

**KANTIN  
ONLINE**

# KELOMPOK 6

- 01** Joety Johannes A.B. - 2540127824
- 02** Jansen Chandra - 2502008870
- 03** Markus Jonathan - 2540127641
- 04** Wen Sen Tan - 2540131046
- 05** Evan Jeremy Wijaya - 2540131235

# CONTENT

- 01** Apa itu Kantin Online
- 02** 10 Questions
- 03** Video Compilation
- 04** MInimal Viable Products (MVP)
- 05** Supply Chains
- 06** Business model canvas (BMC)
- 07** Proof
- 08** Feedback Grids
- 09** Reflection notes
- 10** Prototype
- 11** Infogrpahic

# **APA ITU KANTIN ONLINE?**

**Platform atau Layanan jasa pesan makanan dan Minuman yang berfokus pada cara pemesanan secara online tanpa harus menunggu di tempat.**

# **APA YANG BISA DIBERIKAN**



## **PERTAMA**

Mempermudah para mahasiswa dalam memesan makanan di kantin secara online lewat aplikasi.



## **KEDUA**

Mengurangi kepadatan yang ditimbulkan oleh para mahasiswa itu sendiri.



## **KETIGA**

Mengurangi waktu yang dibutuhkan mahasiswa di kantin.

# **10 QUESTIONS**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections  
(1, 2)

## **Describe the idea/product in a few sentences?**

Platform atau Layanan jasa pesan makanan dan Minuman yang berfokus pada cara pemesanan secara online tanpa harus menunggu di tempat.

## **What problems will this idea/product solve?**

Kantin online akan mengurangi kepadatan di kantin akibat antrian yang panjang ketika memesan makanan, selain itu mempersingkat waktu untuk menunggu makanan.

## **What are my goals with this idea/product?**

Tujuan utama dari kantin online adalah memberi kemudahan bagi konsumen dalam memesan makanan melalui online tanpa harus menunggu di tempat dan memberi notifikasi apabila pesanan ready dan konsumen datang mengambil pesanan di counter

## **What research have I already done?**

Mencari beberapa aplikasi yang mirip dengan produk yang kita miliki, serta menayakan kepada beberapa orang mengenai kantin yang sekarang

## **Is there anything I already learned from the feedback?**

Memahami sistem kantin yang sekarang sebelum menetukan strategi yang efektif (seperti contohnya apa yang dibutuhkan sama target pengguna). Fitur membership juga bisa dibuat untuk mempertahankan dan meningkatkan loyalitas pengguna.

**Based on my idea/product, what 3 aspects would I single out as the most important?**

- User Experience (UX)
- Terdapat menu list makanan
- Sistem pembayaran yang aman dan efisien

**Based on my idea/product, what 3 aspects would I single out as the least important?**

- Fitur Chatting
- Pilihan bahasa gak perlu banyak (cukup Indonesia dan Inggris)
- Animasi dan sistem kerja yang kompleks

**Why is my idea/product different than others on the market?**

- Pelacakan pesanan secara realtime
- System Note antara Customer dengan Restaurant

## **What are my longterm goals with this idea/product?**

Tujuan kedepan dari ide kami agar tempat lain seperti kantin perusahaan dan kantin sekolah menggunakan aplikasi Kantin Online.

Roadmap:

Tahun 1: Bangun platform, akuisisi mitra bisnis, mulai promosi

Tahun 2: Tingkatkan pengalaman pengguna, diverifikasi menu, mempertimbangkan ekspansi ke kantin lain

