekerjaan desain rapi 	<p>Kelemahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harga Mahal • Produk impor • Hanya two touch • Tidak bisa custom bentuk tampilan <p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bisa custom • Pekerjaan desain rapi 	<p>Kelemahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolusi sesuai dengan monitor LCD • Menggunakan Mini PC • Tidak terlalu rapi untuk desain tampilan <p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produk lokal • Memiliki mutli touch screen 10 jari • Harga Murah

G. KEPEMILIKAN PRODUK INOVASI

Desain adalah milik kami sendiri.

H. HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)

Belum pernah diajukan

I. SERTIFIKASI DAN STANDARISASI PRODUK

Belum pernah diajukan

BAB III. PENGEMBANGAN PRODUK

A. ROADMAP PENGEMBANGAN PRODUK

Roadmap Smarttable			
Tahun	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Hasil / Tujuan
2018	1. Riset market dan peluang	1.1 browsing artikel, teknologi, kuantitas pelaku usaha	- mengetahui peluang dengan menyesuaikan kondisi di Indonesia
2018	2. Merancang desain produk meja dan bracket hardwarenya	2.1 Rancangan meja kayu 2.2 Rancangan alur bracket hardware dan baut 2.3 Menentukan ukuran hardware	- Mengetahui bentuk meja - Mengatahui jumlah bracket yang harus dibuat - Menyelaraskan tempat hardware biar sama
2018	3. Proses pembuatan meja	3.1 Mencari tukang kayu/mebel 3.2 Memperlihatkan desain meja 3.3 Memilih jenis kayu 3.4 Negosiasi harga pembuatan meja	- Memperoleh pembuatan kualitas meja yang baik serta dengan harga lebih murah
2018	4. Penentuan hardware <i>smarttable</i>	4.1 Belanja keperluan komponen seperti touchscreen layer, kabel, monitor, dan mini pc 4.2 Negosiasi harga perangkat atau komponen	- Agar mencari komponen dengan tipe sama tetapi lebih murah dari berbagai macam vendor
2018	5. Instalasi pemasangan komponen terhadap mejanya	5.1 Penempatan monitor , touchscreen layer dan mini pc di meja sesuai bracket yang telah ditentukan 5.2 Memasang kaca diatas touchscreen layer 5.3 Pembautan di beberapa titik tempat hardware 5.4 Instalasi software pendukung	- Memperoleh prototype pertama smarttable - Sudah bisa dioperasikan
2018	6. Running test ,error, bug	6.1 Smarttable dicoba oleh beberapa pengguna 6.2 Mencoba menjalankan sampai beberapa bulan 6.3 Mengecek terjadi kerusakan atau tidak pada sisi meja dan hadrware	- Untuk memperoleh masukan apa yang masih jadi kekurangan pada produk prototype
2018	7. Perancangan dan pembuatan bahan promosi	7.1 Cetak brosur 7.2 Cetak rollup banner untuk keperluan pameran	- Alat atau media dalam memperkalkan definisi smarttable kepada masyarakat
2019	8. Pembuatan paten	8.1 Pembuatan paten sederhana 8.2 Pembuatan paten desain	- Memiliki berkas atau pegangan hukum atas

		industri 8.3 Pembuatan merek dagang	produk kita ciptakan
2019	9. Pameran inovasi	9.1 Menyiapkan bahan 9.2 Mengikuti acara selama beberapa hari 9.3 Melayani pengunjung yang bertanya 9.4 Menyebarkan brosur yang telah dibuat sebelumnya	- Mengikuti kegiatan pameran sebagai syarat bagi peserta cppbt - Memperoleh ide atau masukan dari pengunjung pameran
2019	10. Update software dan hardware	10.1 Melakukan perbaikan dari ide atau masukan – masukan saat pameran 10.2 Menambahkan fitur baru	- Terdapat fitur baru - Kualitas hardware lebih baik
2019	11. Melakukan penjualan	11.1 Mulai secara massal untuk produksi barang dengan kuantitas banyak 11.2 Membuat portal ecommerce seperti tokopedia , bukalapak 11.3 Membuat portal website company profile serta layanan media sosial	- Barang sudah bisa dibeli oleh masyarakat keseluruhan - Memiliki portal online
2019	12. Menambah sdm	12.1 Perekrutan sdm tukang kayu secara kontrak	- Meningkatkan potensi smarttable untuk kedepannya -
2020	13. Evaluasi	13.1 Evaluasi keuangan dari sisi rugi dan untung 13.2 Evaluasi angka penjualan 13.3 Evaluasi feedback konsumen	- Hal ini dilakukan untuk memperoleh catatan apa yang masih jadi kekurangan pada smarttable yang bisa jadi tolak ukur kinerja untuk tahun berikutnya

