

KEWIRAUSAHAAN
BAHAN BAKU DAN BAHAN PEMBANTU PADA IDE BISNIS



GOLONGAN A

NIM : E41200036

NAMA : MOH IBNU ABDURROHMAN SUTIO

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
TAHUN 2021

Ide bisnis:

Friend finder

Alat:

1. Visual studio code
2. Bootstrap 5
3. Postman
4. Php
5. Mysql
6. Xampp
7. Whimsical
8. Figma

Bahan:

1. Wireframe web & mobile
2. Design ui
3. Work flow
4. Dashboard admin template
5. Database design
6. Erd (entity relationship diagram)
7. Class diagram

Proses produksi:

1. Requirement analysis

Untuk menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan, kami melakukan riset menggunakan metode survey. Pada tahap tersebut kami mendapati hasil yang kami rekap dalam sebuah dokumen bernama ideation sebagai berikut:

Aplikasi : find a friend app

Deskripsi : aplikasi untuk mencari teman bermain disekitar lingkungan kita.

Target pasar :

1. Anak muda

2. Orang tua

Tujuan :

1. Memudahkan seseorang untuk mencari partner kegiatan olahraga
2. Memudahkan seseorang untuk melakukan booking tempat
3. Memudahkan seseorang untuk melakukan koordinasi dengan orang lain (rival)
4. Memudahkan seseorang untuk membuat event turnamen

Fitur :

1. Pencarian berdasarkan lokasi (find a friend, find a place)
2. Booking packet (weekly, monthly)
3. Find matchmaking (online game)
4. Online payment (dp / kontan)
5. Invoice report
6. Advertising
7. Event maker
8. Add new place

Platform :

- Mobile
- Website

User section :

- Normal user
- Special user (add new place / event)

Problem

Opsi 1

Home → user mencari tempat untuk bermain → daftar tempat (available) → detail tempat
→ form transaksi booking → cp (optional) → payment form → redirect wa (format)

Opsi 2

Home → user mencari tempat untuk bermain → daftar tempat → hubungi penyedia

Opsi 3

Home → akun penyedia → deskripsi tempat harga, ketersedian dll → user login sebagai user biasa → mencari tempat untuk bermain → hubungi akun penyedia pada apps

