

Dekat.In

Mendekatkan yang jauh, mendekatkan yang dekat



Kelompok 20

Anggota:

Aldi Fadlian Sunan	16520443
Bayu Samudra	16520420
Calvin	16520209
Firizky Ardiansyah	16520064
Hana Fathiyah	16520036
Ignasius Ferry Priguna	16520243
Muhammad Gilang Ramadhan	16520161
Stephanie Hutagalung	16520204
Yohana Golkaria Nainggolan	16520493
Ziyad Dhia Rafi	16520263

DAFTAR ISI

BAB I Latar Belakang	3
BAB II Design Thinking	5
BAB III Solusi	8
BAB IV Analisis SWOT	18
BAB V Rangkuman dan Kesimpulan	22
Lampiran	23
Daftar Pustaka	28

BAB I

Latar Belakang

Teknologi telah membuat berbagai aktivitas manusia menjadi mudah dan bekerja lebih efisien. Pada masa industri 4.0 ini, era digitalisasi telah berevolusi menjadi era saatnya internet berkembang. Banyak sekali penerapan teknologi yang telah mendukung *cloud system* yang memungkinkan penggunaanya menggunakan teknologi kapanpun dan dimanapun secara *realtime*. Salah satu bidang yang menerapkan internet dan teknologi adalah komunikasi. Dengan adanya internet, komunikasi yang pada era digital hanya dapat mengirimkan suara dengan memanfaatkan gelombang radio, saat ini dapat berkomunikasi dengan saling berkirir gambar atau video.

Manusia sebagai makhluk sosial tentu saja membutuhkan komunikasi. Dengan adanya teknologi, komunikasi memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi meski berada pada tempat berbeda. Pada masa pandemi, teknologi komunikasi menjadi teknologi yang sangat penting untuk terus menjaga kodrati manusia sebagai makhluk sosial. Dewasa ini, dengan adanya pandemi, manusia terpaksa untuk menahan diri bersosialisasi secara langsung sehingga segala kegiatan sosial dilakukan di dalam rumah masing-masing dan tentu saja, memanfaatkan teknologi.

Meskipun pandemi telah banyak mengubah pola hidup manusia, segala aktivitas ekonomi, edukasi, kesehatan, dan sebagainya harus terus terjaga dan terkendali. Dengan aktivitas yang masih harus dilakukan secara *online*, tak dapat dipungkiri, manusia harus melakukan adaptasi dan ada saatnya lingkungan ataupun komunitas sosial sebelum masa pandemi harus menyesuaikan diri dengan pola yang berubah ini. Tak jarang, lingkungan-lingkungan ataupun komunitas-komunitas sosial terpaksa bubar tak dapat beradaptasi sehingga banyak orang yang harus berjuang sendiri beradaptasi pada lingkungan yang sangat baru.

Beradaptasi dengan pola pikir baru bukanlah perkara mudah. Ambil masalah sederhana seperti mencari teman, yang jika pada masa sebelum pandemi orang biasanya menemukan teman pada komunitas yang diikuti, seperti sekolah atau klub-klub hobi. Di masa pandemi, perkara ini menjadi sangat sulit karena orang harus beradaptasi

dengan pola komunikasi yang berubah, terlebih orang yang diajak berkomunikasi tidak pernah sekalipun bertemu secara langsung dengan yang mengajak komunikasi. Jangankan untuk berkomunikasi, untuk mencari orang yang bisa diajak berkomunikasi pun menjadi masalah yang sangat kompleks mengingat penggunaan internet harus dilakukan dengan hati-hati.

Sekarang ini, pencarian teman dilakukan menggunakan platform media sosial. Biasanya, orang mencari teman yang memiliki aktivitas, hobi, atau perjuangan yang sama. Meski demikian, masih sedikit media sosial yang dikhususkan untuk mencari teman secara online dengan fitur-fitur yang memungkinkan penggunanya untuk mencari orang-orang dengan aktivitas sama, hobi sama, ataupun perjuangan yang sama. Media sosial, kebanyakan, memprioritaskan fitur penghibur dibandingkan pencarian teman.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan masalah mencari teman di masa pandemi di atas, kami tertarik untuk mengembangkan sebuah solusi berupa aplikasi pencarian teman. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan masyarakat luas untuk mencari teman dengan aktivitas atau hobi yang sama serta mencari lingkungan baru yang sesuai secara *online*.

BAB II

Design Thinking

Di masa pandemi ini, banyak masyarakat, khususnya remaja, kehilangan aktivitas hariannya. Mahasiswa yang sudah menjalani perkuliahan selama setahun belum pernah mengunjungi kampusnya dan juga tidak mengenal teman-teman barunya. Para pekerja tidak lagi bertemu rekan kerjanya di kantor. Para pelajar juga kehilangan banyak momen di sekolah. Tak hanya itu, remaja juga yang mulai tidak lagi berkomunikasi dengan teman-teman lamanya karena terhalang fisik. Kebijakan-kebijakan selama masa pandemi juga mendesak beberapa orang tidak dapat lagi melakukan hobi mereka bersama dengan teman-temannya.



Gambar 2.1 Data voting

Setelah melakukan voting ke pada sepuluh mahasiswa, sembilan dari sepuluh mahasiswa belum menemukan teman di lingkungan barunya. Tiga orang di antaranya tidak lagi berkomunikasi dengan teman lamanya. Sedangkan satu dari sepuluh mahasiswa tidak dapat melakukan hobi lamanya lagi. Kemudian, delapan dari sepuluh

mahasiswa sedang mencari teman yang memiliki hobi yang sama. Berdasarkan voting ini, mahasiswa belum menemukan teman di lingkungan barunya dan sedang mencari teman yang memiliki hobi yang sama dengannya.