B. PENGUJIAN PRODUK

No	Nama Riset/ Pengembangan	Tahun	Aktivitas Riset/ Pengembangan	Tujuan	Hasil/ Output
1	Pengembangan protitipe smart table layar 17 inch	2018	1. Riset hardware digunakan untuk smart table 2. Penentuan desain meja dan bahan baku 3. Proses membentuk meja dan penyatuan alat hardware dengan meja 4. Running test	1.1 Memastikan hardware yang tepat dan cocok 1.1 Agar meja memiliki kualitas secara tampilan tapi tetap murah	- Kebutuhan penambahan fitur dari segi hardware dan program - Mencari alternatif bahan baku meja yang

				3.1 Untuk mengetahui hasil dan bentuknya ketika di satukan	lebih murah tapi kuat
--	--	--	--	--	-----------------------

C. PENDANAAN PENGEMBANGAN PRODUK

Belum ada

BAB IV. ASPEK POTENSI PASAR

A. TARGET PASAR

Mahasiswa dan Anak SMA

Mengapa mahasiswa serta anak SMA karena umumnya dengan gaya hidup yang berubah saat ini sering kali mereka nongkrong di kafe sekedar diskusi santai dengan bermain game atau mengerjakan tugas – tugas yang diberikan di kampus atau sekolahnya pada tempat tersebut.

Karyawan Kantor

Karyawan seringkali melakukan meeting di luar tempat kantor kerja atau juga meeting di kantor tersebut. Untuk mengejar performa perusahaan atau berinteraksi dengan klien mereka perlu menyampaikan maksud dan tujuannya secara jelas. Dengan Smart Table ini tersebut diharapkan mampu adanya interaksi dari klien si karyawan tersebut untuk lebih paham dan mengerti maksud dan tujuannya karyawan terhadap klien.

Pelaku Bisnis Restaurant , Kafe dan Coworking Space

Para Pelaku bisnis tersebut pada mereka bisa mengorder produk Smart Table ini untuk memberikan pelayanan lebih ke konsumen yang hobi nongkrong atau meeting di tempat mereka. Hal tersebut diharapkan nantinya dapat memberikan *value* lebih bagi kafe ,restaurant serta coworking spacenya tersebut agar banyak diminati kalangan masyarakat agar terus berkunjung baik sambil meminum kopi atau makan.

B. PANGSA PASAR

Pangsa pasar disini akan dijelaskan dari segi sosial, geografis dan demografis :

a. Demografis

Demografisnya sendiri pemilik usaha restaurant, kafe bahkan coworking space. Kemudian area perkantoran untuk ruang meeting bagi antar karyawannya.

b. Geografis

Dimana dalam area yang menjadi lingkup utama yaitu kota Jakarta. Alasan karena terdapat sekali aktivitas – aktivitas pelaku bisnis makanan ,kedai kopi serta coworking space yang terdapat di banyak titik daerah ibu kota.

c. Sosial

Aspek sosialnya terdiri dari bagi Mahasiswa atau anak sekolah yang sedang ingin mengerjakan tugas sambil nongkrong. Atau pelaku usaha dengan klien yang sedang bernegosiasi bisnisnya untuk menyampaikan ide yang dimilikinya.

C. PENETAPAN BIAYA PRODUKSI DAN HARGA JUAL PRODUK

Biaya produksi dihitung dari alat mini pc, bahan baku meja, lcd monitor dan alat overlay touchscreen. Dimana pada model prototype yang dibuat menghabiskan dana Rp 4.675.000 untuk satu *smart table* tersebut namun dengan model layar 17 inch.