Tahun 3. Menerapkan teknologi, meluncurkan program loyalitas

Tahun 4: Kemitraan strategis, dan memanfaatkan analisis data

# **PERSONA**

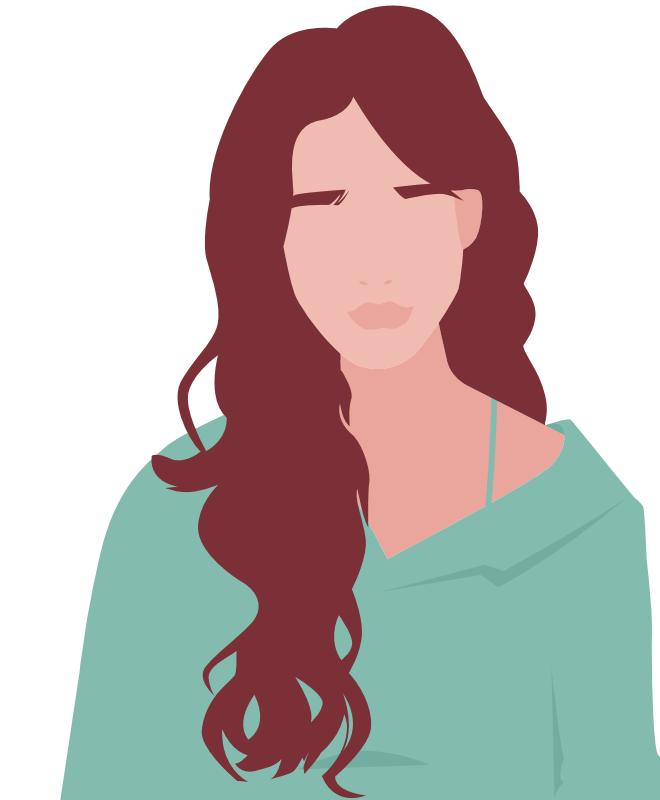


**Anton**

**Umur : 20**

**Pekerjaan : Mahasiswa**

**Hobi : Musik, Olahraga**



**Dewi**

**Umur : 23**

**Pekerjaan : Mahasiswa**

**Hobi : Membaca, Menari**

## **Kendala :**

- Mengantri tempat duduk**
- Mengantri untuk membeli makanan**

## **Harapan :**

- Kita bisa memesan tempat duduk dan tidak perlu mengantri lagi untuk membeli makanan**

## **Kendala :**

- Tidak dapat tempat duduk di kantin**
- Bisa mengetahui kualitas makanan**

## **Harapan :**

- Kita bisa memesan tempat duduk**
- Kita bisa melihat rating atau review dari customer yang sudah mencoba makanan kantin tersebut**

# **PERSONA**



**Harley**

**Umur : 20**

**Pekerjaan : Mahasiswa**

**Hobi : Game, , Menulis**



**Elizabeth**

**Umur : 18**

**Pekerjaan : Mahasiswa**

**Hobi : Blogger, Masak**

## **Kendala :**

- **Memiliki waktu yang padat**
- **Antrian yang panjang**

## **Harapan :**

- **Kemudahan memesan makanan melalui aplikasi, sehingga menghemat waktu**
- **Aplikasi menyediakan pembayaran yang nyaman dan aman**

## **Kendala :**

- **Tidak tahu makanan yang di kantin apa saja (karena mahasiswa baru)**
- **Macet**

## **Harapan :**

- **Ada akses buat melihat makanan yang ada di kantin**

# **LINK COMPILATION VIDEO ABOUT KANTIN ONLINE**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections  
(3)

link video compilation:

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_0QEhFWtAdlwFGEoYCiH4tR4lqiX-yTm?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1_0QEhFWtAdlwFGEoYCiH4tR4lqiX-yTm?usp=sharing)

# **MINIMAL VIALABLE PRODUCTS (MVP)**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections

(4)

# Initial Situation

Persona

Mahasiswa dan  
Pengunjung Kantin

Top 3 Problem &  
Challenges

- Manajemen Antrian (Mengatur pesanan pada jam-jam sibuk)
- Menu dan Pemesanan (Memastikan bahwa menu selalu diperbarui dan tersedia)
- Kerjasama dengan Kafetaria atau Kantin

Customer Journey & Use  
Cases

- Customer ingin memesan makanan menggunakan aplikasi mobile
- Customer ingin melihat makanan yang tersedia di Kantin menggunakan aplikasi mobile
- Customer juga mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengantre makanan.

# Plan

## Vision & Roadmap

Visi: Menjadi platform pemesanan makanan dan minuman online terkemuka dengan fokus pada kenyamanan pelanggan dan menyediakan akses ke berbagai kantin

Roadmap:

Tahun 1: Bangun platform, akuisisi mitra bisnis, mulai promosi

Tahun 2: Tingkatkan pengalaman pengguna, diverifikasi menu

Tahun 3. Menerapkan teknologi, meluncurkan program loyaltas, mempertimbangkan ekspansi ke kantin lain

Tahun 4: Kemitraan strategis, dan memanfaatkan analisis data

## Top 3 Features

- pelacakan pesanan secara realtime
- Notifikasi Pemberitahuan pemesanan
- System Note antara Customer dengan Restaurant

## Build (Resources)

1. Planning (Idea, Resources(Developer, Designer))
2. Research
3. Desain platform (Flutter, Figma)
4. Maintenance
5. Deployment

## Costs & Schedule

- Research : 1 - 4 Minggu
- Design : 2 Minggu
- Development : 3 Minggu
- Maintenance : 1 Minggu

# Result

## Conclusion / Next steps

### Conclusion:

Aplikasi Kantin Online memiliki potensi besar dengan fokus pada kemudahan pengguna untuk memesan makanan dan tempat duduk secara online, kemudahan penggunaan, kualitas makanan dan pelayanan, serta keamanan data.