Dilansir dari *unicef.org*, kehilangan kesempatan untuk mengikuti aktivitas dengan teman yang satu hobi adalah hal yang dapat mengancam kesehatan mental. Selain itu, Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh *Society of Behavioral Medicine*, telah ditemukan bahwa seseorang yang melakukan hobinya, memiliki detak jantung dan tingkat stres yang lebih rendah. Oleh sebab itu, supaya seseorang dapat terhindar dari ancaman kesehatan mental, maka haruslah hobi seseorang tersebut dapat tersalurkan.

Untuk dapat menyalurkan hobi tersebut, tidak harus semata-mata melakukan hobi tersebut. Seseorang yang berbincang dengan teman yang memiliki hobi yang sama dengannya juga termasuk ke dalam kegiatan penyaluran hobi. Nyatanya, mendapatkan teman yang satu hobi bukanlah hal yang mudah. Karena tidak semua teman yang sudah dikenal memiliki hobi yang sama dengannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah khusus yang bisa memfasilitasi seorang individu untuk dapat menemukan teman yang satu hobi dengannya.

Walaupun sekarang sudah ada beberapa platform dan media sosial yang memudahkan seseorang untuk dapat menemukan temannya di dunia maya. Namun, sayangnya sampai saat ini belum ada suatu platform khusus yang memfasilitasi seseorang untuk dapat mengklasifikasi seseorang berdasarkan hobi dan kesukaannya masing-masing. Agar dapat berbincang dengan orang yang memiliki hobi yang sama dengannya. Oleh karena itu, disini hadir sebuah platform yang berbasis website, desktop, dan mobile yang dapat memudahkan seseorang dalam mencari teman yang memiliki hobi yang sama dengannya.

Pada platform tersebut, *consumer* dapat mendaftarkan akun pada kolom yang tertera di laman pembuka. Kemudian, pengguna dapat mengisi data sesuai dengan permintaan pada kolom yang ada. Pada platform ini, data yang tampilkan ke user yang lain hanya berupa nama user dan hobi user. Jadi, tidak ada data-data yang berbahaya yang bisa dilihat oleh orang lain.

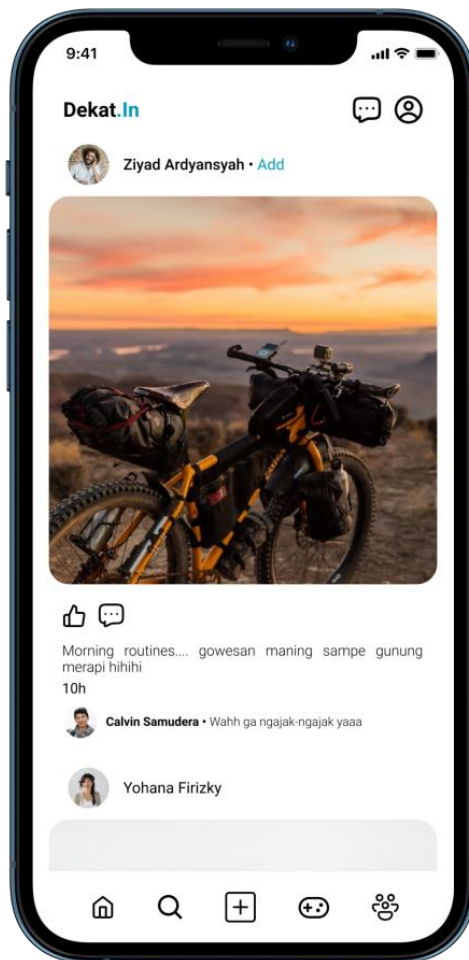
Selain itu, apabila ditinjau dari fitur-fiturnya, sebenarnya tidak jauh berbeda dengan platform-platform lain yang sudah ada, yaitu berupa chat pribadi dan laman beranda yang berisikan postingan dari akun teman user.

Namun, hal yang berbeda adalah hadirnya sebuah fitur filter pencarian yang membuat user dapat menemukan orang-orang satu frekuensi dengannya. Pada fitur tersebut, user bisa mencari akun orang-orang yang satu hobi dengannya. Pada saat mencari akun tersebut, user tinggal mengetik nama orang tersebut kemudian user dapat menambahkan menekan tombol hobi yang tertera disampingnya. Setelah itu user dapat memilih pilihan hobi yang tersedia.

