

Teknologi Informasi/Aplikasi



belpatungan.com

Belajar Patungan

Himawan Arie Wicaksono

(140611234 - Manajemen)

Farah Beta Maulida

(1306377915 - Ilmu Ekonomi Islam)

Khairun Najmi

(1506680913 - Ilmu Sejarah)

Violita Sabilla

(1306363701 - Ilmu Geografi)

Wahid Nur Rahman

(1306383856 - Ilmu Komputer)



**Crowdfunding website dan
marketplace pelatihan
pertama di dunia**

Kompetisi Inovasi UI 2016
Innovation UI

Identitas Diri Pengusul

Kompetisi Inovasi UI 2016 (*Innovation UI*)

1. Judul Karya Inovasi:

Belajar-Patungan (*Belpatungan.com*): Sebuah wadah (web) dengan konsep *crowdfunding* dimana setiap orang bisa patungan untuk menginisiasi terciptanya suatu pelatihan (*offline*) seputar *hardskill & softskill*.

2. Kategori Inovasi:

Teknologi Informasi/Aplikasi Pendidikan

3. Personalia Pengusul

1. Ketua Pengusul

- a. Nama Lengkap : Himawan Arie Wicaksono
- b. NPM : 140611234
- c. Jenis Kelamin : L
- d. Fakultas : Fakultas Ekonomi
- e. Angkatan : 2014

2. Anggota Pengusul

- a. Nama Lengkap : Farah Beta Maulida
 - b. NPM : 1306377915
 - c. Jenis Kelamin : P
 - d. Fakultas : Fakultas Ekonomi
 - e. Angkatan : 2013
-
- a. Nama Lengkap : Khairun Najmi
 - b. NPM : 1506680913
 - c. Jenis Kelamin : P
 - d. Fakultas : Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
 - e. Angkatan : 2015
-
- a. Nama Lengkap : Violita Sabilla
 - b. NPM : 1306363701
 - c. Jenis Kelamin : P
 - d. Fakultas : Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam
 - e. Angkatan : 2013
-
- a. Nama Lengkap : Wahid Nur Rahman
 - b. NPM : 1306383856
 - c. Jenis Kelamin : L
 - d. Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
 - e. Angkatan : 2013

Mengetahui

Dekan Fakultas/Manajer Riset Fakultas

NUP/NIP

BAB 1 Keunggulan Inovasi

1.1 Pendekatan Ide

SDM merupakan isu menarik untuk dibicarakan, terutama di Indonesia. Sumber daya alam yang melimpah dan beraneka ragam, sepantasnya diimbangi dengan sumber daya manusia yang mumpuni untuk merawat dan mengolahnya. Dinamika negara, wilayah urban, hingga desa membutuhkan manusia-manusia yang siap menghadapi persaingan dan masalah yang ada. Saat ini, Indonesia sedang memiliki bonus demografi (kondisi dimana jumlah penduduk usia produktif dua kali penduduk tidak produktif) yang menurut perhitungan akan terus terjadi hingga tahun 2028-2030 (Direktur Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan, Razali Ritonga, BPS). Anehnya, jumlah usia produktif yang banyak tersebut tidak diimbangi dengan kualitas SDM-nya. Kompas tanggal 25 November 2015 melansir berita bahwa *Institute of Management Development* (IMD) yang merupakan lembaga pendidikan bisnis terkemuka di Swiss melaporkan hasil penelitiannya berjudul *IMD World Talent Report 2015*. Penelitian ini berbasis survei yang menghasilkan peringkat tenaga berbakat dan terampil di dunia pada tahun 2015. Dalam laporan tersebut dinyatakan bahwa peringkat Indonesia turun 16 peringkat dari peringkat ke-25 pada tahun 2014, menjadi peringkat ke-41 pada tahun 2015. Posisi Indonesia berada jauh di bawah posisi negara tetangga seperti Singapura, Malaysia, bahkan Thailand.

