# PERSIAPAN DAN EKSEKUSI USAHA

## Proses Bisnis

Jelaskan proses bisnis perusahaan/institusi/komunitas dari project yang Anda kerjakan. Lengkapi dengan flowchart dari proses bisnis tersebut.

### Latar Belakang Usaha

Aaaa

#### Problem dari Industri

Dalam pengembangan startup Ourwear ini, kami telah melakukan riset tentang pola konsumsi produk fashion masyarakat Indonesia terhadap trend fashion global maupun trend fashion di dalam negeri, yaitu pada tahap awal kota-kota besar seperti daerah Jabodetabek, Bandung, Yogyakarta dan Surabaya akan menjadi daerah yang pertama kali mengikuti trend fashion yang sedang trending dikalangan remaja maupun dewasa, baru kota-kota lainnya akan mengikuti trend fashion tersebut, tetapi dikota-kota kecil akan ada kesenjangan waktu yang cukup lama untuk mengikuti trend fashion yang telah terjadi dikota-kota besar sedangkan pergantian trend fashion yang terjadi dikota-kota besar cepat sekali berganti.

Dalam pengembangan startup Ourwear terutama dalam bidang fashion kami melihat ada sebuah masalah yaitu banyaknya masyarakat yang mempergunakan uang mereka untuk keperluan fashion tetapi dari produk fashion yang mereka beli tidak dapat menghasilkan sebuah keuntungan tersendiri untuk mereka. Dan pembelian produk fashion mereka tidak seimbang dengan durasi pemakaian produk tersebut atau dengan kata lain mereka cepat bosan dengan produk yang telah mereka beli atau malu dan gengsi bila menggunakan pakaian yang sama t

Hint: Rental problem, making it easy

Ourwear ingin menjual barang bekas dikarenakan bahwa posisi hidup manusia di era modern ini, terlalu konsumtif, boros, membeli barang edisi terbaru. Dengan kami menjual barang bekas, orang-orang tidak lagi mengeluarkan uang yang banyak untuk membeli barang yang ia inginkan. Selain itu, kami juga berperan untuk mencegah polusi yang dapat menyebabkan perubahan iklim. Pola konsumtif manusia yang terus membeli barang rilis terbaru, menyebabkan masalah global, karena barang-barang yang terbuang akan menumpuk dan menyebabkan polusi barang (hoarding).

Ourwear mengambil masalah dimana kebanyakan orang memiliki barang yang dipakai hanya sesekali, kemudian dibuat menganggur. Misalnya: Kamera, pakaian musim dingin, blazer, dan sebagainya, dimana beberapa membutuhkan pakaian tersebut, tetapi terlalu mahal untuk membelinya.

Untuk sistem tukar menukar barang, kami melihat peluang dari, permasalahan yang terjadi saat barter di media sosial. Bahkan di media sosial, banyak yang menggunakan kesempatan ini, untuk mendapatkan barang yang ia inginkan dengan cara menukarkan barang usang miliknya, dengan begitu si penukar barang yang bagus kecewa karena barang yang ia terima tidak sesuai ekspektasi mereka.

#### Kondisi Bisnis Global dari Industri

##### Menurut artikel dari <https://www.bwss.org/fastfashion/>

Bisnis fashion yang dipermasalahkan adalah Fast Fashion, merupakan teknik bisnis fashion yang menggunakan barang yang murah dan pekerja upah demi mempecepat produksi fashion menjadi waktu yang lebih singkat, dapat dijual lebih murah, dan memenuhi kebutuhan konsumen. Umumnya praktik bisnis ini tidak memperhatikan prosedur dan spesifikasi selain dari singkatnya waktu pembuatan, harga jual, bahan-bahan yang digunakan, serta kondisi pekerja yang ada selama produksi.

Akibat yang ditimbulkan dari praktik bisnis ini adalah timbulnya polusi berupa penumpukan fashion yang tidak terpakai yang disebabkan cepatnya perubahan tren yang menyebabkan pakaian yang sudah tidak dalam tren, tidak sejahteranya para pekerja, serta hal-hal buruk lainnya.