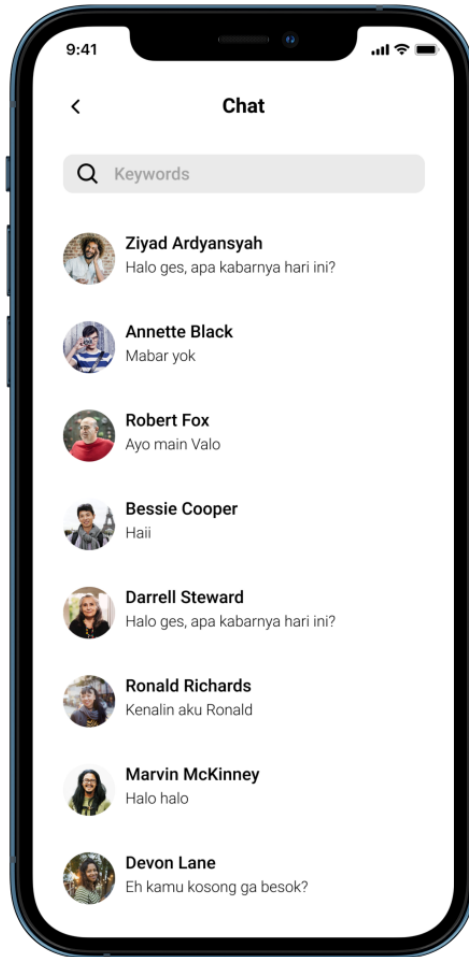
BAB III

Solusi

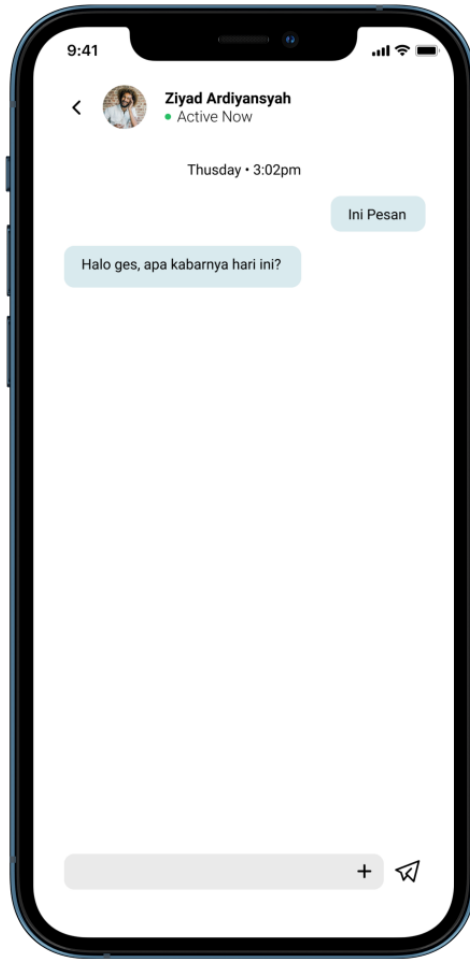
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, kami membuat produk berupa sebuah aplikasi website dengan nama Dekat.In. Berikut ini adalah contoh prototype dari tampilan aplikasi kami.



