

THUMB PROJECT PROPOSAL

Telkomsel **H**adir **U**ntuk **M**encerdaskan **B**angsa





TABLE OF CONTENTS

01 Problem Statement

02 Solution

**03 Product/ Technology
Concept**

**04 Initial Business
Model**

05 Competition

06 Market Size

**07 Roadmap
Product**

08 Team

01. Problem Statement



NOW

Indonesia kekurangan guru pengajar

Kualitas pengajaran tidak merata

● Sistem zonasi pendidikan

Tidak semua kalangan dapat mengikuti Bimbingan belajar

Minat membaca di Indonesia rendah

FACTS

Rasio guru Indonesia berada pada posisi 72 dari 97 negara.

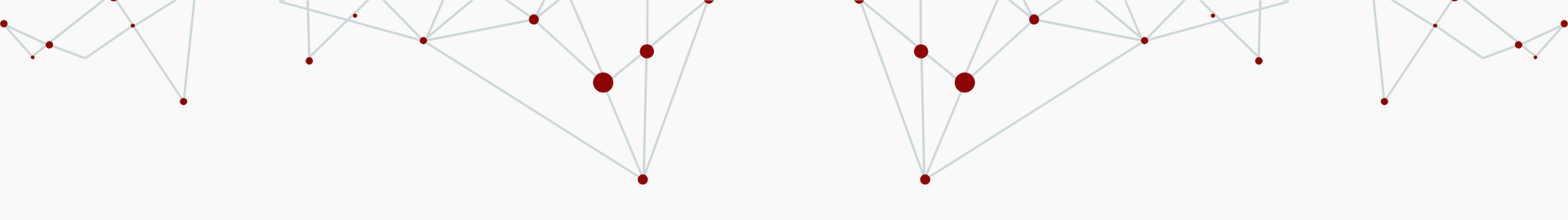
-The Global Economy-

Kemampuan membaca, sains, dan matematika urutan ke-74 dari 79 negara.

- Programme for International Student Assessment (PISA)-

Minat membaca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara.

-World's Most Literate Nations Ranked, Central Connecticut State University



“Pendidikan adalah senjata paling
mematikan di dunia. Karena dengan
pendidikan anda bisa mengubah dunia”

—**NELSON MANDELA**



FUTURE

Pendidikan berkualitas terbaik dan terstandarisasi untuk semua orang kapanpun dan dimanapun berada

Minat belajar masyarakat akan meningkat dengan teknologi blockchain

Bagaimana caranya?



02. Solution



HOW

Standarisasi kurikulum yang disampaikan

Mencetak tenaga pengajar yang berkualitas

Memberikan pembelajaran gratis, kursus dan sertifikasi sejak dini kepada pelajar

Menggunakan Web dan Mobile App untuk menjangkau seluruh Indonesia

Memberikan keuntungan lebih setiap menyelesaikan pembelajaran

THUMB:

Platform pembelajaran online sebagai alat bantu standarisasi kurikulum dan penyampain materi oleh tenaga pengajar ke pelajar.

Membantu pelajar lebih memahami materi yang disampaikan.

Dengan teknologi blockchain, semakin banyak belajar, semakin banyak keuntungan yang didapat di luar ilmu.

Semua orang bisa berkesempatan untuk berkontribusi dan mendapatkan benefit dari aplikasi ini