Sedangkan penetapan harga jual akan dilihat dari tingkat kesulitan model meja yang dibuat ,serta kostumisasi program yang diperlukan bagi konsumen yang jika dilihat daripada biaya produksi prototipe awal maka akan dicari keuntungan sebesar Rp 1.500.000 sampai 2.500.000 yang dimana sudah termasuk proses instalasi dan satu meja tersebut. Atau total jual bisa menjadi Rp 4.675.000 ditambah Rp 1.500.000 maka menjadi Rp 6.175.000.

D. RENCANA PEMASARAN PRODUK

Pada rencana produk strategi yang dilakukan dikarenakan masih prototype awal berjalan produknya dimana bisa dengan bekerja sama dengan pelaku bisnis seperti restaurant atau kafe yang memiliki cukup modal untuk nampak membuat restaurantnya memiliki tema unik. Karena masih awal mula berjalan nantinya mereka atau pelaku bisnis pemilik tempat restaurant, kafe, bahkan coworking space.

Diberikan brosur yang berisi ukuran – ukuran serta spesifikasi alatnya yang digunakan termasuk harga yang diberikan. Dan juga mereka dapat melakukan request untuk model mejanya itu sendiri serta bahan yang digunakan. Jika ada deal dengan pelaku bisnis tersebut , akan langsung dilakukan pengerjaan yang membutuhkan waktu sekitar kurang lebih 8 hari.

Untuk masalah sistem pembayarannya itu sendiri, akan dilakukan DP (*Down Payment*) , dan akan dibayarkan penuh jika alat Smart Table itu sendiri telah selesai. Dengan menggunakan sistem DP disini untuk mengurangi resiko jika suatu saat klien tersebut tiba – tiba membatalkan kontraknya atau tidak jadi tanpa sebab hal yang jelas.

BAB V. TIM PELAKSANA KEGIATAN

- Nama : Anindito
 - Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 19 Mei 1978
 - Pendidikan Terakhir : S2
 - Pekerjaan : Peneliti
 - Instansi : Universitas Bina Nusantara
-
- Nama : Choery Jayadi
 - Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 10 November 1986
 - Pendidikan Terakhir : S1
 - Pekerjaan : Entrepreneur
 - Instansi : Universitas Bina Nusantara

BAB VI. RENCANA KEGIATAN

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Pengembangan Produk				
1	Penyempurnaan Buku Pedoman dalam Bentuk Digital dan Fisik.	Membuat buku pedoman yang menarik.	Mei – Juni 2019	Dilakukan oleh 1 orang Hardware Technician dan 1 orang desainer grafis di ruang workshop BINUS.
2	Pembuatan Video Tutorial Penggunaan	Membuat video tutorial agar user semakin jelas dengan materi pembelajaran yang diberikan.	Juni 2019	Dilakukan oleh 1 orang videographer dan 1 orang Hardware Technician di ruang workshop BINUS.
3	Produksi untuk Uji Alpha	Membuat meja untuk testing perangkat lunak dalam kemasan	Maret-Juli 2019	
4	Pengujian Perangkat Lunak untuk game, sarana diskusi, dan media center	Pengujian perangkat lunak	Mei-Juli 2019	
5	Produksi untuk Tes Pasar	Memulai proses produksi DIGIFACE	Juli – Agustus 2019	Memproduksi 6 unit di ruang workshop BINUS oleh 2 orang tenaga produksi dan 2 orang penanggung jawab CPPBT. Produksi termasuk pembuatan kemasan dan pengepakan
Pengurusan Perijinan, Sertifikasi, dan Standarisasi				
1	Pendaftaran Merek Dagang	Memberikan permohonan kepada Dirjen Kekayaan Intelektual untuk mendaftarkan merek dagang dari produk DIGIFACE.	Juni 2019	Melalui LPPM / RTTO BINUS
2	Pengajuan Desain Industri Umum	Memberikan permohonan kepada Dirjen Kekayaan Intelektual untuk mendaftarkan desain industri dari produk DIGIFACE.	Agustus 2019	Melalui LPPM / RTTO BINUS
3	Sertifikasi SNI	Memberikan permohonan kepada Dirjen Kekayaan Intelektual untuk mendaftarkan SNI	September 2019	Melalui LPPM / RTTO BINUS