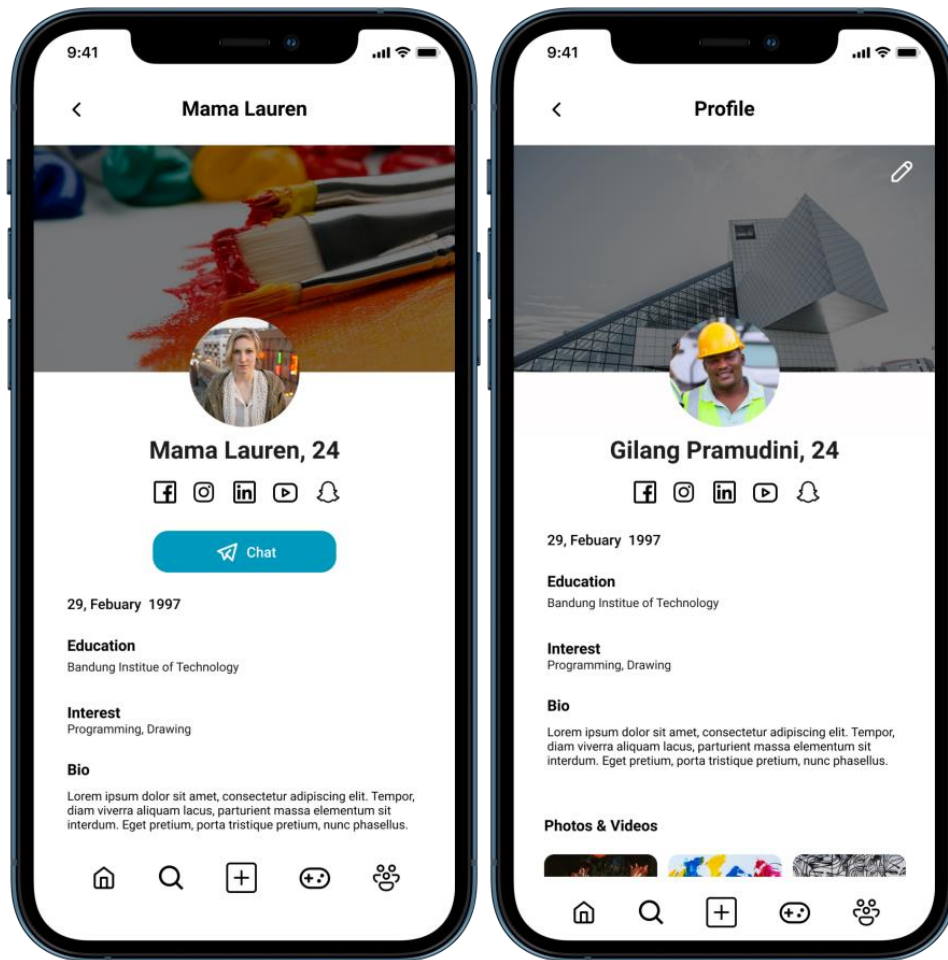
Gambar 3.1. Dashboard Aplikasi



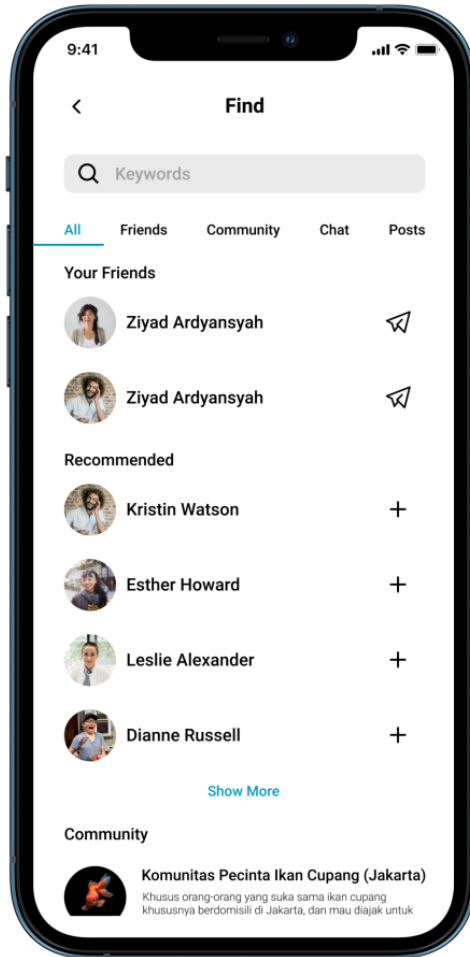
Gambar 3.2. Daftar Chat



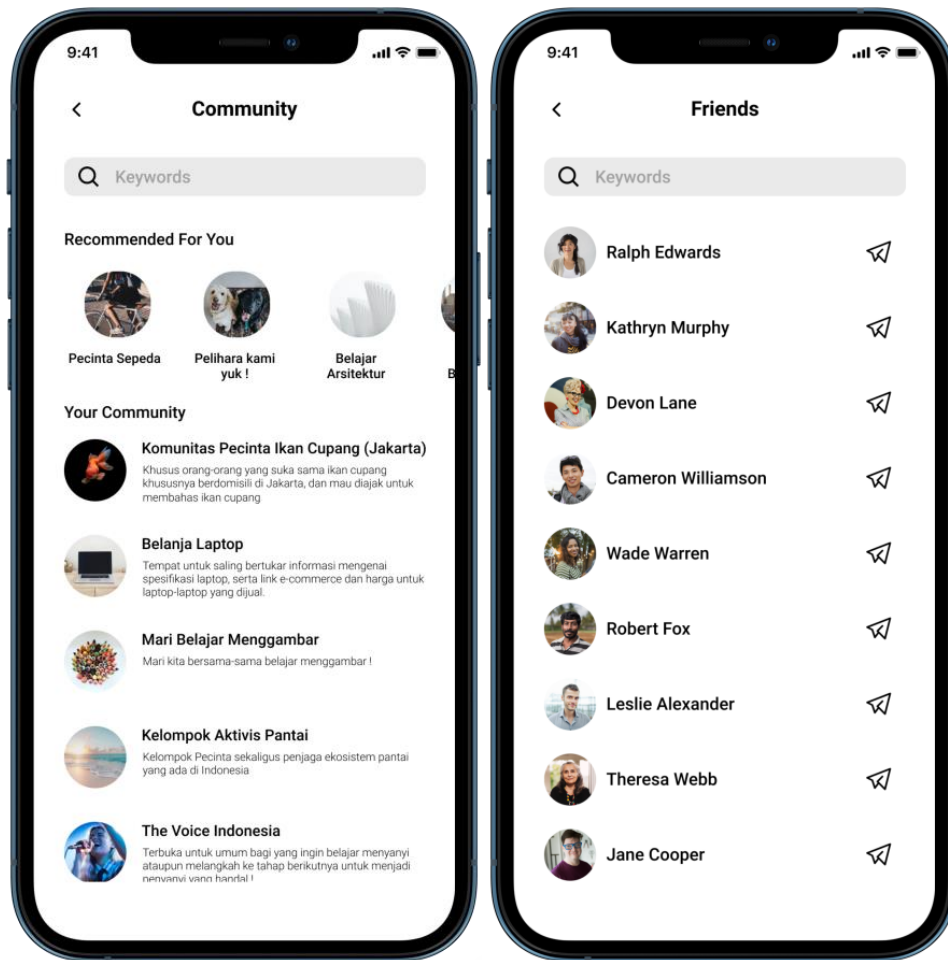
Gambar 3.3. Contoh Personal Chat



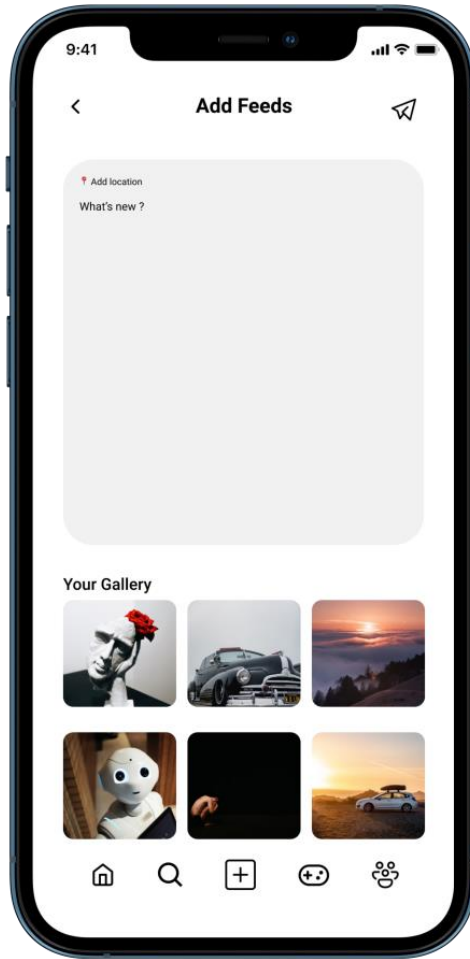
Gambar 3.4. Contoh Profile



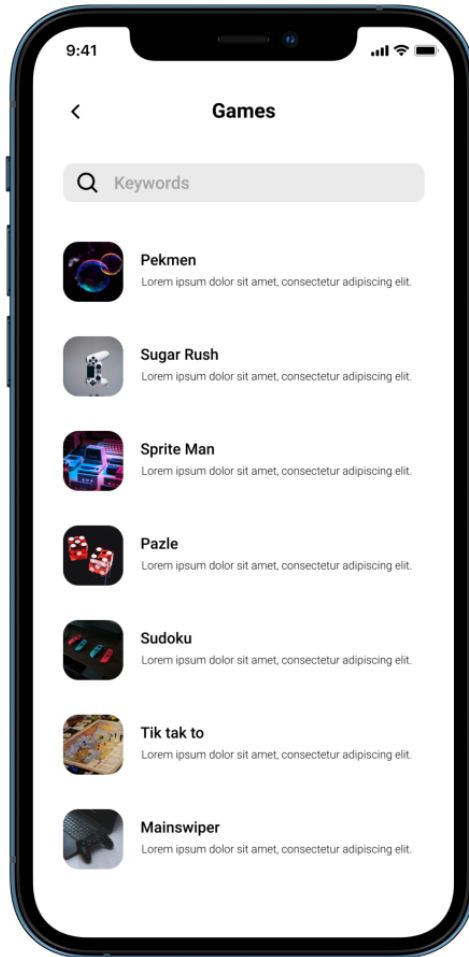
Gambar 3.5. Contoh Kolom Pencarian



Gambar 3.6. Tampilan Fitur Komunitas dan Teman



Gambar 3.7. Tampilan Penambahan Feeds



Gambar 3.8. Fitur Games

Dari tema permasalahan yang kami angkat, yaitu kesulitan mencari lingkungan pertemanan serta komunitas yang tepat di masa “serba online”, kami membentuk sebuah aplikasi bernama Dekat.In. Fitur-fitur dari aplikasi ini diantaranya diparkan sebagai berikut:

1. Profile

Fitur profile merupakan fitur bagi user untuk memasukkan identitas dirinya ke dalam aplikasi dan dapat berguna sebagai identitas diri dan pengenalan awal bagi orang yang ingin mengajak berteman. Identitas diri yang dimaksud dalam fitur ini terdiri dari nama, tanggal lahir, umur, hobi/interest, pekerjaan, pendidikan, bio, dan juga linked account.

2. Friends

Fitur friends memungkinkan user untuk mencari teman dalam aplikasi ini. Metode pencarian teman dibagi berdasarkan 3 poin yaitu :

a. Berdasarkan posisi terdekat

User dapat melihat user lainnya yang sedang berada di dekat user tersebut dan memungkinkan bagi mereka untuk berteman dan bertemu secara langsung.

b. Berdasarkan kesamaan dalam hobi/interest

Setelah user mengisi bagian hobi/interest dalam profilnya, maka dalam pencarian teman, akan muncul user-user lain yang dapat ditambahkan menjadi teman dalam satu jenis hobi/interest yang sama atau berkaitan.

c. Berdasarkan relasi yang sama