Faktanya pernah terjadi suatu peristiwa pada 24 April 2013, di Bangladesh, dimana sebuah bangunan di suatu komplek industri roboh dan memakan korban jiwa sebanyak 1000 dan luka-luka sebanyak 2500. Sebanyak 40 juta pekerja pakaian, banyak diantaranya tidak memiliki hak perlindungan, dimana sekitar 85% dibayar dengan rendah, semua merupakan wanita.

##### Menurut artikel dari Forbes

Di masa lalu, produksi pakaian berdasarkan pada 4 musim di eropa dan amerika yaitu, musim semi, musim panas, musim gugur dan musim dingin. Produksi pakaian berdasarkan pada musim tertentu ini terhenti dikarenakan produsen pakaian harus memproduksi pakaian yang sesuai dengan tren. Menurut Investopedia, tidak jarang bagi produsen pakaian untuk memperkenalkan produk baru beberapa kali dalam satu minggu untuk tetap mengikuti tren.

Awalnya, produksi massal ini mungkin tampak seperti hal yang baik, tetapi saya percaya ini menyebabkan lebih banyak masalah daripada solusi. Sangat penting bagi perusahaan dan startup yang sudah ada untuk menyadari dampak negatif yang disebabkan oleh over-produksi fast fashion karena dapat dan akan berdampak pada bisnis fashion Anda.

Berikut adalah 3 keburukan yang terjadi akibat fast fashion :

1. Gaji para pekerja yang rendah dan kondisi mengerikan mereka

Menurut penelitian oleh Global Labour Justice, pekerja garmen perempuan di pabrik-pabrik pemasok H&M dan Gap di Asia telah menghadapi eksploitasi dan penganiayaan yang meliputi pelecehan, kondisi kerja yang buruk, upah rendah dan kerja lembur paksa.

1. Polusi Poliester

Dikutip dalam sebuah artikel di The Guardian, salah satu alasan untuk memikirkan kembali cara kita memproduksi berkaitan dengan dampak pada sungai, danau, dan lautan kita. Menurut artikel itu, serat mikro dari kain sintetis dilepaskan ke saluran air kita - dan, dari sana, ke sungai, danau, dan lautan kita - setiap kali mereka dicuci di mesin cuci domestik. Ukuran kecil dari serat mikro berarti mereka mudah dikonsumsi oleh ikan dan satwa liar lainnya.

1. Lebih banyak pakaian yang diproduksi sama dengan lebih banyak sampah

Kenyataannya adalah bahwa orang tidak menyimpan pakaian mereka selama mereka memakainya, dan tingkat produksi untuk mengikuti telah menghasilkan (literal) ton kelebihan persediaan dan limbah.

Jadi, solusi dari fast fashion yang menyebabkan 3 masalah diatas adalah dengan mengganti ‘membeli’ menjadi ‘meminjam’ dan ‘bertukar’. Dengan meminjam dan bertukar pakaian, kita bisa memastikan produksi yang berlebihan ini bisa berkurang secara perlahan.

## 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:

### *Project*

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

#### Joel Robert Justiawan

Penjelasan overview project yang dikerjakan oleh mahasiswa pertama.

1. **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. **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. **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. **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. **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. **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. **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.

### *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.

#### Joel Robert Justiawan

Penjelasan overview kompetensi teknis mahasiswa pertama.

1. **Bulan I**
   * + 1. Kreativitas
       2. Program game dan aplikasi
2. **Bulan II**

Kompetensi teknis pada bulan kedua

1. **Bulan III**

Kompetensi teknis pada bulan ketiga

1. **Bulan IV**

Kompetensi teknis pada bulan keempat

1. **Bulan V**

Kompetensi teknis pada bulan kelima

1. **Bulan VI**

Kompetensi teknis pada bulan keenam

#### [Nama Mahasiswa 2]

Penjelasan overview kompetensi teknis mahasiswa kedua.

1. **Bulan I**

Kompetensi teknis pada bulan pertama

1. **Bulan II**

Kompetensi teknis pada bulan kedua

1. **Bulan III**

Kompetensi teknis pada bulan ketiga

1. **Bulan IV**

Kompetensi teknis pada bulan keempat

1. **Bulan V**

Kompetensi teknis pada bulan kelima

1. **Bulan VI**

Kompetensi teknis pada bulan keenam

#### [Nama Mahasiswa 3]

Penjelasan overview kompetensi teknis mahasiswa ketiga.