		dari produk DIGIFACE.		
Pengembangan SDM				
1	Konsultasi Perizinan Produk	Mendapatkan informasi mengenai izin-izin yang bersangkutan dengan produk.	April – Mei 2019	Difasilitasi LPPM / RTTO BINUS
2	Perekrutan trainer	Melakukan perekrutan trainer untuk pengajaran modul	Mei – Juni 2019	Perekrutan 2 orang trainer oleh 2 orang Penanggung Jawab CPPBT di ruang workshop BINUS.
3	Pelatihan trainer	Melakukan pelatihan kepada trainer untuk modul pembelajaran	Juli 2019	Pelatihan 2 orang trainer oleh 1 orang Hardware Technician di ruang workshop BINUS.
Promosi				
1	Workshop dan Market Testing kepada Kafe, Restoran, dan Lembaga Pendidikan		Agustus & September 2019	Melakukan instalasi di 6 lokasi. Dilakukan oleh 2 orang Penanggung Jawab CPPBT dan 2 trainer
2	Mengikuti Pameran Inovator Inovasi Indonesia Expo (I3E)	Memamerkan produk dalam Pameran Inovator Inovasi Indonesia Expo (I3E)	Oktober 2019	Berlokasi di Jakarta dan dihadiri oleh 2 orang Penanggung Jawab CPPBT

BAB VII. OUTPUT KEGIATAN

No	Jenis Output	Jumlah/Volume	Waktu Penyelesaian	Keterangan
1	Buku Pedoman dalam Bentuk Digital dan Fisik.	1	Juni 2019	Proses pembuatan buku pedoman
2	Video Tutorial Penggunaan	1	Juni 2019	Proses pembuatan video tutorial
3	Produksi Meja versi Standing	4 unit	Maret 2019	Hingga dalam kondisi terkemas
4	Produksi Meja untuk Digiface Alpha	2 unit	Juli 2019	Hingga dalam kondisi terkemas
5	Produksi Digiface Public Test	4 unit	Agustus 2019	Hingga dalam kondisi terkemas
6	Produksi Meja untuk I3E	2 unit	September 2019	Hingga dalam kondisi terkemas
7	Desain Industri Umum	3	Juli 2019	Proses pendaftaran desain industri bentuk meja
8	Merek Dagang	1	Juni 2019	Proses pendaftaran merek dagang
9	Sertifikasi SNI 04 04-6253-2003	1	Agustus 2019	Proses pendaftaran SNI 04 04-6253-2003
10	Pameran Inovator Inovasi Indonesia Expo (I3E)	1	Oktober 2019	Promosi dan pengenalan produk

BAB VIII. RENCANA PENGGUNAAN ANGGARAN

A. RENCANA ANGGARAN BIAYA

1. Biaya Personil (Gaji, Upah dan Honor)

GAJI , UPAH DAN HONOR				
Software Developer (2 orang untuk 2 Bulan)	2 orang x 2 bulan	OB	Rp3,000,000.00	Rp12,000,000.00
Tenaga Produksi (2 Orang)	2 orang x 20 Hari	OH	Rp180,000.00	Rp7,200,000.00
Tenaga Desainer Product (3D) (1 Orang)	1 orang x 7 Hari	OH	Rp150,000.00	Rp1,050,000.00
Tenaga Videographer (1 Orang)	1 orang x 7 Hari	OH	Rp220,000.00	Rp1,540,000.00
Trainer	2 orang x 3 kegiatan	OK	Rp300,000.00	Rp1,800,000.00
Software Developer (2 orang untuk 2 Bulan)	2 orang x 2 bulan	OB	Rp3,000,000.00	Rp12,000,000.00
Sub Total				23.590.000,00

2. Biaya Non Personil

PENGEMBANGAN PRODUK					
No	Uraian	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Biaya
1	Pembelian Komponen Utama				
	POLYTRON LED TV 20 Inch HD - PLD20D9501	2	PCs	Rp1,500,000.00	Rp3,000,000.00
	PANASONIC LED TV 32 Inch HD - TH-32F302G	10	PCs	Rp2,750,000.00	Rp27,500,000.00
	Logitech Webcam HD+	2	PCs	Rp900,000.00	Rp1,800,000.00