Menyerupai pada bagian pencarian teman berdasarkan hobi/interest, pada bagian ini, user dapat mencari teman user lain yang memiliki jenjang pendidikan yang sama, tempat mengemban pendidikan yang sama, user dengan jenis pekerjaan yang sama, ataupun user yang memiliki tempat bekerja yang sama.

Dengan fitur-fitur dalam pencarian teman diatas, diharapkan user dapat menemukan teman yang tepat dan masih merupakan satu lingkup sosial dengan user.

3. Community

Layaknya sebuah komunitas pada umumnya, fitur community pada aplikasi Deket.In akan menjadi sebuah wadah untuk menampung sekelompok orang dengan interest yang sama. Pada fitur community ini, user dapat menemukan orang-orang dengan hobi, pekerjaan ataupun interest yang sama. Nantinya, setiap user yang tergabung dalam suatu komunitas tertentu, dapat saling berbagi ilmu, pengalaman, atau momen dalam bentuk feeds yang dinamakan “community feeds”.

4. Chat

Fitur chat memberikan kesempatan bagi sepasang user untuk dapat melakukan interaksi dengan saling mengirim pesan satu sama lain. Fitur ini hanya dapat digunakan bagi user yang sudah melakukan pertemanan sebelumnya.

5. Games

Fitur games berguna sebagai sarana rekreasi dan media untuk mempererat hubungan pertemanan antara sepasang user. Fitur ini dapat berjalan ketika kedua user setuju untuk bermain game bersama.

6. Feeds

Feeds merupakan fitur yang memungkinkan user untuk berbagi berbagai kegiatan yang dilakukan oleh user. Hal yang dibagikan dapat berupa pengalaman, kegiatan, informasi, momen-momen tertentu ataupun pendapat dari user tersebut. Feeds ini nantinya akan dapat dilihat oleh orang lain yang sudah menjadi teman user.

BAB IV

Analisis SWOT

Strengths

- **Menyediakan pencarian teman baru berdasarkan filter tertentu**

Pengguna bisa melakukan pencarian teman baru berdasarkan lokasi, kegemaran, atau relasi. Fitur ini menjadi pembeda dari aplikasi media sosial lainnya.