Di Indonesia, ada berbagai balai latihan kerja dan training yang terjadi hampir setiap bulan, di berbagai tempat. Sayangnya, berbagai pelatihan ini tidak efektif dan efisien disebabkan oleh terbatasnya akses bagi setiap orang, tidak sebandingnya jumlah peserta pelatihan dengan wadah pelatihan yang tersedia, dan sumberdaya yang masyarakat miliki tidak mencukupi untuk mengikuti pelatihan (misalnya membayar mahal), serta berbagai permasalahan lainnya yang membuat *output* pelatihan tersebut belum mampu secara signifikan mengatasi masalah kualitas SDM Indonesia yang berkaitan erat dengan kebutuhan tenaga kerja.

Ide dari kami untuk mengatasi masalah yang ada adalah dengan membuat sebuah *website* bernama Belajar & Patungan (Belpatungan). *Website* ini adalah sebuah wadah dengan sistem *crowdfunding* untuk mempertemukan orang-orang yang membutuhkan pelatihan/kursus dalam peningkatan kemampuan *hardskill* dan *softskill* mereka dengan orang-orang yang memiliki keahlian (sesuai permintaan *user*) dan mempunyai keinginan untuk melatih, baik secara profesional (dibayar) atau sukarela (gratis).

Riset pengguna yang telah dilakukan yaitu kepada mahasiswa, melalui wawancara. Narasumber adalah orang yang dikenal dan sudah sering berinteraksi dan bekerjasama dengannya. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber mengaku cukup rutin mengikuti pelatihan dari yang gratis hingga berbayar (Rp 300.000,00). Narasumber tertarik dengan hal-hal seputar teknologi, *entrepreneur*, hingga saham. Narasumber mengetahui biaya sebuah pelatihan bervariasi, tergantung jenis pelatihan, pelatih atau pengisi seminar, dan tempat atau kelengkapan pelatihan itu sendiri. Narasumber biasanya

mencari informasi pelatihan secara aktif melalui internet, atau mendapat informasi pelatihan dari akun media sosial yang diikutinya dan selalu memberikan informasi pelatihan terbaru. Akun media sosial itu biasanya berintegrasi dengan email dan muncul dalam notifikasi *handphone* narasumber. Untuk hambatan yang kerap dialami narasumber dalam mengikuti pelatihan adalah waktu. Sebagai mahasiswa yang juga aktif dalam dua organisasi kampus dan sedang menekuni usaha, narasumber mengaku kadang harus memilih mana yang akan ditinggalkan apakah rutinitasnya atau pelatihannya. Selanjutnya, narasumber mengaku memerlukan pengingat sebelum hari-H pelatihan karena terkadang narasumber lupa. Narasumber mengatakan biaya yang mau dikeluarkannya untuk sebuah pelatihan berkisar hingga Rp 500.000, tergantung jenis pelatihan, atau jika biaya pelatihan itu memang sebanding dengan input yang dia terima. See. **Tabel 1. *Empathy Map* (Di Halaman Lampiran)**

Saat ini, proyek inovasi kami berada pada level ide ke aplikasi. Ide yang telah terkumpul ini segera kami aplikasikan ke dalam desain *website*. Mengenai waktu kapan ide aplikasi ini masuk ke pasar, segera setelah aplikasi sudah jadi dan pendanaan didapatkan melalui lomba atau investorasisasi. Untuk perubahan terkait desain maupun fitur website akan dilakukan seiring dengan waktu dan kondisi pasar.

1.2 Tujuan

Tujuan *Belpatungan.com* adalah membuat suatu wadah dimana setiap orang dapat belajar dan mengajar secara tatap muka seputar softskill dan hardskill dengan mudah, murah, efektif dan efisien melalui skema inisiasi pelatihan, patungan biaya belajar dan donasi pada website (*Belpatungan.com*).

1.3 Potensi Pasar

Dari hasil survey yang kami lakukan, kami belum menemukan sebuah platform yang memiliki konsep serupa dengan konsep yang kami tawarkan. Namun menurut analisa kami, ada beberapa jenis platform yang dapat menjadi *threat* atau bahkan kompetitor kami kedepannya.

Platform pertama yang dapat menjadi *threat* adalah platform yang menampilkan atau mempublikasikan jenis-jenis acara atau event-event yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan platform dengan konsep seperti ini dapat menjadi *threat* bagi platform kami apabila platform tersebut menampilkan acara-acara terkait pelatihan bagi pengembangan kemampuan dan keahlian khalayak luas.