	32 inch Multi-Touch 10 Point Infrared Touch Frame	10	PCs	Rp3,300,000.00	Rp33,000,000.00
	High Touch 20 Inch Ir Touch Overlay 20" 10 Points Infrared Multi Touch Frame	2	PCs	Rp1,800,000.00	Rp3,600,000.00
	NewG Mini PC 4GB / 32GB AK3V Intel Apollo Lake	12	PCs	Rp3,100,000.00	Rp37,200,000.00
	HDMI Cable	12	PCs	Rp75,000.00	Rp900,000.00
	Gamepad Bluetooth	8	PCs	Rp125,000.00	Rp1,000,000.00
	Kaca 5 mm 12 x 1m2	24	PCs	Rp100,000.00	Rp2,400,000.00
	Double tape	12	PCs	Rp15,000.00	Rp180,000.00
	Pisau Cutter	12	PCs	Rp50,000.00	Rp600,000.00
	USB Hub 8 port	12	PCs	Rp100,000.00	Rp1,200,000.00
	Kayu untuk meja dgn TV ukuran 20 inch	2	PCs	Rp2,500,000.00	Rp5,000,000.00
	Lempengan stainless steel utk meja 20 inch	2	PCs	Rp4,500,000.00	Rp9,000,000.00
	Kayu untuk meja dgn TV ukuran 32 inch	6	PCs	Rp4,000,000.00	Rp24,000,000.00
	Lempengan stainless steel utk meja 32 inch	6	PCs	Rp6,500,000.00	Rp39,000,000.00
	Stand for 32 inch	4	PCs	Rp6,500,000.00	Rp26,000,000.00
	Custom engraving (emboss) and personalization	12	PCS	Rp350,000.00	Rp4,200,000.00
	Mini printer Bluetooth	6	PCS	Rp800,000.00	Rp4,800,000.00
2	Pencetakan Buku Pedoman	8	PCs	Rp60,000.00	Rp480,000.00
3	Pencetakan Kemasan	8	PCs	Rp175,000.00	Rp1,400,000.00
4	Pembuatan Busa Packing	8	PCs	Rp500,000.00	Rp4,000,000.00
	Sub Total				230.260.000,00

PELATIHAN				
Uraian	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Biaya
Biaya Pelatihan CPPBT	1	x1 kali	Rp10,000,000.00	Rp10,000,000.00
SPPD Pelatihan CPPBT				
Transport Jakarta	1	x1 kali	Rp150,000.00	Rp150,000.00
Sub Total				10.150.000,00

PERJALANAN DINAS				
Uraian	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Biaya
Dalam Rangka Promosi ke Sekolah/Kafe	2	Paket		
Transport (2 org x 6 kali)	12	OK		Rp150,000.00
Uang Harian Perjalanan Dinas Dalam Negeri (2 org x 6 Hari)	12	OH	Rp160,000.00	Rp1,920,000.00
Pengurusan Desain Industri Umum				
Transport (1 org x 4 kali)	4	OK	Rp150,000.00	Rp600,000.00
Uang Harian Perjalanan Dinas Dalam Negeri (1 org x 2 Hari)	2	OH	Rp160,000.00	Rp320,000.00
Pengurusan Merek Dagang				
Transport (1 org x 4 kali)	4	OK	Rp150,000.00	Rp600,000.00
Uang Harian Perjalanan Dinas Dalam Negeri (1 org x 2 Hari)	2	OH	Rp160,000.00	Rp320,000.00

Pengurusan Sertifikasi SNI				
Transport (1 org x 4 kali)	4	OK	Rp150,000.00	Rp600,000.00
Uang Harian Perjalanan Dinas Dalam Negeri (1 org x 2 Hari)	2	OH	Rp160,000.00	Rp320,000.00
Sub Total				6.480.000,00

PROMOSI				
Uraian	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Biaya
Cetak Flyer A5	5	Rim	Rp500,000.00	Rp2,500,000.00
Pameran				
Biaya Sewa Booth	1	PKT	Rp15,000,000.00	Rp15,000,000.00
SPPD Tech-Meeting #1 (Provinsi Asal-Jakarta PP)				
Transport Jakarta	1	org	Rp150,000.00	Rp150,000.00
SPPD Pameran #1 (Provinsi Asal-Jakarta PP)				
Uang Harian	2	org x 4 hari	Rp530,000.00	Rp4,240,000.00
Hotel	2	org x 5 hari	Rp610,000.00	Rp6,100,000.00
Transport Jakarta	1	kali	Rp150,000.00	Rp150,000.00
Sub Total				28.140.000,00