- **Menyediakan wadah untuk membentuk dan mengikuti komunitas**

Aplikasi ini menyediakan fitur komunitas yang memberi kemudahan untuk mencari dan menghimpun orang-orang dengan kegemaran atau tujuan yang serupa.

Weaknesses

- **Hanya dapat berjalan dengan baik jika jumlah penggunanya tinggi**

Keberjalanan aplikasi ini bergantung pada penggunanya. Bila jumlah pengguna terlalu sedikit, seluruh fitur yang tersedia tidak akan berjalan secara optimal.

- **Kurangnya tim pengembang yang cukup ahli**

Untuk mengembangkan aplikasi ini, membuat semua fiturnya, dan memastikan aplikasi dapat berjalan dengan optimal, diperlukan tim pengembang yang ahli dan cukup berpengalaman. Namun pada tim kami hanya memiliki 1 orang yang berpengalaman dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Sedangkan anggota lainnya pengalamannya cukup minim dalam bidang ini.

- **Memerlukan moderator untuk menjaga kelayakan konten**

Agar dapat digunakan oleh berbagai kalangan, konten yang diunggah oleh pengguna dan komunitas yang dibentuk perlu diatur. Hal-hal yang tidak sesuai

dengan norma perlu dimoderasi dan tindakan tersebut membutuhkan tenaga kerja tambahan yang selalu aktif.

Opportunities

Dalam membuat sebuah proyek untuk masyarakat luas, tentunya kita harus menganalisis peluang-peluang yang terjadi dan berhubungan dengan proyek yang akan dibuat. Peluang-peluang tersebut harus kita manfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal.

- **Situasi Pandemi**

Opportunity yang pertama yang dapat kita manfaatkan adalah kondisi pandemi yang sudah berlangsung sejak sekitar setahun yang lalu. Pandemi ini membuat interaksi sosial antar manusia menjadi terbatas. Hal ini membuat kebutuhan sosial masyarakat menjadi meningkat. Melihat kondisi sekarang, kemungkinan memerlukan bertahun-tahun untuk kembali ke kehidupan normal. Banyak yang kesulitan berinteraksi dan mencari teman dan hal inilah yang melatarbelakangi aplikasi dekat.in ini dibuat. Harapannya dengan kondisi ini, masyarakat menjadi antusias dengan aplikasi yang akan kami buat ini.

- **Akses Internet yang Luas**

Peluang selanjutnya yang nyata dan dapat kita lihat adalah akses internet yang sudah tersebar luas. Dulu mungkin akses Internet ini menjadi penghambat dalam membuat aplikasi berbasis online, tetapi sekarang dapat kita lihat hampir semua orang memiliki akses Internet. Kita dapat menemukan paket internet yang besar dijual dengan harga yang murah hampir di seluruh tempat. Menurut data dari we are social-Hootsuite, per Januari 2021 terdapat 202,6 juta (73,7%) pengguna internet aktif di Indonesia. Dengan pengembangan 5G dan teknologi lainnya yang dilakukan dengan sangat cepat, di masa depan tentunya Internet akan semakin menjanjikan. Tentunya pengguna Internet akan tertarik dengan kemudahan yang bisa dilakukan dengan Internet, salah satunya adalah untuk mencari teman yang sebidang atau satu kegemaran. Peluang inilah yang akan mempermudah kami untuk memperoleh user dan menyebarkannya ke seluruh Indonesia bahkan dunia.

- **Hampir semua memiliki *smartphone***

Untuk mengakses internet tentunya diperlukan sebuah perangkat yang mumpuni. Pada masa lalu, perangkat elektronik ini masih sedikit dan harganya cukup mahal sehingga dianggap sebagai sebuah barang mewah. Beberapa tahun lalu, untuk mengakses internet kita perlu untuk pergi ke warung internet (warnet) hanya untuk membuka media sosial. Namun sekarang dapat kita jumpai hampir semua orang memiliki *smartphone* yang selalu digenggam setiap saat. Hal ini membuat ponsel pintar bukan lagi sebuah barang mewah dan mungkin sudah termasuk kebutuhan primer. Orang dewasa, remaja, hingga anak-anak sudah tidak bisa lepas dari *smartphone*, karena banyaknya fitur yang mempermudah hidup sehari-hari. Tentunya, masih berhubungan dengan Internet, ini merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi ini semakin berkembang.

Threats

Dalam membuat sebuah peluang usaha atau proyek, tentunya kita tidak bisa hanya melihat sisi positif yang menguntungkan proyek kita. Akan ada faktor eksternal yang menghambat proyek yang kita buat. Banyak perusahaan besar yang bangkrut, karena tidak peduli dengan ancaman di sekitarnya. Tentunya kita tidak perlu takut tetapi harus selalu waspada dan mencari solusi atas ancaman-ancaman yang ada.

- **Ancaman Privasi Data**

Salah satu ancaman yang ada saat ini dan mulai menjadi *concern* orang-orang adalah ancaman privasi data. Dalam sebuah aplikasi sosial tentunya akan banyak data yang dimasukkan kedalam aplikasi ini. Nama, alamat, nomor telepon dan berbagai hal lainnya adalah beberapa data privasi yang disertakan. Dalam dunia digital ini banyak orang yang memiliki keahlian untuk meretas server dan mengambil keuntungan dengan cara yang salah. Beberapa saat lalu, kebocoran data yang terjadi pada Facebook membuatnya mendapat sentimen negatif dan membuatnya kehilangan kepercayaan orang. Tentunya dalam membuat aplikasi ini, kita harus memastikan bahwa sistem cyberdefence yang kita buat sudah aman

dan harus selalu sedia menghadapi masalah yang terjadi. Kita juga harus bisa meyakinkan pengguna bahwa data yang dimasukkan kedalam aplikasi ini tidak akan disalahgunakan dan terjamin keamanannya.