Platform kedua yang sangat berpotensi untuk menjadi *threat* atau bahkan kompetitor kami adalah platform yang menyediakan kursus secara online atau *online course*. Platform semacam ini dapat menghubungkan para ahli dengan orang-orang yang ingin belajar secara virtual. Namun, kami berpendapat bahwasannya dengan hanya belajar secara virtual atau online dan dengan tidak adanya interaksi secara langsung atau bahkan hanya interaksi satu arah saja, memungkinkan proses belajar tersebut tidak seoptimal apabila proses

belajar dilakukan secara langsung. Dengan adanya proses belajar secara langsung, peserta dapat bertanya kepada pembicara atau pemateri apabila terdapat materi yang tidak dimengerti. Selain itu, dengan adanya interaksi langsung seperti ini, diharapkan komunikasi antar peserta dan pembicara dapat terus berlangsung, bahkan setelah periode pelatihan selesai.

Selain dua platform di atas, terdapat beberapa produk atau jasa yang sudah ada di pasar yang bisa menjadi kompetitor utama kami dalam menjalankan ide yang kami miliki ini. Produk atau jasa tersebut adalah pelatihan-pelatihan langsung yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pelatihan profesional.

Dari ketiga produk atau jasa di atas, kami memiliki *differentiation* konsep yang bisa menjadi *competitive advantages* kami dalam menjalankan ide yang kami tawarkan. Jika dibandingkan dengan platform pertama, kami memberikan kesempatan bagi peserta dan pembicara untuk bisa *propose* tema, jadwal, serta tempat pelatihan. Fitur ini menurut analisa kami dapat memberikan fleksibilitas bagi calon peserta untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian pada suatu bidang yang ingin mereka miliki. Begitu juga kesempatan bagi para ahli di suatu bidang untuk bisa *propose* pelatihan di suatu bidang tertentu berdasarkan keahlian yang mereka miliki.

Fitur kedua yang membedakan platform kami dengan platform yang menyediakan jasa belajar secara online atau sering disebut sebagai *online course* adalah proses pembelajaran atau pelatihan dilakukan secara tatap wajah atau dengan menggunakan metode interaksi secara langsung sehingga proses belajar dapat lebih optimal. Dengan adanya interaksi langsung antar peserta dan pembicara atau pemateri, peserta bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan apabila terdapat materi yang belum benar-benar mereka pahami. Selain itu, dengan adanya interaksi secara langsung ini, diharapkan terjalin komunikasi yang intens antar peserta dan pembicara, baik itu dalam forum pelatihan ataupun sesudah pelatihan sehingga proses "*transfer knowledge*" diharapkan dapat bersifat kontinu. Hal ini tentunya bisa menguntungkan antar kedua belah pihak, baik itu peserta ataupun bagi pemateri.

Fitur ketiga yang menurut kami dapat menjadi keunggulan dan diferensiasi utama dibandingkan oleh produk-produk jasa pelatihan yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pelatihan profesional adalah fasilitas patungan yang kami berikan pada platform ini. Dengan adanya sistem pembayaran secara patungan ini, memungkinkan peserta pelatihan dapat membayar biaya pelatihannya jauh lebih murah jika dibanding dengan pelatihan-pelatihan yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pelatihan profesional.

Target pasar utama kami saat ini adalah semua penduduk yang dikategorikan masuk ke dalam angkatan kerja. Hal ini dikarenakan pada usia-usia produktif inilah keahlian dan keterampilan tambahan sangat dibutuhkan bagi para angkatan kerja tersebut untuk bisa mengembangkan karier dan potensinya lebih baik lagi kedepannya.

Untuk target pasar potensial, kami menyasar pelajar dan mahasiswa yang membutuhkan kursus atau pelatihan tambahan untuk menunjang kegiatan akademisnya di sekolah ataupun di kampus.