### Next Steps:

1. Meningkatkan pengalaman pengguna
2. Meningkatkan pemasaran
3. Mempertimbangkan perluasan dan inovasi
4. Meningkatkan keamanan data
5. Analisis data untuk pengambilan keputusan

# Result

Learn

Memahami sistem kantin yang sekarang sebelum menetukan strategi yang efektif (seperti contohnya apa yang dibutuhkan sama target pengguna). Fitur membership juga bisa dibuat untuk mempertahankan dan meningkatkan loyalitas pengguna.

Measure

- Jumlah user terdaftar
- Feedback penjual dan pembeli

# **SUPPLY CHAINS**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections

(5)

# **Suppy Chains**

## **Pemasok:**

- **BINUS**
- **Kantin**

## **Alur:**

1. Akan dilakukan research kepada kantin-kantin di binus
2. Setelah mengetahui apa yang dibutuhkan dari kantin binus, terapkan dalam ide
3. Memberitahu kepada BINUS, bahwa tim sedang merencanakan pembuatan software untuk kantin BINUS
4. BINUS akan merespon
5. Kalau okey, tim (developer dan designer) akan lanjut kedalam tahap development

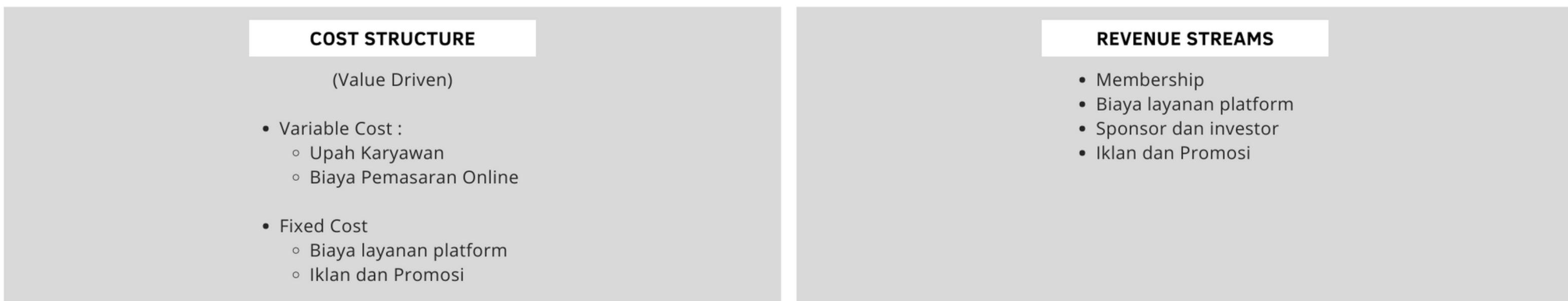
# **BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections

(6)