LAIN-LAIN				
Uraian	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total Biaya
Material ATK (kertas, tinta, pengandaan laporan)	1	Set	Rp1,000,000.00	Rp1,000,000.00

Pendaftaran SNI	1	Produk	Rp15,000,000.00	Rp15,000,000.00
Pendaftaran Merek Dagang	1	Produk	Rp2,000,000.00	Rp2,000,000.00
Pendaftaran Desain Industri Umum	3	Produk	Rp1,000,000.00	Rp3,000,000.00
Sub Total				21.000.000,00

B. REKAPITULASI ANGGARAN

No.	Uraian	Jumlah (Rp)
1.	Gaji, Upah dan Honor	Rp23,590,000.00
2.	Pengembangan Produk	Rp230,260,000.00
3.	Pelatihan	Rp10,150,000.00
4.	Perjalanan Dinas	Rp6,480,000.00
5.	Promosi	Rp28,140,000.00
6.	Lain-lainnya	Rp21,000,000.00
TOTAL BIAYA		Rp319,620,000.00

- Belum termasuk dipotong pajak,
- Dibuat mengacu Peraturan Menteri Keuangan terbaru terkait Standar Biaya Masukan) sesuai dengan 173/PMK.05/2016 Perubahan Atas Peraturan Menteri Keuangan Atas Peraturan Menteri Keuangan Nomor 168/PMK.05/2015 Tentang Mekanisme Pelaksanaan Anggaran Bantuan Pemerintah pada Kementerian Negara/Lembaga