TEKNOLOGI ADALAH TOOLS

**HANYA SUATU ALAT, BUKAN
SEGALANYA**

**KUALITAS PEMBELAJARAN
DALAM KELAS,
INTERAKSI ANTARA MURID
DAN GURU ITU ESENSINYA**

-NADIEM MAKARIM-



03. Product/ Technology concept



MAJOR REQUIREMENTS



Platform

Web and Mobile App
Direct Teacher



Content

general curriculum
Certification
Tutoring



Contributor

All people
Creating big Education ecosystem



System

Standardization
Filtering
Profiling

Key



Blockchain

New Digital Economy Model



Open Content

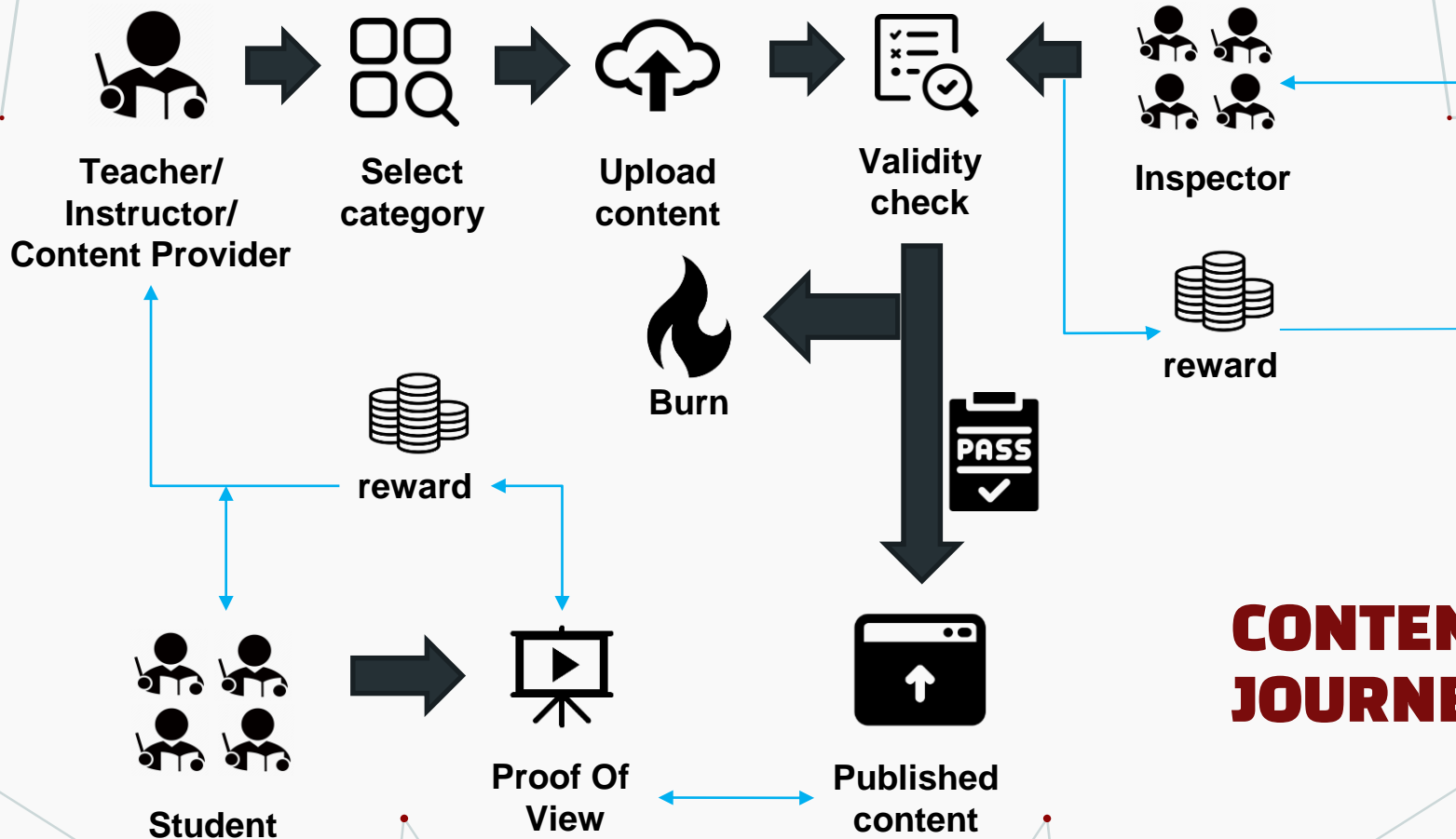
All people can provide
education content

Published after passing
open validity check



Metaverse

Create Online Academy
using Metaverse

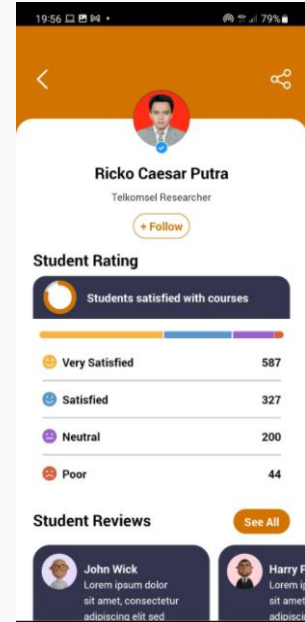
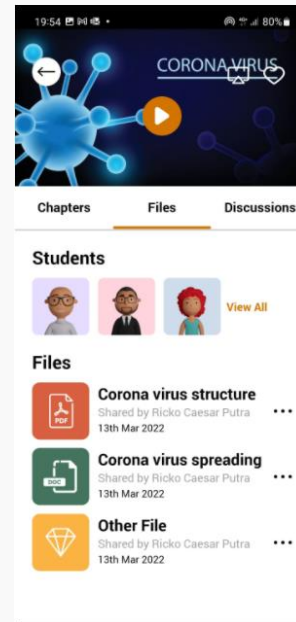
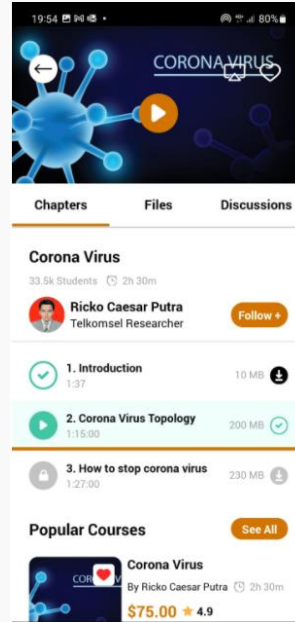
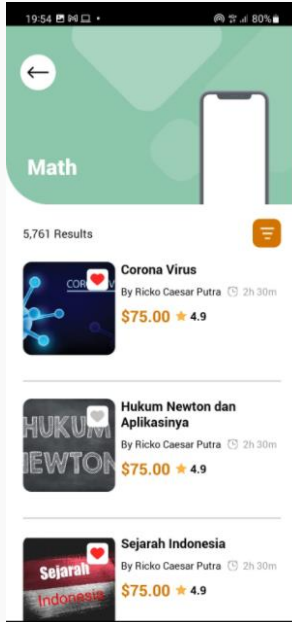