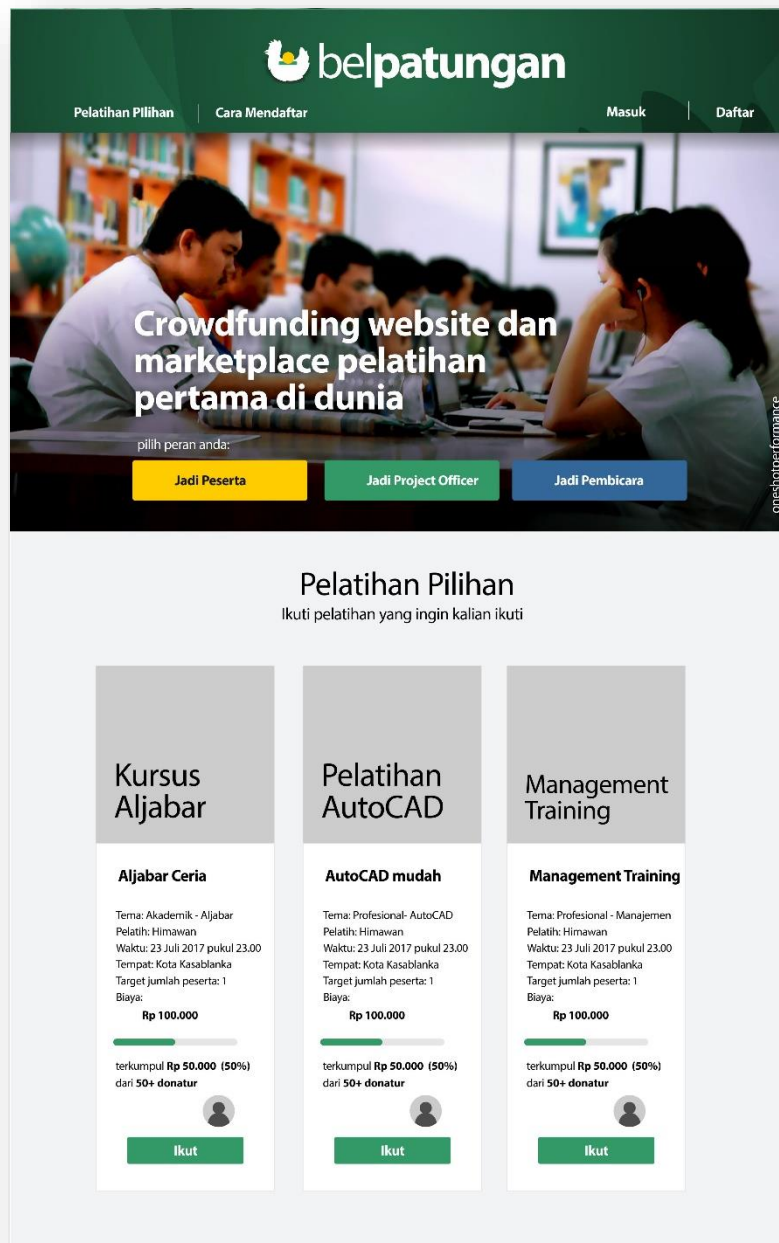
1.4 Dampak

Adapun dampak secara umum yang dapat diberikan dari proyek inovasi ini adalah:

Sektor	Kelompok Target	Dampak
Pendidikan dan Tata-cara Pembelajaran	Mahasiswa, Tenaga Kerja/Calon Tenaga Kerja, Orang Usia Produktif atau Masyarakat Biasa	Terciptanya sebuah layanan dan inovasi metode pembelajaran yang mudah, murah, dan praktis bagi masyarakat Indonesia di luar sekolah formal.
Ketenagakerjaan /Sumber Daya Manusia	Mahasiswa, Tenaga Kerja/Calon Tenaga Kerja, Orang Usia Produktif atau Masyarakat Biasa	Meningkatnya jumlah tenaga ahli yang ada di Indonesia secara bertahap dari berbagai bidang lewat pembelajaran non formal dan mekanisme Belpatungan.com.
Sosial	Mahasiswa, Tenaga Kerja/Calon Tenaga Kerja, Orang Usia Produktif atau Masyarakat Biasa	Meningkatkan jumlah agenda dan <i>event</i> pembelajaran, pelatihan, workshop dan kursus yang ada di Indonesia lewat sinergi dengan lembaga pelatihan pemerintah, NGO dan swasta sehingga secara tidak langsung dapat mengurangi angka pengangguran karena alasan terbatasnya keahlian/kemampuan.
Ekonomi & Politik	Mahasiswa, Tenaga Kerja/Calon Tenaga Kerja, Orang Usia Produktif atau Masyarakat Biasa	Suburnya iklim investasi di Indonesia karena banyaknya tenaga kerja ahli dan semakin banyaknya orang-orang memiliki kemamuan entrepreneurship untuk memacu pertumbuhan ekonomi. Disisi lain, posisi Indonesia di kancah politik internasional semakin dihargai, sebab SDM nya sangat disegani secara kualitas.