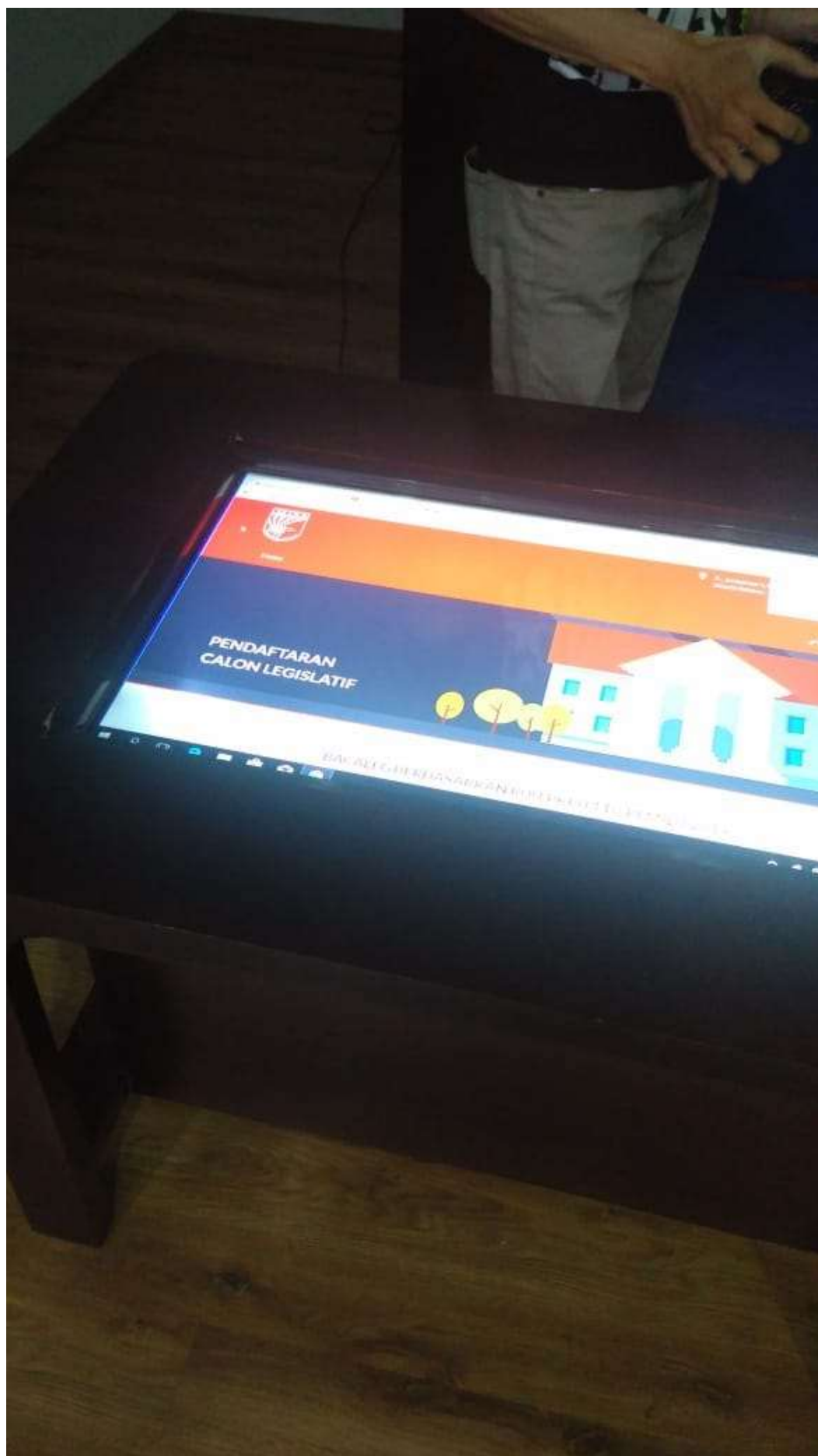
LAMPIRAN

Melampirkan dokumen yang dibutuhkan sebagai data pendukung ketentuan pengajuan proposal dan mendukung substansi lainnya, seperti:

1. Fotocopy pendaftaran atau sertifikat kekayaan intelektual (paten, merek, indikasi geografis, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, dan perlindungan varietas tanaman) perizinan/sertifikasi (ijin edar, SNI, Halal, dll), dan hasil uji lainnya;
2. SK Penetapan Organisasi LPPM/ UP2M/UP3M/ Lembaga Penelitian/Lembaga/ Pengelola Inovasi dari Pimpinan Tertinggi di Perguruan Tinggi;
3. Curriculum Vitae (CV) Tim Pelaksana;
4. Foto pelaksanaan kegiatan pembuatan prototype;
5. Foto produk inovasi;



Ujicoba di Kantor Partai Keadilan dan Persatuan Indonesia. Penanggung Jawab CPPBT bersama Sekretaris Jenderal Dewan Pimpinan Nasional – PKPI, Verry Surya Hendrawan





6. Foto worksop / tempat produksi;















7. Dan dokumen terkait lainnya.

<https://www.idntimes.com/food/dining-guide/birgitta-angie/7-kafe-di-jakarta-punya-banyak-permainan-1/full>

<https://www.idntimes.com/food/dining-guide/andry-trisandy/10-kafe-di-yogyakarta-yang-nyaman-buat-kerja-sambil-nongkrong-asyik/full>

<http://news.airomedia.net/inspirasi/budaya-nongkrong-di-kafe-ala-anak-muda/>

<https://ublik.id/benarkah-kebiasaan-nongkrong-anak-muda-indonesia-hanya-buang-buang-waktu/>

<http://medan.tribunnews.com/2012/03/10/nongkrong-di-cafe-jadi-gaya-hidup>

<https://www.viva.co.id/indepth/fokus/1012510-nongkrong-di-kafe-tren-atau-eksistensi>

<https://www.cekgaya.com/alasan-kenapa-nongkrong-di-kafe-jadi-tren-gaya-hidup-anak-muda/>

<https://www.bizjournals.com/bizjournals/how-to/growth-strategies/2017/06/4-ways-to-prevent-boring-and-ineffective-meetings.html>

<https://rentpost.com/blog/advice/5-reasons-staff-meetings-ineffective/>

<https://www.merdeka.com/uang/menjamurnya-bisnis-cafe-di-tanah-air.html>

<http://rahagastya.blogspot.com/2011/08/papan-informasi-sebagai-media-informasi.html>