**DAFTAR ISI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | |  |
| **BAB 1. PENDAHULUAN**   * 1. Latar Belakang   2. Tujuan   3. Prediksi Manfaat   1.4 Luaran | | 1  1  2  2  2 |
| **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**  2.1 Software Development Life Cycle (SDLC)  2.2 Perbandingan Aplikasi Sejenis | | 3  3  4 |
| **BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN**  3.1 Deskripsi Sistem  3.2 Alur dan Tahapan Pelaksanaan  3.3 Perancangan Sistem  3.4 Pengujian | | 6  6  6  7  8 |
| **BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN** | | 9 |
|  | 4.1 Anggaran Biaya  4.2 Jadwal Kegiatan | 9  10 |
| **DAFTAR PUSTAKA** | | 11 |
| **LAMPIRAN**  Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping  Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan  Lampiran 3. Susunan Tim Pengusul Dan Pembagian Tugas  Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pengusul  Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan | | 12  12  18  18  19  20 |

**BAB 1. PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Pop up store adalah toko sementara yang dibuka dalam jangka waktu yang terbatas, biasanya toko ini dibuka saat ada beberapa event-event yang diadakan oleh pembuat acara. Tujuan dari Pop up store adalah mendapatkan perhatian dari customernya dengan menawarkan produk mereka dalam suatu event atau acara yang terbatas waktunya dan memberikan pengalaman yang mendalam dan berkesan [1]. Perkembangan trend Pop-up store di Indonesia telah mengalami peningkatan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir karena menjadi tantangan bagi pebisnis untuk bersaing lebih inovatif [2]. Banyak merk lokal maupun internasional yang memanfaatkan konsep ini untuk meningkatkan jangkauan pasar mereka ke pasar yang lebih luas.

Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kekurangan, seperti terbatasnya platform untuk mencari pop up store, persaingan yang tidak adil bagi bisnis-bisnis pop up store UMKM yang kalah saing, dan sedikitnya variasi pop-up store dalam suatu event. Menurut kami, kehadiran suatu platform untuk calling pop up store milik para tenant di suatu website masih minim. Jika kita mengakses lewat website, masih banyak calling pop up store yang hanya menampilkan brosur event yang diadakan dan contact PIC. Hal ini dirasa kurang efektif karena pop up store harus melakukan contact kepada PIC event baru bisa bertransaksi. Sedangkan

pada website kami menyediakan ruang komunikasi langsung bagi tenant dan pemilik restoran atau katering. Selain itu juga ada fitur Review untuk bahan pertimbangan bagi tenant lain, dan juga dijamin keamanan transaksi bagi para tenant dan pemilik restoran atau katering. Berdasarkan pencarian yang kami lakukan kebanyakan platform untuk calling tenant lebih berdasarkan akun media sosial seperti Instagram. Hal ini menyusahkan bagi para tenant yang tidak memiliki akun Instagram, melainkan website yang diakses secara gratis dalam browser anda. Selain itu, dengan tidak terjadinya kemajuan pada bisnis pop up store UMKM menandakan adanya persaingan yang tidak adil dalam konsep pop up store ini. Hal ini dikarenakan bisnis-bisnis pop up store UMKM mengalami kesulitan dalam menggapai calon customer mereka.

**1.2 Tujuan**

QuickPop, Suatu platform website yang menyediakan jasa calling pop up store untuk tenant. Kami memiliki beberapa tujuan dalam pengembangan website ini:

* Memudahkan user untuk mencari sebuah website yang menyediakan jasa calling pop up store untuk tenant-tenant.
* Membantu meningkatkan ekonomi bisnis UMKM di Indonesia lewat trend Pop up store
* Menjamin keamanan transaksi dari proses transaksi tenant dengan pemilik restoran atau katering
* Memperluas variasi Pop up Store di Indonesia yang selama ini kurang variatif
* Memberikan ruang bagi bisnis UMKM baru di Indonesia untuk berkembang dalam persaingan bisnis yang adil
* Memberikan pengalaman yang mendalam dan berkesan bagi para user kami, karena hal ini dinilai masih baru di Indonesia

**1.3 Prediksi Manfaat**

Kami mengharapkan bahwa dengan adanya website calling pop up store ini dapat membantu perkembangan ekonomi Indonesia, melalui perkembangan pop-up store UMKM. Selain itu dengan adanya website calling pop up store ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan pelanggan, pengenalan merek yang lebih luas, dan dorongan penjualan yang lebih besar. Dengan adanya pop-up store, pengunjung situs web akan mendapatkan pengalaman yang lebih interaktif dan langsung dengan produk atau layanan yang ditawarkan. Ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pelanggan karena mereka memiliki kesempatan untuk melihat dan merasakan produk secara langsung, yang mungkin tidak tersedia dalam pengalaman penjualan tradisional.

**BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Software Development Life Cycle (SDLC)**

Software Development Life Cycle adalah proses pembuatan dan pengubahan dalam suatu sistem, mulai dari model, metodologi, dan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan sistem tersebut [5,7]. Kami menggunakan Prototyping Process Model sebagai Software Development Life Cycle untuk project kami. Prototyping Process Model adalah salah satu metode dalam Software Development Life Cycle yang melibatkan pembuatan dan pengembangan prototipe secara iterasi atau berulang-ulang dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang nantinya hasil dari pengembangan ini akan menjadi final [4]. Kami akan memulai dari proses Planning, Quick Design Modelling, Construct Prototype, Delivery & Feedback, hingga Communication secara iterasi atau berulang-ulang hingga memenuhi kebutuhan dari user kami.

Kami menilai bahwa dengan menggunakan Prototyping Process Model ini dapat membuat kami sebagai tim pengembang untuk mengerti lebih baik tentang kebutuhan user dengan mengevaluasi secara iterasi prototipe yang dibagikan kepada user [6]. Dengan ini, kami berharap tidak akan adanya kesalahpahaman antara kami sebagai tim pengembang dengan user terkait proses pengembangan project kami. Tetapi, dalam pelaksanaannya Prototyping Process Model memiliki sebuah kekurangan. Prototyping Process Model ini akan memakan waktu pengerjaan dan pengembangan yang lebih lama karena dilakukan secara iterasi atau berulang-ulang.

Alasan kami memilih Prototyping Process Model sebagai Software Development Life Cycle adalah dengan memberikan prototype awal, tim kami dapat memperoleh data yang sangat berharga dalam menentukan fitur apa yang paling penting, apa yang perlu diperbaiki, dan apa yang mungkin tidak perlu. Selain itu Website sewa tenant ini bisa sangat dinamis, dengan permintaan pengguna yang berubah-ubah. Dengan Prototyping ini memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan desain dan fungsionalitas website dengan cepat dan efisien sebagai respons terhadap feedback user.

**2.2 Perbandingan Aplikasi Sejenis**

1. manganfood.com

Mangan adalah platform On-Demand FoodService yang didirikan pada tahun 2019 dengan legal entitas PT Teknologi Makan Dimana Saja. Mangan bertujuan untuk menghubungkan restoran dan katering untuk menyajikan makanan di tempat di berbagai organisasi, institusi, dan acara.

Tentunya Mangan dan QuickPop memiliki tujuan yang sama yaitu mengajak restoran dan katering untuk menyajikan makanan pada suatu organisasi, institusi, dan acara. Tetapi dalam prakteknya kami memiliki perbedaan dalam sistematika usaha. Pertama, Mangan akan mengatur semua sistem transaksi seperti procurement, budgeting, invoicing. Hal ini berbeda dengan kami, yang dimana kami tidak ikut campur dalam proses budgeting, kami memberikan kebebasan kepada pemilik restoran atau katering untuk menetapkan budget mereka. Selain hal itu kami tetap membantu dalam procurement dan invoicing agar terjadinya proses transaksi yang aman dan lancar. Hal yang menjadi pembeda utama kami dengan Mangan adalah kami memberikan ruang bagi pemilik restoran atau katering untuk berkomunikasi langsung dengan tenant. Sedangkan Mangan tidak menyediakan hal tersebut karena dalam Mangan tenant akan berkomunikasi kepada tim Mangan lalu baru dikomunikasikan kembali kepada pemilik restoran atau katering lewat tim Mangan.