BAB 2 Prototipe

2.1 Tampilan Muka



Gambar 1. Halaman Home Website

Untuk dapat memulai Belajar patungan ini terdapat 3 peran yang harus diambil oleh para user, yaitu: Peserta, Project Officer, dan Pembicara. Peserta adalah user yang bertindak selaku penerima acara pelatihan tanpa direpotkan oleh persiapan. User yang memilih menjadi Peserta hanya diberikan kewajiban untuk memilih pelatihan yang diinginkan dan melakukan pembayaran. Untuk user yang memilih peran sebagai Project Officer, ia memiliki kewajiban untuk mengikuti alur SOP acara yang ditetapkan oleh Tim Belpatungan.com. SOP tersebut seperti proses dokumentasi dan pencarian lokasi. Project Officer ini menyasar pada para orang

yang ingin mendapatkan keuntungan dari hasil pelatihan yang ia adakan. Peran yang ketiga adalah pembicara, user yang memilih sebagai pembicara hanya akan menerima konfirmasi pelatihan yang akan diisi olehnya. Para pembicara ini akan dihubungi oleh tim Belpatungan apabila ada pelatihan yang telah sesuai dengan SOP dan layak terselenggara.



Gambar 2. Alur yang harus user tempuh

The form, titled "Buat Pelatihan" (Create Training), is used to enter training details. It includes several input fields: "Tema:" (Topic), "Pelatih:" (Trainer), "Waktu:" (Time), "Tempat:" (Location), "Target jumlah peserta" (Target number of participants), and "Biaya" (Cost). To the right of these fields is a circular profile icon. Below the "Biaya" field is an "Upload:" field. A green "Simpan" (Save) button is located at the bottom center of the form.

Gambar 3. Pengisian borang pelatihan

The image shows a presentation slide with a light gray background. At the top center, the title "Cerita Pelatihan" is written in a large, black, sans-serif font. Below it, the subtitle "Lihat pelatihan-pelatihan yang telah terlaksana" is centered in a smaller, black, sans-serif font. On the left side, there is a large rectangular area containing a stylized, abstract landscape graphic. This graphic consists of several geometric shapes: two dark gray mountain peaks, a lighter gray sky area, and a solid dark gray circle representing the sun or moon. To the right of the graphic, there are four identical horizontal sections stacked vertically. Each section begins with a thin horizontal line, followed by the text "Sertifikasi PNS Depok" in a black, sans-serif font.

Sertifikasi PNS Depok

BlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablabla
BlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablabla
BlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablabla
BlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablablaBlablabla

Gambar 4. Dokumentasi hasil pelatihan

:)

Jadi Pembicara



Gambar 5. Footer Website

Agenda Belpatungan.com						
« August		September 2016				October »
Sunday 28	Monday 29	Tuesday 30	Wednesday 31	Thursday 1	Friday 2	Saturday 3
Hawaiian Quilting Class	Yoga at Daylight Mind Cafe & Restaurant Monday Hula Halau	Meet famed Disney Artist James Colman Resort Bike Ride	Meet famed Disney Artist James Colman Yoga at Daylight Mind Cafe & Restaurant Coffee Cuppings- Daylight Mind Cafe & Restaurant Aulani's Hula Halau	Koi Feeding Daily	'Alohi Polynesian Dance Academy	Koi Feeding Daily
4	5	6	7	8	9	10
Hawaiian Quilting Class	Monday Hula Halau	Resort Bike Ride	Aulani's Hula Halau	Koi Feeding Daily	'Alohi Polynesian Dance Academy	Koi Feeding Daily
11	12	13	14	15	16	17
Hawaiian Quilting Class	Monday Hula Halau	Resort Bike Ride	Aulani's Hula Halau	Koi Feeding Daily	'Alohi Polynesian Dance Academy	Koi Feeding Daily Monthly Mini Concert Series - Ol' School Band
18	19	20	21	22	23	24
Hawaiian Quilting Class	Monday Hula Halau	Resort Bike Ride	Aulani's Hula Halau	Koi Feeding Daily	'Alohi Polynesian Dance Academy	Koi Feeding Daily Movies Under the Stars - "Zootopia"
25	26	27	28	29	30	1
Hawaiian Quilting Class	Monday Hula Halau	Resort Bike Ride	Aulani's Hula Halau	Koi Feeding Daily	'Alohi Polynesian Dance Academy	Koi Feeding Daily