1. **Bulan I**

Kompetensi teknis pada bulan pertama

1. **Bulan II**

Kompetensi teknis pada bulan kedua

1. **Bulan III**

Kompetensi teknis pada bulan ketiga

1. **Bulan IV**

Kompetensi teknis pada bulan keempat

1. **Bulan V**

Kompetensi teknis pada bulan kelima

1. **Bulan VI**

Kompetensi teknis pada bulan keenam

### *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.

#### Joel Robert Justiawan

Penjelasan overview soft skills mahasiswa pertama.

1. **Bulan I**

Soft skills pada bulan pertama

1. **Bulan II**

Soft skills pada bulan kedua

1. **Bulan III**

Soft skills pada bulan ketiga

1. **Bulan IV**

Soft skills pada bulan keempat

1. **Bulan V**

Soft skills pada bulan kelima

1. **Bulan VI**

Soft skills pada bulan keenam

#### [Nama Mahasiswa 2]

Penjelasan overview soft skills mahasiswa kedua.

1. **Bulan I**

Soft skills pada bulan pertama

1. **Bulan II**

Soft skills pada bulan kedua

1. **Bulan III**

Soft skills pada bulan ketiga

1. **Bulan IV**

Soft skills pada bulan keempat

1. **Bulan V**

Soft skills pada bulan kelima

1. **Bulan VI**

Soft skills pada bulan keenam

#### [Nama Mahasiswa 3]

Penjelasan overview soft skills mahasiswa ketiga.

1. **Bulan I**

Soft skills pada bulan pertama

1. **Bulan II**

Soft skills pada bulan kedua

1. **Bulan III**

Soft skills pada bulan ketiga

1. **Bulan IV**

Soft skills pada bulan keempat

1. **Bulan V**

Soft skills pada bulan kelima

1. **Bulan VI**

Soft skills pada bulan keenam

## Penuntasan Tugas dan Penanganan Masalah

Jelaskan keseluruhan hasil dari project yang Anda kerjakan selama 6 bulan terakhir, masalah yang dihadapi, dan penyelesaian masalahnya per individu. Lengkapi dengan infografis pencapaian sesuai dengan learning plan. Jika Anda membuat *Final Report* per kelompok, maka jelaskan juga per masing-masing anggota kelompok.

### Joel Robert Justiawan

Penjelasan penuntasan tugas dan penanganan masalah untuk mahasiswa pertama.

Saya mengerjakan prototipe aplikasi. Saya mempelajari bagaimana cara kerja rental dalam sebuah aplikasi serta mini-gamenya.

#### Bulan I (Februari)

* + 1. 17 Feb – 22 Feb
       1. Minggu pertama
       2. daftar
       3. seminar penting
       4. mulai bisnis
       5. Desain aplikasi anti-bullying (COACH)
       6. Cari permasalahan Bullying
       7. Hexagon Engine: Bikin ulang Parlor
       8. Belajar Android Studio
    2. 23 Feb – 28 Feb
       1. COACH = Aplikasi sewa sneaker
       2. COACH = Ad Reward
       3. Presentasi mingguan  
          <https://github.com/JOELwindows7/Publishable-Starring_Codes/blob/master/EntreTrack/PrePersonal/Weekly%20Presentaion%20Progress/Week%201%20(21%20Feb%20-%2028%20Feb)/Weekly%20Progress.pptx>
    3. 29 Feb
       1. Pindah Grup
       2. (2 Maret) Gabung Perkedel (Joel & Anthony) ke Ourwear
       3. Lanjutkan ide sewa fashion