1. fooda.com

Fooda adalah platform online yang menghubungkan pengguna dengan restoran-restoran lokal dan koki independen yang menyediakan layanan makanan di kantor, gedung perkantoran, atau lokasi lainnya. Ketika pengguna mengunjungi situs web Fooda, mereka dapat mencari restoran atau koki di daerah mereka, melihat menu, dan memesan makanan secara online

Salah satu fitur menarik dari Fooda adalah program pop-up lunch, di mana restoran-restoran lokal atau koki independen datang ke lokasi tertentu, seperti sebuah kantor atau gedung perkantoran, dan menyiapkan makanan untuk dijual kepada karyawan atau pengunjung. Hal ini memberikan variasi makanan yang lebih besar dan kesempatan untuk mencoba makanan dari tempat-tempat yang mungkin belum pernah mereka coba sebelumnya, Fooda juga dapat menjadiplatform yang bermanfaat bagi restoran-restoran lokal dan koki independen untuk memperluas jangkauan mereka dan menjangkau pelanggan baru tanpa harus memiliki tempat fisik sendiri. Melalui Fooda, mereka dapat mengatur jadwal pop-up lunch di berbagai lokasi dan menarik pelanggan yang mungkin belum pernah mengunjungi restoran mereka sebelumnya.

1. popupshop.app

Popupshop.app adalah platform online yang memungkinkan individu atau bisnis untuk membuat toko sementara secara virtual, yang dikenal sebagai "popup shop" atau "pop-up store." Pop-up shops adalah toko-toko sementara yang muncul untuk jangka waktu tertentu di lokasi fisik, tetapi dalam kasus Popupshop.app, konsep ini diterjemahkan ke dalam lingkungan digital

Di Popupshop.app, pengguna dapat membuat toko online dengan cepat dan mudah tanpa perlu memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Mereka dapat memilih dari berbagai desain toko yang tersedia, menyesuaikan tata letak dan gaya, serta mengunggah produk-produk mereka untuk dijual. Platform ini menyediakan fitur-fitur seperti proses pembayaran yang aman, integrasi dengan sistem pengiriman, dan alat analitik untuk melacak kinerja toko.

Konsep "pop-up" dari Popupshop.app memungkinkan pengguna untuk membuat toko sementara untuk keperluan khusus seperti penjualan musiman, promosi produk baru, atau acara khusus. Dengan fleksibilitas ini, pengguna dapat menyesuaikan toko mereka dengan kebutuhan dan tujuan bisnis mereka tanpa harus berkomitmen pada keberadaan toko online permanen.

**BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN**

**3.1 Deskripsi Sistem**

QuickPop adalah suatu platform website yang menyediakan tempat bagi tenant dan para pemilik restoran atau katering untuk berkomunikasi dan bertransaksi. User dapat mencari restoran atau katering yang bersedia di sewakan. Selain itu user dapat juga mendaftarkan usaha restoran atau katering mereka juga disini tanpa dipungut biaya.

Tenant dapat mencari berbagai restoran atau katering dalam website kami. Dalam website QuickPop, kami juga menyediakan ruang bagi tenant dan pemilik restoran atau katering untuk dapat berkomunikasi dalam proses transaksinya. Kami menjamin keamanan dari transaksi yang terjadi dalam website QuickPop. Dengan melakukan Securing, Invoicing, dan Procurement menjamin keamanan dari transaksi antara tenant dan pemilik restoran atau katering.

Jika kesepakatan sudah terjadi antara kedua belah pihak, tenant dapat membayar kepada pemilik restoran atau katering melalui website kami. Setelah membayar, kami akan melakukan proses Invoicing sehingga segala proses transaksi tercatat dalam database. Setelah proses transaksi selesai Invoice akan di update statusnya. Setelah itu tenant juga dapat memberikan review dan rating kepada pemilik restoran atau katering terkait pelayanannya sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan pemesanan bagi tenant lain.

**3.2 Alur dan Tahapan Pelaksanaan**

1. Planning

Pada tahap ini kami merencanakan ide dari project kami seperti apa, pada akhirnya kami memutuskan untuk membuat sebuah website untuk komunikasi dan booking antara tenant dan pemilik restoran atau katering. Selain itu kami juga menentukan berbagai hal utama seperti target audiens pembagian prototype kami, SDLC yang kami gunakan, referensi aplikasi atau website serupa, dan pembagian tugas. Selain itu kami juga menetapkan project manager kami yaitu Trello, kami menganggap bahwa harus di schedule agar tidak terjadi kesalahan target waktu penyelesaian [3].

1. Quick Design Modelling

Dalam Quick Design Modelling kami membuat model sederhana awal tanpa interaction sebagai bahan referensi pembuatan prototype website kami. Semua proses ini dilakukan di platform figma. Proses ini dilakukan dengan cepat agar tidak memakan waktu lama pada iterasinya. Sehingga proses selanjutnya dapat berjalan lebih lama. Hal itu berlaku juga kepada tahap di iterasi kedua dan seterusnya, dimana saat merevisi tampilan dari website ini akan kami lakukan dengan cepat sehingga proses selanjutnya dapat lebih hemat waktunya.