*Contoh model "Kalender Agenda Pelatihan" yang akan menjadi fitur tambahan belpatungan.com

Gambar 6. Fitur Agenda hasil Inisiasi User (Berupa Link)

Visi Inovasi Sebagai Unit Usaha

Menjadi wadah (web) paling signifikan, praktis dan efisien di Indonesia untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian seseorang di luar sekolah (formal) dengan metode tatap muka.

Misi Inovasi Sebagai Unit Usaha

- Menjadi web yang mentranformasi cara belajar suatu keahlian dan kemampuan dengan web yang mudah, cepat dan efektif pelayanannya di Indonesia.
- Menjadikan Belpat sebagai pusat pengelolaan segala jenis *event* pendidikan keahlian dan peningkatan kemampuan berbasis website di Indonesia.
- Menjadikan Belpat sebagai perusahaan IT (*Information Technology*) terbesar yang memiliki database pembicara ahli dan lokasi pelatihan di Indonesia.
- Menciptakan layanan dan inovasi metode pembelajaran yang mudah, murah, dan praktis bagi kalangan menengah kebawah di Indonesia.
- Menjadikan Belpat sebagai sebuah startup terkemuka di Indonesia dan Asia.

Tujuan Jangka Panjang Belpatungan.com

- Meningkatkan jumlah tenaga ahli yang ada di Indonesia dari berbagai bidang lewat pembelajaran non formal dan mekanisme belajar-patungan.

- Meningkatkan jumlah agenda dan *event* pembelajaran, pelatihan, workshop dan kursus yang ada di Indonesia lewat sinergi dengan lembaga pelatihan pemerintah, NGO dan swasta sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan jumlah tenaga ahli di Indonesia dan mengurangi angka pengangguran.
- Menjadikan SDM Indonesia sebagai SDM unggul, berkompetensi, berkarakter dan berintegritas serta mampu bersaing di kancah dunia.

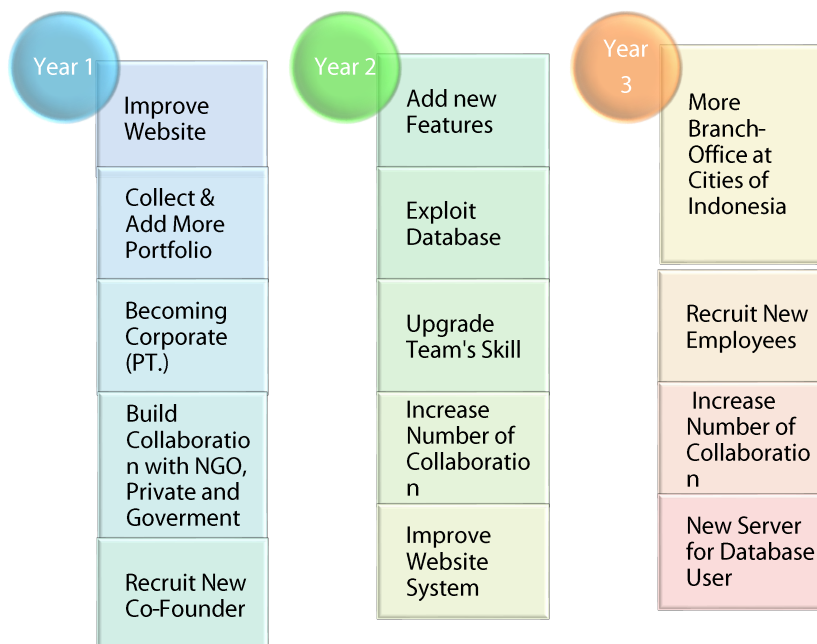
2.2 Rencana Pengembangan Inovasi Sebagai Unit Usaha

