Joel Robert Justiawan

2101629672

Jawaban Tugas

# Technical Competence (Lean, Venture)

## Bulan 1

1. Lingkup Bisnis
   1. Rental Fashion
   2. Judul: OurWear
   3. Aplikasi rental fashion, tersedia bagi seluruh kalangan.
   4. Menyediakan fasilitas penyewaan barang
2. Posisi & Peran
   1. Programmer
   2. Alat & Bahan:
      1. Komputer
      2. Flutter. Framework aplikasi mobile (iOS & Android) & web
      3. Android Studio. IDE programming untuk Android

## Bulan 2

1. Hubungan Perkerjaan proyek bisnis, dengan kompetensi teknis sesuai GAT
   1. Minigame  
      Implementasi minigame dalam suatu aplikasi sebagai sarana hiburan
2. Teori yang mendukung kompetensi teknis (2 SKS = min 1 teori & 3 referensi, textbook, jurnal, & makalah ilmiah)
   1. 6 Soft Key Skill <http://scdc.binus.ac.id/2015/10/12/employability-entrepreneurial-skills-ees/>
   2. ...
3. Hasil pengamatan terhadap hubungan antara teori pendukung kompetensi teknis dalam pengerjaan pekerjaan proyek bisnis dengan situasi
   1. Work From Home
4. Kendala
   1. Work From Home, Pandemic
      1. Wawancara dengan pengguna potensial tidak dapat lagi secara langsung, tetapi dengan form yang dapat dibagikan secara online
5. Upaya memperdalam/meningkatkan kompetensi teknis untuk menyelesaikan masalah/mengerjakan proyek pekerjaan bisnis, GAT
   1. Berpola pikir sesuai kondisi
      1. Mencari cara sesuai keadaan situasi
      2. Misal: Work from home = dengan pertemuan dan diskusi secara online

## Bulan 3

1. Kegiatan mendorong progres bisnis:
   1. Continue Prototype
   2. Wawancara Industry: Masalah, Solusi, keluhan, cara menangani, skema penyewaan
2. Upaya terkait peningkatan kompetensi teknis
   1. Mempelajari cara untuk menghibur konsumen dengan minigame
3. Perkembangan Hasil pekerjaan
   1. Prototype Ourwear. Aplikasi pesan rental fashion
4. Rangkuman pekerjaan (end)
5. Peningkatan kompetensi teknis (end)
   1. Kreativitas
   2. Program game dan aplikasi

## Bulan 4

1. Top Kegiatan Mendorong progress Business
   1. Wawancara Owner
   2. Lanjutkan Aplikasi Ourwear prototype, sehingga MVP kinda
   3. Tambah dan selesaikan fitur penting
   4. Uh...
2. q
3. Hasil Pekerjaan
   1. Ourwear Prototype app
   2. Minigame di Ourwear
4. Rangkuman Pekerjaan (end)
5. Peningkatan Kompetensi (end)

# EES

## Bulan 1

1. Soft skills
   1. Self Management
   2. Team Work
   3. Communication
   4. Initiative & Enterprise
   5. Problem Solving & Decision Making
   6. Planning & Organizing
2. Soft skill yang dibutuhkan untuk mendukung dan menyelesaikan proyek / bisnis:
   1. Team Work  
      <https://en.wikipedia.org/wiki/Teamwork>  
      Bekerja sama dalam tim  
      Sangat sulit untuk dapat menyelesaikan suatu proyek sendirian. Kita butuh partner setidaknya 1 atau lebih. Terdapat salah satu kasus bisnis yang pernah diceritakan pada seminar wajib pertama Entre Track, bahwa ia mengungkapkan proyek tersebut dikerjakan bersama-sama. Sangat menyiksa bila dikerjakan sendirian
   2. Communication  
      <https://www.thebalancecareers.com/communication-skills-list-2063779>  
      berkomunikasi antar anggota bisnis  
      Bahkan bukan bisnis pun, komunikasi adalah komunikasi. Manusia berbicara satu sama lain.  
      Komunikasi merupakan skill esensial dalam hal apapun, baik menyampaikan ide, negosiasi, dll.  
      Agar dapat berjalan dengan baik, Kita harus memiliki pikiran terbuka. Terbuka akan saran & kritik, opini, ide, dsb.
   3. Problem Solving & Decision Making  
      <https://managementhelp.org/personalproductivity/problem-solving.htm>  
      Menyelesaikan masalah dikehidupan secara holistik
   4. Planning & Organizing  
      <https://thecompleteleader.org/planning-organizing>  
      <https://www.dummies.com/business/human-resources/employee-relations/employee-appraisal-phrases-organizing-and-planning/>  
      Mampu membuat rencana dan terstruktur
   5. Initiative & Enterprise  
      <https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-inisiatif/>  
      Memiliki ide yang berguna  
      Pikirkan hal ini: kita akan melakukan apa untuk orang lain? Apa ide bisnis kita? Apakah ide ini akan membantu orang lain?
   6. Self Management  
      <https://www.lifehack.org/articles/featured/12-rules-for-self-management.html>  
      <https://www.youthemployment.org.uk/young-professional-training/self-management-skills-young-professional/>  
      Mengatur diri sendiri  
      Selain mengatur karyawan, kita juga harus bisa mengatur diri sendiri. Jangan kerja berlebihan, Jangan terlalu malas, tetap waspada terhadap situasi tertentu,

## Bulan 2

1. Saya setiap hari memikirkan ide-ide baru dalam suatu proyek yaitu aplikasi. Akan terlihat seperti apa & berfungsi seperti apa (Initiative & Enterprise).  
   Saya juga waspada dengan update terbaru terutama yang berhubungan dengan Track Entre ini.  
   Disitu saya belajar: Inisiatif dan mengaplikasikan ide & selalu update dengan informasi terbaru

## Bulan 3

1. Kendala:
   1. Mencari narasumber untuk mengisi Value Proposition, Customer Job, dikarenakan pandemi, banyak toko tutup dan mungkin tidak dapat chat.
2. Upaya:
   1. Never give up
   2. Cek update
   3. Cari cara menyelesaikan masalah

## Bulan 4

1. Kegiatan Terkait:
   1. Lebih perhatian dengan berita internal terbaru
   2. Segera bagikan berita internal ke team
   3. Rajin ikut meeting & seminar
   4. Selesaikan pembuatan aplikasi
2. Peranan Soft Skill dalam mendukung keberhasilan proyek (end)
3. Peningkatan soft skill (end)