# THE BUSINESS MODEL CANVAS

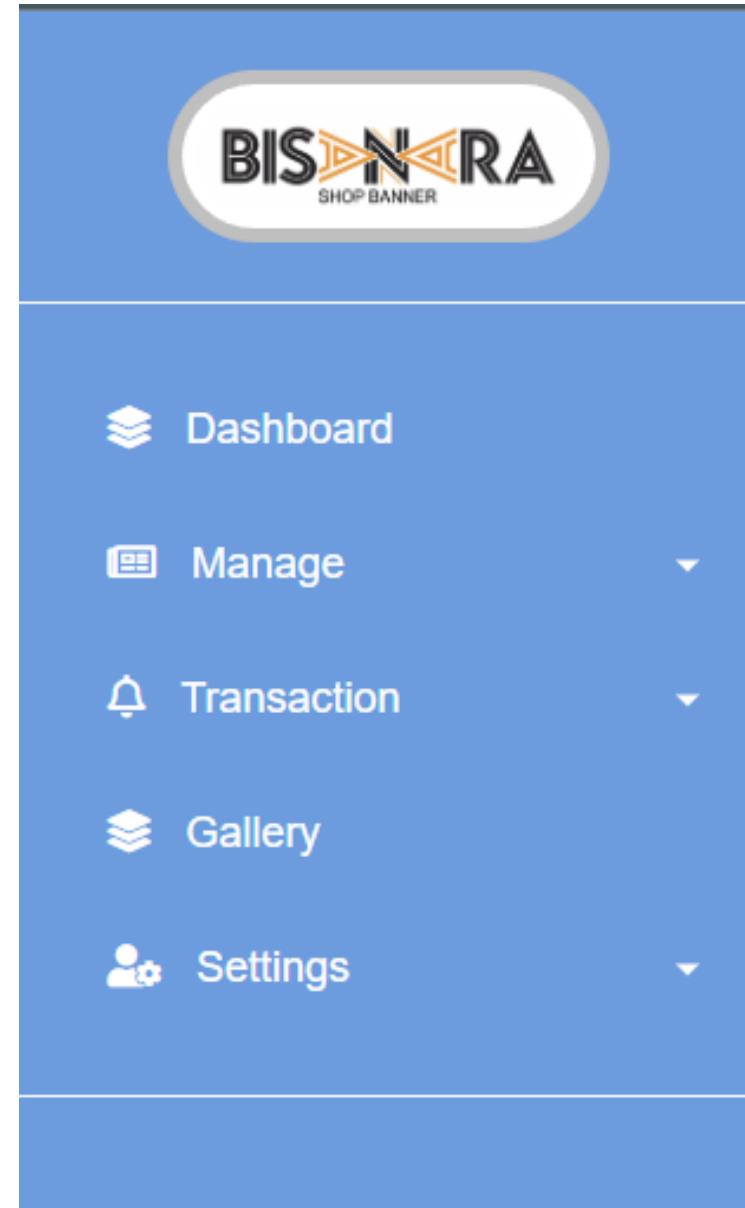


# **PROOF AT BISANARA AND BIFEST**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections

(7)



The screenshot shows a social media profile for the account "kantinonline3". The profile picture is a teal circle with a white letter "K". The username "kantinonline3" is displayed in bold black text, followed by the handle "Kantin\_Online". To the right of the handle is a red rectangular button with the word "Follow" in white. Below the handle, the bio "Kantin Online" is visible, along with the text "Followed by v4nnnss". The profile card also shows statistics: "0 posts", "4 followers", and "3 following". A watermark "KantinOnline" is overlaid on the bottom left of the profile card.

Tampilan NEWBISANARA



## BINUS FESTIVAL

# **FEEDBACK GRIDS**

## **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections  
(8)

link feedback-grids:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/11iQukhijG4hq-yyIGRrtKybdpjsZkyYkQwLnMHA4E/edit?  
usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/11iQukhijG4hq-yyIGRrtKybdpjsZkyYkQwLnMHA4E/edit?usp=sharing)

# **REFLECTION NOTES**

## **5W + 1H**

### **KANTIN ONLINE**

Untuk jawaban Market Validation Reflections  
(9)

## **Reflection Notes (5W + 1H)**

Apa produk yang dibuat di projek market validation ini? dan tujuannya apa?

Aplikasi Kantin Online, tujuan produk ini dibuat untuk mengurangi antrian di kantin.

Dimana produk ini di presentasikan?

BINUS Festival

Kapan acara(BINUS Festival) tersebut berlangsung?

23 November 2023 - 25 November 2023

Siapa target dari pemasaran produk ini di acara(BINUS Festival) tersebut?

Binusian, Non-Binusian(Dosen, Orang luar)

Mengapa produk ini dibuat?

Produk ini dibuat untuk membantu para pengguna agar tidak perlu mengantri dalam membeli makanan di kantin.

Bagaimana kelompok saya memasarkan produk ini di acara(BINUS Festival) tersebut?

Kelompok kami memasarkan produk ini dengan cara beberapa dari kami berkeliling untuk mencari beberapa orang yang tertarik. Selain itu, kami juga membuat sebuah flyer agar stand kami menjadi lebih menarik.

# **PROTOTYPE**

## **KANTIN ONLINE**

link protoype:

<https://www.figma.com/proto/IonFFB7bIDx0wgHjYeGrHL/Kantin-Online?page-id=0%3A1&node-id=185-225&starting-point-node-id=185%3A225&t=0szkREEyYHIq2Mfx-1>

# **INFOGRAPHIC**

## **KANTIN ONLINE**

link infographic:

<https://drive.google.com/file/d/1BHOlc8NfUr4sOXK7Ohj95bGrL-e1I8Np/view?usp=sharing>

# THANK YOU