- **Batasan Regulasi Pemerintah**

Regulasi pemerintah terkait menjadi sebuah penghambat dalam membuat sebuah proyek. Aplikasi sosial ini tentunya akan melibatkan banyak orang. Semakin besar sebuah aplikasi tentunya akan semakin menarik perhatian pemerintah untuk menganalisis aplikasi yang kita buat. Bukan tidak mungkin pemerintah akan memblokir aplikasi kita karena tidak memiliki sistem yang kuat. Tentunya kita harus memastikan bahwa aplikasi yang kita buat tidak melanggar regulasi apapun sehingga dapat berjalan dengan baik.

- **Aplikasi Pesaing**

Saat ini sudah banyak aplikasi sosial yang beredar. Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn dan media sosial lainnya tentunya merupakan aplikasi yang memiliki fungsi sejenis dan merupakan pesaing dari aplikasi yang akan kami buat yaitu dekat.in. Aplikasi pesaing merupakan ancaman yang dapat menghambat karena akan sulit bagi kita untuk memperoleh user. Tentunya ada berbagai cara yang dapat kita lakukan agar aplikasi kita lebih diminati. Yang pertama, yaitu bedakan pasarnya. Berbagai aplikasi media sosial memiliki segmen-segmen sendiri. Dengan membedakan segmen pasarnya kita tidak akan bertabrakan dengan aplikasi pesaing dalam memperoleh user. Yang kedua adalah tambahkan fitur unik dan special. Fitur-fitur yang berbeda dan tidak didapati dalam aplikasi lain dapat membuat aplikasi kita lebih digemari dan mungkin akan beralih dari aplikasi pesaing.

BAB V

Rangkuman dan Kesimpulan

Berdasarkan perubahan zaman yang mengembangkan teknologi, tentunya akan mempunyai pengaruh dalam hal berkomunikasi dengan yang lainnya. Teknologi tersebut yang menghubungkan dua orang bahkan lebih dalam jarak yang berbeda. Hal tersebut tentu tidak menutup kemungkinan untuk menghubungkan dan menemukan orang lain yang memiliki minat yang sama untuk membuka peluang mencari teman. Terlebih dalam era pandemi yang butuh adaptasi dalam hal pertemanan. Berdasarkan hal tersebutlah, aplikasi Dekat.In hadir sebagai suatu solusi yang inovasi dalam membantu permasalahan tersebut.

Aplikasi dengan beragam fitur seperti pengelompokan minat dalam komunitas maupun fitur games yang membantu pengguna dalam menemukan teman yang sesuai. Solusi dengan fitur yang ditawarkan ini akan sangat bermanfaat dalam mencari pertemanan yang sesuai dengan preferensi. Dengan berfokus dalam fungsi pencarian teman, Dekat.In juga dapat membantu dalam menemukan teman yang berasal dari satu tempat yang sama seperti asal sekolah ataupun dalam hal mengembangkan koneksi dan relasi dengan orang lain.

Dengan demikian, Dekat.In hadir dengan harapan dapat memberikan pengaruh bagi masyarakat dalam menemukan dan memperluas jaringan pertemanan yang sesuai. Meskipun dalam pengembangannya, masih terdapat kelemahan dan banyaknya pesaing dari produk lain serta hal lainnya, aplikasi Dekat.In tetap dapat menjadi yang utama dengan menonjolkan fungsi pencarian teman. Oleh karena itu, Dekat.In menjadi salah satu solusi tepat yang dapat dipilih dalam mencari pertemanan di masyarakat.

Lampiran

IDE MASALAH:

1. **Waste Management**

Check apa tong sampah sudah penuh atau belum. Kalo udah penuh, ngasih notif ke tukang sampah. Sehingga bisa diambil dan ga numpuk.

Pros:

- prosnya mengurangi terjadinya penumpukan sampah
- Klo udah misalnya udah penuh, tempat itu lebih diprioritasin. (Misal di satu daerah belum terlalu penuh, bisa skip dulu)

Cons :

- Biasanya tukang sampah tu terjadwal
- SUsah bikin Access Point

Notes :

- Bisa bikin kayak kantong berguna (lihat pdf al)

2. **Penghubung tukang sayur yang biasa lewat**

Selama PPKM itu susah cari tukang sayur. Jadi, sebagai pelanggan agak sulit buat cari jajanan gitu.

Pros:

- Membuat mudah para pelanggan untuk membeli sayur secara online
- Barangnya bisa masih fresh dan juga ongkir bisa ditekan

Cons:

- Tukang sayur suka bingung nanti cara operasiinnya
- **Ribet** ke penjual dan pembelinya

Notes:

- Tambahin juga fitur review (Kayak olshop aja)

3. Water management

Mendistribusikan air ke tempat yang emang belum penuh. Klo udah penuh, dimatiin otomatis

Pros:

- Bisa menghemat ait dan tidak usah repot-repot mematikan keran.

Cons:

- Hanya cocok dipake di tempat penampungan air.
- Kurang worth it. Lebih banyak costnya daripada manfaatnya.