**CONTENT
JOURNEY**

TYPE & FEATURE

TYPE	FEATURES	CONTRIBUTOR
Standardization Education Content	Video, Material, and FGD	Teacher and professional instructor
Certification	Professional certification for student and employee	Professional institution
Online Tutoring	Connecting student and instructor anytime-anywhere	Teacher and professional instructor
Online Class	THUMB Academy Metaverse	Professional institution

SNEAK PEEK



Video link:
<https://www.youtube.com/watch?v=Wg42vHPPrJZU>

THUMB ACADEMY



04. Initial Business Model



Be a Leader in Digital Economy

#1

Develop Tool and Technology

#2

**Creating DEMAND,
big ECOSYSTEM and USER**

#3

Leader in DIGITAL ECONOMY



KEEP CALM

AND

BE A LEADER NOT A FOLLOWER

Creating **DEMAND and ECOSYTEM**

learn to earn,
belajar untuk memperoleh penghasilan

- membentuk komunitas guru dan pelajar
- memberikan token/koin kripto gratis
- membangun ekonomi digital di ekosistem thumb
- membangun marketplace / value dari token thumb

MONETIZE

Transaction Fee:

Premium content, Online Tutoring, and Certification

In-App Advertising:

Rewarded Videos and Rewarded Surveys

Upgrade Membership:

Sponsorship Certification, Seminar and Training
Online Class Metaverse
NFT

THUMB Coin Marketplace:

Using THUMB coin in other ecosystem

05. Competition





Free



Everyone can get free education
Everyone can contribute
Everyone can make benefit

Open
Content
+
Benefit
for user
and creator

Closed
Content



Paid

06. Market Size



Market size

Pelajar:

SMP, 10,09 juta
SMA, 5,01 juta
SMK, 5,25 juta

BPS,2020-2021

Pengajar:

SMP, 689 ribu
SMA, 330 ribu
SMK, 322 ribu

BPS,2020-2021

Target utama THUMB menyasar SMP-SMA-SMK,

Pelajar:

- memperoleh video dan materi pembelajaran gratis
- mendapatkan benefit setiap belajar

Pengajar:

- mendapatkan standarisasi cara mengajar,
- menjadi content creator dan mendapatkan benefit

21.7 Juta
Pelajar dan Pengajar
++

Dengan open content,

Ada peluang besar untuk membuat
market di kalangan mahasiswa dan
professional,
Dengan adanya konten Sertifikasi
dan Tutoring

07. Roadmap



PROJECT STAGES

Ideation

01

Incubation
3-12 month

02

Scale Up
24 month

03

Prototype and POC
(Incubation)

BU Integration
SBU & Spin Off

Piloting and Commercial
(Acceleration)

TIMELINE

2022

Get Investor
Create Team
Development

2023

Release ThumbApp
Release ThumbCoin

Trial Program

Collaboration with
kemendikbud

2024

Get more partner
and content
provider

Release THUMB
Academy

2025

Massive
Implementation

08. Team



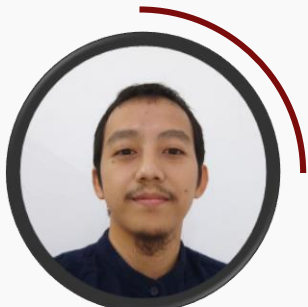
OUR TEAM



Ricko Caesar Putra

Telkomsel Software
Developer Associate

Role: Hacker



Moh Yusup Muchsoni

Blockchain enthusiast

Role: Hustler



Dhamar Bagas Wisesa

Telkomsel Network Security

Role: Hipster



**VINI
VIDI
VICI**



THANKS

Do you have any questions?

ricko_c_putra@telkomsel.co.id
moh_y_muchsoni@telkomsel.co.id
dhamar_b_wisesa@telkomsel.co.id