A. Marketing

Marketing Aspects	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4
Promotinal Tools				
Flyers	Yes	Yes	Yes	Yes
Bazar	Yes			
Baliho	Not Yet	Yes	Yes	Yes
Social Media	Yes	Yes	Yes	Yes
Event/launching New Products	Yes	Yes	Yes	Yes
Competition	Yes	Yes	Yes	Yes
Magazine	Not Yet	Yes	Yes	Yes
Research & Development Divisions	Yes	Yes	Yes	Yes
Kantor Cabang	Not Yet	Yes	Yes	Yes
Duta Belpat Kampus	Yes	Yes	Yes	Yes
Buku oleh User Belpat	Not Yet	Yes	Yes	Yes
International Training	Not Yet	Yes	Yes	Yes
Expansion				
Scope of Market	National	International (ASEAN)	International (ASIA)	International (World)

B. Operational

Develop Internal & External Aspect



BAB 3 Implementasi

Berikut adalah *timeline*/tahapan penyelesaian proyek inovasi *Belpatungan.com*

N o	Paket Pekerjaan	Sub Pekerjaan	Tgl Mulai	Tgl Akhir	Target Luaran	PIC	Keahlian PIC
1	Perekrutan Tim	Membuat list SDM yang dibutuhkan	29 Sep 2016	30 Sep 2016	Mendapatkan anggota Tim baru yang sesuai dan berkompeten untuk menunjang berjalannya bisnis.	Khairun Najmi dan Tim	Pengalaman di Adkesma, mampu memahami permasalahan SDM & mampu melaksanakan proses rekrutitmen SDM
		Merekrut SDM /cofounder /anggota baru	1 Okt 2016	7 Okt 2016			
2	Membuat Website	Konsep Website	29 Sep 2016	1 Okt 2016	Website yang bisa diakses oleh Publik	Wahid dan Develper Profesional	Ahli dalam pembuatan, <i>Website/aplikasi</i> , Kreatif dan memiliki jaringan developer yang luas
		Membuat Mockup	2 Okt 2016	4 Okt 2016			
		Proses pembuatan Website	5 Okt 2016	7 Okt 2016			
		Pengujian & peluncuran Website	8 Okt 2016	22 Okt 2016			
3	Teknis Pembayaran	Merancang Sistem Pembayaran	29 Sep 2016	1 Okt 2016	Sistem pembayaran yang memudahkan konsumen	Farah Beta & Wahid	Bagian <i>finance</i> di 2 organisasi sehingga mengetahui management keuangan yang baik (anak Ilmu Ekonomi)
		Membuka Rekening	3 Okt 2016	5 Okt 2016			
4	Pendirian Kantor	Mencari dan menyewa Kantor	29 Sep 2016	7 Okt 2016	Memiliki tempat rapat dan sebagai tempat penyimpanan alat penunjang pelatihan	Violita	Memiliki wawasan kedaerahan Jabodetabek dan mampu mencari serta mendapatkan lokasi strategis kantor usaha.
		Pembelian Perlengkapan kantor	8 Okt 2016	12 Okt 2016			
5	Aktivitas Marketing	Publikasi di media sosial	10 Okt 2016	28 Okt 2016	Target pasar mengetahui adanya Belpatungan.com	Himawa n	<i>Market Research, Marketing Plan</i> , dan <i>Strategic Analysis</i> Memiliki <i>skill</i> komunikasi & Leadership yang teruji
		Penyebaran Flyer/Cetak lainnya	10 Okt 2016	23 Okt 2016			