1. Construct Prototype

Pada proses ini tim kami akan memakai design model yang dibuat secara cepat di proses sebelumnya. Kami memulai dalam pembuatan prototype yang nantinya dapat dipakai oleh target audiens kami. Mulai dari bagian front-end, back-end, dan database dari website ini kami rancang sehingga proses ini paling memakan waktu yang cukup lama. Pada tahap ini di iterasi kedua dan seterusnya, kami akan memperbaiki berbagai kesalahan bug, error, database, bahkan user interface dari website ini. Hal ini diperlukan agar dapat memenuhi keinginan dari target audiens user kami.

1. Delivery & Feedback

Hal seperti pembagian prototype dan pendistribusiannya akan dilakukan pada proses ini. Dimana kami akan meminta target audiens user kami untuk memberikan feedback dari prototype yang telah kami bagikan. Hasil dari feedback itu akan kami tampung.

1. Communication

Kemudian hasil feedback tersebut nantinya akan kami diskusikan dengan tim kami. Mulai dari cara menangani, pengambilan keputusan, dan pembagian penanggung jawab tugas masing-masing akan dilakukan pada proses ini juga. Setelah berkomunikasi dengan anggota tim, kami akan memulai kembali ke tahap iterasi selanjutnya dari awal.

**3.3 Perancangan Sistem**

Setelah pembagian Prototyping kepada target audiens, Kami akan mengevaluasi feedback dari target audiens kami. Diharapkan hasil dari feedback tersebut dapat membantu kami dalam merancang sistem dalam website kami lebih baik. Seperti pembetulan bug dan error dapat membantu perancangan sistem dalam website kami. Hal ini kami lakukan secara iterasi sehingga dipastikan hasil akhir dari prototipe kami akan mencapai sistem yang terhindar dari error dan bug.

Proses Perancangan Sistem akan dilakukan dengan Risk Analysis Management juga, dimana kami mencari Root Cause dari setiap evaluation yang terjadi. Kami menganggap bahwa dengan mencari akar permasalahan akan menyelesaikan risks lainnya [3].

**3.4 Pengujian**

Sebelum membagikan prototype awal kepada target audiens kami, Tim kami sudah melakukan beberapa pengujian general terkait kelancaran database, bug, dan error. Setelah dipastikan tidak ada kerusakan pada pengujian general, kami melakukan pengujian kepada target audiens kami.

Pada iterasi pertama dari proses ini user kami memberikan feedback bahwa masih ada kejelasan pada navigasi untuk menu-menu dalam website kami, dan untuk pemilihan warna masih dianggap kurang kontras terhadap mata. Untuk kelancaran sistem dari aplikasi ini masih kurang stabil karena masih sering terjadi error dan bug seperti data pesanan yang tidak masuk atau tidak valid. Selain itu ada juga sarab dari user terkait fitur tambahan seperti search by categories dan recent search agar memudahkan pencarian bagi user. Selain itu juga ada dinilai bahwa fitur seperti penggantian warna tema website tidak diperlukan karena dapat merubah icon dari warna website kami.

Selanjutnya pada iterasi kedua kami mencoba untuk memperbaiki kesalahan bug dan error yang terjadi pada iterasi pertama. Selain itu kami juga akan mengupgrade website kami dalam hal penambahan fitur seperti recent search dan search by categories. Serta kami juga menghilangkan fitur ganti tema pada website ini. Tidak lupa juga kami memperbarui tampilan warna dan bar navigasi pada halaman website kami. Setelah itu kami membagikan kembali prototype kedua dari website kami kepada target audiens kami kembali.

Setelah itu kami menerima kembali lagi feedback dari user kami. Ternyata masih ada sedikit error dan bug yang terjadi pada website ini sehingga diperlukan iterasi ketiga. Sedangkan untuk sisi tampilan website kami sudah dinilai baik oleh user kami dan tidak perlu ada penambahan atau pengurangan fitur pada website kami. Selanjutnya pada tahap iterasi ketiga kami melakukan perbaikan pada error dan bug website kami.