#### Bulan II (Maret)

* + 1. 1 Maret – 7 Maret
       1. Desain mau minigamenya kaya bagaimana?
    2. 8 Maret – 14 Maret
       1. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/2cdfddff20bfd13c9f1883ce8c6114015878c76d>
       2. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/c4e99867715701ea419db788677910e7c8a07a2d>
       3. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/67927d3b11e83578bdb1eb0ebf492a7770807e3d>
    3. 15 Maret – 21 Maret
       1. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/c910964020758bb76cac87cace537cad129d084e>
    4. 22 Maret – 28 Maret
       1. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/a6d8f6104bcfdf273294bee0eb889a909162aa98>
       2. Yess, akhirnya game Khochocnya working!
    5. 29 Maret – 31 Maret
       1. Monthly report & Video

#### Bulan III (April)

1. 1-4 April 2020
2. Eksperimen prototipe sekali lagi
3. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/344a930c8f2bca0c50b62fc6938ac9288769ff1e>
4. <https://github.com/JOELwindows7/boxgame-follow/commit/28a497b38a59d1b67ef6d5f79bb67d1f5e791cf2>
5. 5—11 April 2020
6. Mulai prototipe Ourwear sekarang!
7. Bikin form Interview versi Google Form <https://docs.google.com/forms/d/15lAf-JczQc782At42Ox83tmwevQV4saUaRRQfphQXiw/edit>
8. Deploy disini <https://forms.gle/LAYopgSEgGE5rhrY8>
9. Pindahin dulu sebentar formnya
10. 12-18 April 2020
11. Sudah upload initnya ke GitHub <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/be7b57d02735820c7eacd0be969f0bc441666892>
12. **Repositori:** [**https://github.com/JOELwindows7/ourwear\_prototype**](https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype)
13. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/a85b6f689e6bd97746ef727a26958dc1fe1e164f>
14. 19-25 April 2020
15. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/17533ed05bf5f0d412d86c3c552e27f5fa8a46e0>
16. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/5f359ce25114fdc3e1768d2761607e7d54e404dd>
17. Kerjain lagi formnya, susah wawancaranya!
18. Dapat narasumber wawancara manual
19. 26-30 April 2020
20. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/ab55d93e8baa0ce765b9445c84339d8c478c45c6>
21. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/099db033d9466241fb3b832c6daabbb61c707a24>
22. form interview wawancara google form sudah dapat 6 respon

#### Bulan IV (Mei)

1. 1-2 Mei 2020
2. a
3. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/8b0e7090e47968be2397570b18cafffd8b8bfa3b>
4. 3-9 Mei 2020
5. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/8b0e7090e47968be2397570b18cafffd8b8bfa3b>
6. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/ea710cf851f9fc1659dd8e02f077e12d4f1b855a>
7. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/dde2f463e9e949a98cb916679a177927c18267a1>
8. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/dc4550c17d708bf6a4b49993583d1f649c83a143>
9. 10-16 Mei 2020
10. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/a33b62836d6cdefcd6c961c2b0733cfc9dabf603>
11. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/f7dc7b66b60b461eb151913aab807b708f317877>
12. 17-23 Mei 2020
13. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/9194bf5fa16d4640f9f52c663ea612b23ea32ee4>
14. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/954b32f5926efbad4c3feb121da35b80af7f814d>
15. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/005b4ebc663ea310e6e4ce4500f945d450a90f14>
16. 24-30 Mei 2020
17. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/14027fa9136ac4493cda2ab1c241573a865134e6>
18. 31 Mei 2020
    1. https://github.com/JOELwindows7/ourwear\_prototype/commit/5b8ee0bc9475fee7a936d2ea51cd07ca23b52020