		Promosi dan Exhibition	10 Okt 2016	14 Nov 2016			
6.	Uji Coba Pelatihan	Trial 10x pelatihan	15 Okt 2016	17 Des 2016	Agar pelatihan berjalan dengan lancar dan mengetahui keadaan pasar	Violita & TIm	Sebagai Ketua Kopma FMIPA, vio memiliki kemampuan komunikasi dan leadership yang mumpuni dalam pengelolaan pelatihan.
		Mengawasi berjalannya pelatihan	15 Okt 2016	17 Des 2016			
7.	Evaluasi	Mengevaluasi setiap adanya pelatihan	15 Okt 2016	17 Des 2016	Mengetahui kelebihan dan kekurangan Belpatungan. com & tahu apa keinginan dari konsumen	Himawan dan Tim	Terbiasa melakukan proses evaluasi dan dapat memberikan solusi atas permasalahan bisnis yang dihadapi nantinya (anak manajemen juga)
8.	Pendirian PT.	Membuat Akte pendirian perusahaan	24 Okt 2016	31 Okt 2016	Menjadikan Belpatungan. com sebagai perusahaan resmi, sehingga konsumen percaya menggunakan Belpatungan. com Memudahkan bekerjasama dengan Institusi Pemerintah	Farah Beta dan Tim	Mengerti dalam membuat perizinan pendirian perusahaan
		Membuat SKDP	31 Okt 2016	7 Nov 2016			
		Mendaftarkan NPWP dan SPPKP	8 Nov 2016	9 Nov 2016			
		Membuat SIUP dan TDP	9 Nov 2016	23 Nov 2016			

SURAT PERNYATAAN

Sebagai syarat untuk mengikuti kompetisi Innovaction 2016 Universitas Indonesia, saya bersedia mengisi pernyataan-pernyataan berikut:

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mematuhi semua ketentuan dan aturan yang ada di kompetisi	√	
2.	Proyek saya melibatkan bagian organ tubuh atau sampel dari tubuh manusia		√
3.	Proyek saya melibatkan hewan uji		√
4.	Proyek saya menggunakan data personal dari partisipan		√
5.	Proyek ini sedang saya ajukan untuk kompetisi lainnya tetapi belum ada keputusan		√
6.	Proyek ini sudah pernah didanai oleh suatu lembaga		√
7.	Proyek ini tidak mengandung unsur plagiarisme		√

Berilah tanda centang untuk jawaban yang benar.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Depok, 21 September 2016

Meterai

Himawan Arie Wicaksono
NPM

Lampiran

Tabel 1. *Empathy Map*

Think & Feel <ul style="list-style-type: none">• Dia memiliki prinsip kuat, sehingga dia melakukan apa yang menjadi kepentingan dia terlebih dahulu.• Dia orang yang aktif dan bertanggung jawab• Dia orang yang melek teknologi dan memiliki minat besar dalam teknologi dan bisnis• Dia akan memilih barang/jasa yang mahal tapi berkualitas, daripada murah tapi kualitasnya buruk	See <ul style="list-style-type: none">• Dia adalah mahasiswa UI, yang juga aktif dalam UKM di UI yaitu KSE sebagai desain multimedia, juga menjadi kepala tim usaha printing di Koperasi Mahasiswa. Selain itu, dia memiliki <i>start up print online</i>
Hear <ul style="list-style-type: none">• Setiap hari lebih sering berinteraksi dengan teknologi terutama dunia maya.	Say & Do <ul style="list-style-type: none">• Dia adalah mahasiswa UI, yang juga aktif dalam UKM di UI yaitu KSE sebagai desain multimedia, juga menjadi kepala tim usaha printing di Koperasi Mahasiswa. Selain itu, dia memiliki <i>start up print online</i>• Sebelum bicara dia selalu berpikir terlebih dahulu (menjawab pertanyaan dengan hmmm)• Ketika menjawab pertanyaan yang agak sensitif, dia berusaha jujur dengan bahasa dan gerak tubuh yang menunjukkan bahwa pertanyaan itu cukup sensitif baginya.
Pain <ul style="list-style-type: none">• Kurang berinteraksi dengan manusia	Gain <ul style="list-style-type: none">• Interaksi lebih banyak dengan keluarga teman, dan rekan

Lampiran Resume Anggota Tim Belpatungan.com

- Prestasi: Juara
- Organisasi:

Himawan

- Org: Finance and Mulimpreneur Development FSI FE UI (2014), Finance IBEC FE UI (2014)

Farah Beta

- Org: Adkesma BEM FIB 2016, Waketu Adkesma Himpunan Mahasiswa Sejarah 2016

Knajmi

- Org: Ketua Kopma FMIPA UI 2016, Staf Divisi MII Corporation FMIPA UI 2014

Violita

- Pres: Top 10 Codefest Hackaton 2016
- Org: Politic Department FUKI Fasilkom

Wahid

*Pres: Prestasi Org: Pengalaman Organisasi