Kemudian pada iterasi ketiga ini kami membagikan prototype lagi kepada target audiens kami. Feedback dari user kami dianggap sudah puas dengan website ini sehingga menjadi final. Pada tahap terakhir, tim kami juga melakukan uji keseluruhan untuk yang terakhir kalinya sebelum website ini diluncurkan.

**BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

**4.1 Anggaran Biaya**

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Pengeluaran | Sumber Dana | Besaran Dana (Rp) |
| 1 | Biaya Desain dan Pengembangan awal (Sewa designer logo, dll) | Belmawa | 1.500.000 |
| Perguruan Tinggi | 400.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| 2 | Biaya Subscription (Project Manager ClickUp Business plan) | Belmawa | 1.000.000 |
| Perguruan Tinggi | 200.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| 3 | Biaya Infrastruktur Teknis (Hosting dan domain) | Belmawa | 2.000.000 |
| Perguruan Tinggi | 300.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| 4 | Biaya Transaksi dan Keamanan | Belmawa | 1.500.000 |
| Perguruan Tinggi | 350.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| 5 | Biaya Marketing dan SEO (Biaya Promosi dan Optimasi SEO) | Belmawa | 2.250.000 |
| Perguruan tinggi | 300.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| 6. | Biaya Pemeliharaan dan Pengembangan Lanjutan | Belmawa | 1.250.000 |
| Perguruan Tinggi | 250.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| **Jumlah** | | | 11.300.000 |
|  | | |  |
| **Rekap Sumber Dana** | | Belmawa | 9.500.000 |
| Perguruan Tinggi | 1.800.000 |
| Instansi Lain (Jika ada) | 0 |
| **Jumlah** | 11.300.000 |

**4.2 Jadwal Kegiatan**

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Bulan | | | | Person Penanggung Jawab |
| 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| 1 | Planning | V |  |  |  | Juwan dan Rafael |
| 2 | Quick Design Modeling | V |  |  |  | Ferdinand dan Rafael |
| 3 | Prototyping Phase 1 |  | V |  |  | Juwan dan Rafael |
| 4 | Testing and Evaluation Phase 1 |  | V |  |  | Nicholas dan Juwan |
| 5 | Proposal PKM-KC Making |  |  | V |  | Ferdinand, Juwan, Rafael, Owen |
| 6 | Prototyping Phase 2 |  |  | V |  | Juwan |
| 7 | Testing and Evaluation Phase 2 |  |  |  | V | Nicholas dan Juwan |
| 8 | Presentation |  |  |  | V | Ferdinand, Juwan, Rafael, Owen |
| 9 | Last Evaluation |  |  |  | V | Ferdinand, Juwan, Rafael, Owen |
| 10 | Submission |  |  |  | V | Juwan |

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] Suminar, Dian. 2024. *Semakin Populer, Strategi Pop Up Store yang efektif tingkatkan kesadaran brand.*  URL: https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/semakin-populer-strategi-pop-up-store-yang-efektif-tingkatkan-kesadaran-brand#. Diakses tanggal 17 April2024.

[2] Monata, Rio Setia. 2018. Perancangan Pop Up store Mon Studio*. Program Studi Pengkajian & Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.* Halaman 1.

[3] McConnell, Steve. 1996. *Rapid Development.* Edisi ke-14-19.Microsoft Press. Washington.

[4] Tim Bina Nusantara University. 2020. *Memahami System Development Life Cycle*. Halaman 1.

[5] García-García, J.A, Enríquez, J.G, Ruiz, M, Arévalo, C, dan Jiménez-Ramírez, A. 2020. Software Process Simulation Modeling: Systematic literature review. *Computer Standards & Interfaces 70*. Halaman 1-9.

[6] Leptick, Sergey. 2022. *How SDLC Prototype Model Helps Build Comprehensive Apps When Requirements Are Unclear.* URL: https://xbsoftware.com/blog/prototype-model-sdlc. Diakses tanggal 12 April2024.

[7] Alexandra. 2024. *What Is SDLC? Understand the Software Development Life Cycle.*  URL: https://stackify.com/what-is-sdlc/. Diakses tanggal 20 Maret2024.

[8] Pamungkas, Ridho. 2018. *Teori dan Implementasi Pemrograman Web.* Edisi ke-1. UNIPMA Press. Jawa Timur.

**Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping**

Biodata Ketua

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Juwan Jatmiko |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | Computer Science |
| 4 | NIM | 2602075402 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 07-07-2004 |
| 6 | Alamat Email | juwan.jatmiko@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 087878537799 |

1. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | Project Filter Instagram KMBD Binus | Anggota | Bina Nusantara University, 15 Februari 2024 - 30 Maret 2024 |

1. Penghargaan Yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 17–04-2024

Ketua Tim

Juwan Jatmiko

Biodata Anggota 1

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Guiliano Rafael Handoko |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | Computer Science |
| 4 | NIM | 2602100474 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Yogyakarta, 30-04-2004 |
| 6 | Alamat Email | guiliano.handoko@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081770627315 |

1. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

1. Penghargaan Yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 17–04-2024

Anggota Tim 1

Guiliano Rafael Handoko

Biodata Anggota 2

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Ferdinand Darmawan |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | Computer Science |
| 4 | NIM | 2602112253 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 10-9-2004 |
| 6 | Alamat Email | ferdinand.darmawan@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 085832031857 |

1. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

1. Penghargaan Yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 17–04-2024

Anggota Tim 2

Ferdinand Darmawan

Biodata Anggota 3

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Owen Nathaniel Slamet |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| 3 | Program Studi | Computer Science |
| 4 | NIM | 2602114795 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 13-06-2004 |
| 6 | Alamat Email | owen.slamet@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081299149152 |

1. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

1. Penghargaan Yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 17–04-2024

Anggota Tim 3

Owen Nathaniel Slamet

Biodata Anggota 4

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Nicholas Deo Bena |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| 3 | Program Studi | Computer Science |
| 4 | NIM | 2602100852 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 0 |
| 6 | Alamat Email | Nicholas.deo@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 08128381231 |

1. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

1. Penghargaan Yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 17–04-2024

Anggota Tim 4

Nicholas Deo

Biodata Dosen Pendamping

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) |  |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki / Perempuan |
| 3 | Program Studi |  |
| 4 | NIP/NIDN |  |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir |  |
| 6 | Alamat Email |  |
| 7 | Nomor Telepon/HP |  |

1. Riwayat Pendidikan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenjang | Bidang Ilmu | Institusi | Tahun Lulus |
| 1 | Sarjana (S1) |  |  |  |
| 2 | Magister (S2) |  |  |  |
| 3 | Doktor (S3) |  |  |  |

1. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Mata Kuliah | Wajib/Pilihan | sks |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |

Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Penelitian | Penyandang Dana | Tahun |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |

Pengabdian Kepada Masyarakat

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Pengabdian kepada Masyarakat | Penyandang Dana | Tahun |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC**.**

Jakarta, 17-04-2024

Dosen Pendamping

(Nama Lengkap)

**Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No, | Jenis Pengeluaran | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai (Rp) |
| 1 | Belanja Bahan (maks. 60%) | | | |
|  | Izin transaksi | 1 | 1.850.000 | 1.850.000 |
| Sewa designer logo, dll | 2 | 950.000 | 1.900.000 |
| Paket Internet | 4 | 250.000 | 1.000.000 |
| Pemeliharaan Server | 1 | 1.500.000 | 1.500.000 |
| SUBTOTAL | |  | - | 6.250.000 |
| 2 | Belanja Sewa (maks. 15%) | | | |
|  | Sewa server/hosting/domain | 1 | 1.300.000 | 1.300.000 |
| SUBTOTAL | |  | - | 1.300.000 |
| 3 | Perjalanan lokal (maks. 30 %) | | | |
|  | Sewa Marketing | 1 | 2.550.000 | 2.550.000 |
| SUBTOTAL | |  | - | 2.550.000 |
| 4 | Lain-lain (maks. 15 %) | | | |
|  | Biaya Subscription Project Manager ClickUp | 4 | 300.000 | 1.200.000 |
| SUBTOTAL | |  | - | 1.200.000 |
| GRAND TOTAL | |  | - | 11.300.000 |
| GRAND TOTAL (Terbilang Sebelas Juta Tiga Ratus Ribu Rupiah) | | | | |

**Lampiran 3. Susunan Tim Pengusul dan Pembagian Tugas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama/NIM** | **Program Studi** | **Bidang Ilmu** | **Alokasi Waktu (jam/ minggu)** | **Uraian Tugas** |
| 1 | 2602075402 | Computer Science | Back End & Database | 24 Jam / Minggu | Tech Lead Manager |
| 2 | 2602100474 | Computer Science | Design Model | 12 Jam / Minggu | Anggota |
| 3 | 2602114795 | Computer Science | Front End | 15 Jam / Minggu | Anggota |
| 4 | 2602112253 | Computer Science | Front End | 16 Jam / Minggu | Anggota |
|  |  |  |  |  |  |

**Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pengusul**

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PENGUSUL



Yang bertanda tangan di bawah ini :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Ketua Tim | : | Juwan Jatmiko |
| Nomor Induk Mahasiswa | : | 2602075402 |
| Program Studi | : | Computer Science |
| Nama Dosen Pendamping | : | Dr. Meiliana Meiliana S.Kom., M.Sc |
| Perguruan Tinggi | : | Bina Nusantara University |

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul:

QuickPop yang diusulkan untuk tahun anggaran 2024 adalah:

1. Asli karya kami, belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain, dan tidak dibuat dengan menggunakan kecerdasan buatan/artificial intelligence (AI).
2. Kami berkomitmen untuk menjalankan kegiatan PKM secara sungguh-sungguh hingga selesai.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

Jakarta, 17-04-2024

Yang menyatakan,

Juwan Jatmiko

2602075402

**Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan**

Teknologi yang kami kembangkan merupakan sebuah website untuk mencari pop up store yang menyediakan jasanya bagi para tenant. Dalam website ini terdapat beberapa page.

1. Landing Page

Ini merupakan halaman yang pertama kali user akses. Dalam hal ini terdapat beberapa informasi terkait QuickPop itu sendiri. Pada halaman ini menampilkan 6 motto dari website kami. Kemudian juga menampilkan beberapa banner promosi. Selain itu pada halaman ini user diminta untuk melakukan login atau sign up terlebih dahulu untuk mengakses ke halaman selanjutnya.

1. Sign up Page

Ini merupakan halaman bagi user yang belum memiliki akun, Halaman ini memberikan akses bagi user untuk dapat membuat akunnya dengan mengisi data diri seperti nama, password, gender, tanggal lahir, dan persetujuan. Setelah melakukan Sign Up, user akan diminta untuk login kembali pada Login Page untuk memvalidasi data.

1. Login Page

Ini merupakan halaman bagi user yang mau mengakses website kami dengan mengisi nama dan password yang telah didaftarkan pada Sign Up page. Setelah nama dan password tervalidasi, user akan diarahkan ke Home Page.

1. Home Page

Ini merupakan halaman utama yang sebenarnya dari website kami, karena pada halaman ini user dapat mencari pop up store yang diminati. Selain itu user juga dapat memasukkan pop up store yang disukai ke dalam favorites.

1. Detail Page

Halaman ini merupakan percabangan dari Home Page, dimana pada page ini akan dijelaskan secara detail dari pop up store yang diklik. Mulai dari rincian harga, foto real pop up store, deskripsi, lokasi cabang, rating, dan reviews. Di Page ini user juga dapat mengklik booking sekarang untuk melakukan proses Booking. User juga dapat menulis review terkait pop up store ini jika mereka telah selesai bertransaksi dengan pop up store terkait.

1. Payment Page

Setelah anda mengklik booking now, anda akan dialihkan ke Payment Page dimana anda harus membayar sesuai harga yang sudah dirincikan untuk melanjutkan proses Booking.

1. My Booking Page

Semua proses Booking yang sedang terjadi dan telah selesai akan masuk ke dalam page ini. Hal ini diperlukan agar user dapat terus memantau proses Bookingnya. Tenant juga dapat menuju Chatting Page melalui page ini.

1. Chatting Page

Page ini merupakan page bagi tenant dan pemilik restoran atau katering untuk berkomunikasi. Page ini dapat diakses melalui Detail Page pada bagian chat now. Selain itu page ini juga dapat diakses melalui My Booking Page, pada Booking Page akan ada button chat untuk mulai berkomunikasi.

1. Profile Page

Halaman ini merupakan halaman dimana user dapat melihat profil mereka seperti nama, email, tanggal lahir, dan gender yang telah mereka daftarkan. Pada page ini user juga dapat mengganti profile picture mereka. Atau mengatur ulang password mereka juga bisa dilakukan.

1. About Us Page

Pada Halaman ini user dapat membaca secara detail deskripsi dari brand kami. Mulai dari visi dan misi, sejarah, founder, dan lokasi cabang utama kami. Selain itu kami juga menjelaskan secara detail Apa tujuan dari project kami secara spesifik.