#### Bulan V (Juni)

1. 1-6 Juni 2020
2. Mulai Selesaikan aplikasi fitur demi fitur
3. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/5b8ee0bc9475fee7a936d2ea51cd07ca23b52020> Fake Item View
4. 7-13 Juni 2020
5. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/78018b565ae7f19da639e42a3400041396ee24ef>
6. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/1dcd26d4c556e9b4deae6ff7d2d586b11eebe8bf>
7. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/70611623f204d39129b643f4512dfc45ce0a8dde>
8. Ok So...
9. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/18dad18984a2a00adb2f1d037cc95197d66f011f>
10. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/c016e423c69e067183f0c47e161bd9cad9c95212>
11. 14-20 Juni 2020
12. Bukti Pembayaran, Transaksi, Keranjang, checkout
13. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/4ddf7fb80c0b121bf4d15dfaa501445e214c77ee>
14. Kok cartview gk bisa?!
15. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/e06340110feeae151b35dce238c4fd9ebf5c3178>
16. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/5be06496034c85e7d320e80cf94a4e02a98df917> pls help!
17. Yay! Akhirnya bisa! Cool and good
18. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/bfe4ea464e9ffd4d10c43b833ea128e6acae6e72>
19. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/86a6d97b691ac135e7df49ee2f380cd53786745b>
20. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/b2c154c1a0c748f838c2b543e773d31f849bb7ad>
21. 21-27 Juni 2020
22. ENtahlah
23. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/35de9a0487443231cae0fb144da2903c4ec3656c>
24. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/dd7bf04572dc706a600620ecf27892c7548a5c21> Checkout Yeah
25. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/52d9fb6bc4c964360f1448dc2b9f878ad16a6f53> Singa Daftar Transaksi
26. 28-30 Juni 2020
27. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/f6efb73c819ecb79114ec9b3eb44e5a3040bdbf7> Bikin menu edit profil akun
28. File UI konsep Ourwear sesungguhnya dalam Adobe XD masih belum dishare ke Trello. Sadd. Bagaimana mau bikinnya?

<https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/81e24694b4790a9dfcaa1fa75cab0c0d15c5f901> Bikin menu edit barang rental. HAADUUUUH!!! ZUZAH!!! KOK YANG SAKLAR `Tersedia?` GK BISA?! PLS HELP!

#### Bulan VI (Juli)

1. 1- 4 Juli 2020
2. Buat menu Edit rental
3. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/81e24694b4790a9dfcaa1fa75cab0c0d15c5f901>
4. 5-11 Juli 2020
5. Buat video update dengan dospem
6. Baru tahu ada Cumi.id
7. Buat penjadwalan rental
8. Kok rusak lagi?
9. Akhirnya betul lagi
10. Ayo, kita harusnya pindah bikin aplikasi sungguhan
11. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/09541c35527dd03dfbd585e3e627309f77816352>
12. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/ab38c2e2c8486392d17a2aabfe38cd73a389543e>
13. 12-18 Juli 2020
14. Siapkan bikin ulang aplikasi
15. seminar https://trello.com/c/mTJe0lVj venturra pitch deck
16. Bikin Kuisioner validasi prototipe
17. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/a6524227e4b47996a7578b4ee1cddf3d8b369e0a>
18. 19-25 Juli 2020
19. <https://trello.com/c/MhIqHpMx> hasil prototipe SRL 4 & 5
20. Siapkan laporan akhir <https://trello.com/c/s2HV5F1Y>
21. <https://trello.com/c/HqDbzz6W> kerjakan laporan akhir bersama-sama
22. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/dc8a9c7efb82a91864dd8549831ce27f1d17bf78>
23. 26-31 Juli 2020
24. Fase untuk mempersiapkan laporan akhir
25. <https://github.com/JOELwindows7/ourwear_prototype/commit/53561ac2552049ce94a9739dd9b58e5dc91dad32>

Sudah. Ayo. Saatnya fokus ke minigame, implementasi ke aplikasi sungguhan

#### Bulan VII (Agustus)

1-14 Agustus 2020

### [Nama Mahasiswa 2]

Penjelasan penuntasan tugas dan penanganan masalah untuk mahasiswa kedua.

### [Nama Mahasiswa 3]

Penjelasan penuntasan tugas dan penanganan masalah untuk mahasiswa ketiga.

Keterangan:

1. Awal bab selalu di halaman ganjil yang nomor halamannya melanjutkan dari nomor halaman bab sebelumnya.
2. Judul BAB 2 disesuaikan dengan track yang diambil:
   1. Track Entrepreneurship: BAB 2 PERSIAPAN DAN EKSEKUSI USAHA
   2. Track Internship/Research/Community Development: BAB 2 LAPORAN KEGIATAN
3. Pada BAB 2 ini, sub bab dan isinya disesuaikan dengan track yang diambil, silahkan cek panduan untuk lebih detil.