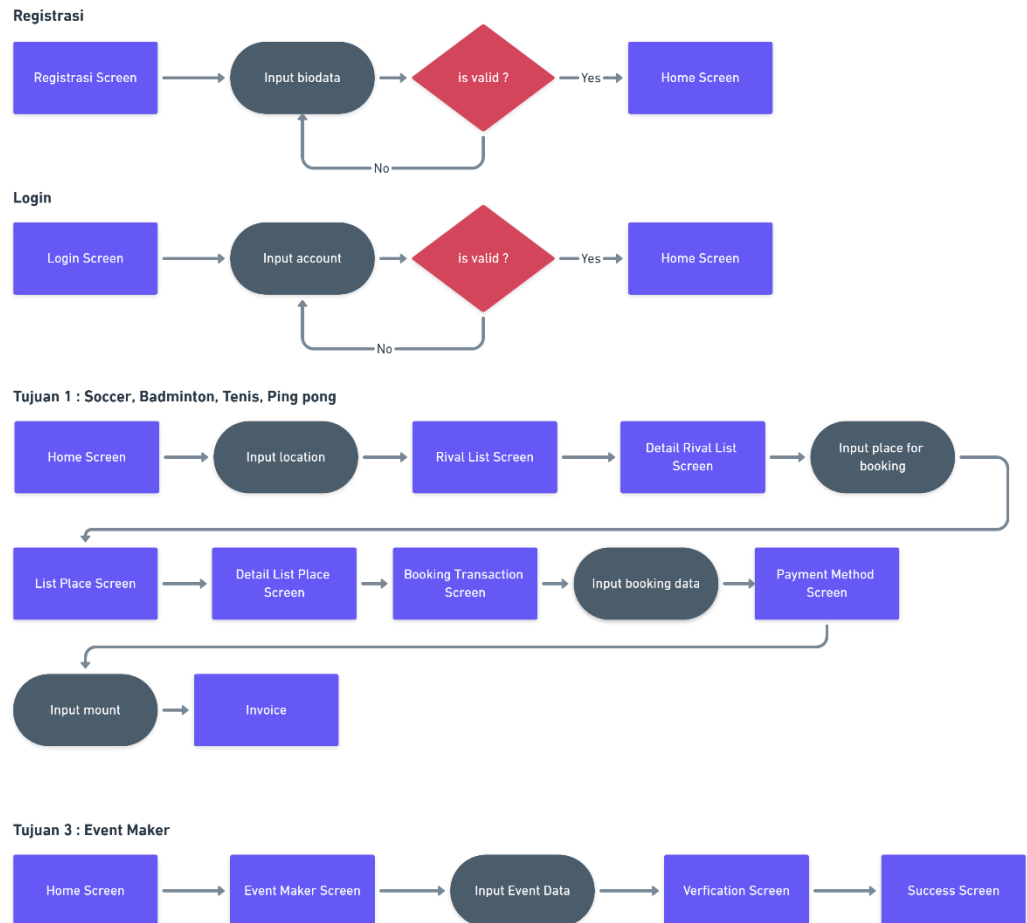
Solusi

- Multiuser (penyedia , umum)
- Penyedia mampu melakukan edit pada deskripsi nya (gambar, waktu)
- Tanpa ada paymen method dengan kata lain akun umum langsung teerdairect ke wa

2. System design

Pada proses design system terdapat beberapa hal yang kami lakukan yaitu menyusun database, wireframe, user flow, dan UI design. Proses tersebut kita melakukan riset pada competitor yang telah kami tentukan, berikut hasil pada proses system design:

1) User Flow



2) Wireframe

Dikarenakan file yang terlalu besar, kami memberikan link pada design prototype yang telah kami buat:

<https://whimsical.com/wireframe-91YzM5Ssu5qhJXV5Xq1BgX>

3) UI Design

Berikut link UI design:

<https://www.figma.com/file/cMCB3xeK42Cc6SEvib63le/Friend-Finder-App?node-id=56%3A65>

3. Implementation

Pada tahap ini kami melakukan implementasi pada design UI yang telah dibuat dan mengerjakan sesuai flow yang telah dibuat. Proses pengerjaan dilakukan secara bersama dengan memulainya pada sisi web terlebih dahulu. Untuk menghindari crash saat

pengembangan, maka kami melakukan version control untuk memastikan produk yang kami rancang tidak crash.

4. Testing

Setelah proses implementasi selesai maka tahap selanjutnya adalah testing. Testing dilakukan dengan cara white box dan black box testing. White box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji struktur internal atau cara kerja aplikasi, yang bertentangan dengan fungsinya. Dalam pengujian kotak putih, perspektif internal sistem, serta keterampilan pemrograman, digunakan untuk merancang kasus pengujian. Sedangkan black box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi tanpa mengintip ke dalam struktur atau cara kerja internalnya. Metode pengujian ini dapat diterapkan secara virtual ke setiap tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, sistem, dan penerimaan.

5. Deployment

Deployment adalah semua kegiatan yang membuat sistem perangkat lunak tersedia untuk digunakan. Proses penyebaran umum terdiri dari beberapa kegiatan yang saling terkait dengan kemungkinan transisi di antara mereka. Aktivitas ini dapat terjadi di sisi produsen atau di sisi konsumen atau keduanya.

6. Maintenance

Maintenance adalah sebuah upaya yang dilakukan untuk menjaga kondisi dan performa dari aset perusahaan agar tetap baik. Aktivitas maintenance dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu maintenance terencana dan tidak terencana