4. Detektor Sampah (Filter)

Membuat filter sampah untuk memisahkan antara smapah organik dan anorganik. Bisa disimpan di pusat penampungan sampah.

Pros:

- Jenis sampah bisa lebih teratur
- Pemisahan organik dan anorganik bisa membuat pengolahan sampah lebih mudah.

Cons:

- **Susah diimplementasikan** dan mahal. Harus pakai teknologi yg *advanced*
- Klo misalkan sampah terbungkus sesuatu, akan lebih sulit untuk disortir

Notes:

- Btw. alatnya ini udah ada.

5. Literasi dan Edukasi

Orang di medsos itu bikin pernyataan sebebas”nya. Mereka komen sesuka hati. Menyebarkan hoaks dimana-mana. Mereka lebih percaya aopa yang mau mereka percaya.

Solusi :

- Meningkatkan edukasi di bidang teknologi.
- Hoaks Checker

Pro

- Mengurangi hoaks yg beredar

Cons:

- Ini sih tergantung orangnya, klo ga menarik bisa ga laku/ ga dipake sama usernya

6. **Pencari Asisten Rumah tangga**

Sewa asisten rumah tangga.

Pro:

- Mempermudah mencari asisten rumah tangga yang dibayar perjam
- Menambah lapangan pekerjaan

Cons:

- Dulu ada Go Clean, tapi sekarang udah bangkrut
- Udah adda di platform lain. (Kayak grab)

7. **Karakter Bocil-bocil Indonesia.**

Pros:

- Investasi jangka panjang, dengan memiliki generasi yang baik”.

Cons :

- Solusinya kurang bisa lebih detail.
- Masalah Struktural.

8. **Software Anti Ghibah**

Pros:

- Mengurangi kebiasaan untuk membicarakan keburukan orang lain

Cons:

- Butuh teknologi lebih lanjut (AI)
- Orang-orang bakal mau pake ga? Malah nanti merasa mereka terkekang dengan adanya software ini.
- Melanggar kebebasan berpendapat.

9. **Aplikasi kesehatan masyarakat**

Jadi ngedeteksi siapa aja yang sakit di lingkungan sekitar dan bisa menghubungi dokter-dokter terdekat atau rs atau puskesmas.

Pro:

- Orang-orang yg sakit ga perlu pindah tempat
- Adanya pendataan orang-orang yg sakit
- Klo ada penyakit yg bahaya, bisa dikasih pertolongan pertama

Cons:

- Ga semua daerah ada puskesmas terdekat, jadi agak lama juga untuk dihandle
- Belum bisa terbiasa dengan adanya aplikasi.

Notes:

- Bisa untuk penyakit COVID-19
- Dokter bisa yang datang ke rumah atau dicariin rumah sakit yang bisa menampung orang yg sakit tsb.

10. **Aplikasi manajemen stress, jadi bisa luapin stress.**

Aplikasi / game yang bisa manajemen diri, dan klo kesel bisa ada game disitu dll.

Pro:

- Bisa membuat orang menjadi lebih baik dari emosi
- Mengisi waktu luang

Cons:

- Belum tentu dengan adanya games bisa terluapkan
- Ada orang yang open dan enggak untuk masalah mereka yang hadapi

11. **Aplikasi nyari temen**

Fitur:

- Mencari teman berdasarkan filter dipilih. Bisa cari teman terdekat juga gitu.
- Mencari orang yg memiliki kegemaran yg sama di suatu daerah.

Pros:

- Lebih mudah mencari teman yang lebih sefrekuensi dengan kita
- Mudah mencari komunitas yang diminati

Cons:

- Less Privacy, karena datanya ada di aplikasi ini
- **Butuh kepercayaan user**

12. Aplikasi untuk verifikasi perjalanan (Apakah surat” udah lengkap atau belum)

Mobilitas itu perlu surat-surat. Aplikasi ini sebagai checklist aja dan apakah udah benar atau belum. Dan dengan aplikasi ini juga bisa dicek apakah orang ini udah layak untuk melakukan perjalanan atau belum.

Pros :

- Mempermudah pendataan surat-surat

Cons :

- Butuh kerjasama dengan pemerintah (Agak sulit ini)

Fitur :

- Permohonan surat-surat yang dibutuhkan dalam perjalanan

13. Aplikasi distribusi subsidi.

Aplikasi ini ngelist subsidi yang bisa diambil dan birokrasinya

Pros:

- Informasi subsidi bisa lebih terkumpul di satu tempat (terpusat)
- Menghindari adanya misinformasi mengenai subsidi pemerintah.

Cons:

- Butuh kerjasama dengan pemerintah
- Banyak penerima subsidi yg ga punya gadget yg bisa buka app tsb.

Fitur:

- Pendaftaran langsung dari aplikasi ini

Fitur-fitur yang mungkin ada:

- Chat
- Games
- Komunitas
 - Bisa cari teman di komunitas ini gitu
 - Feeds Komunitas
- Pencarian teman
 - Berdasarkan posisi terdekat
 - Interest yang sama
 - Relasi yang sama, seperti sekampus, atau sesekolah, sekantor

- **Feeds**
 - Share kayak kegiatan (Foto)
- **Profile**
 - Nama
 - Tanggal Lahir?
 - Umur
 - Hobi/Interest
 - Pekerjaan
 - Pendidikan
 - Bio
 - Linked Account

Mau ga dipersempit lagi jadi misalkan untuk gamers gitu atau pecinta sepeda gitu ket :

hijau - mockups done

kuning - laporan done

merah - 2"nya done

Detail Tugas:

Peserta diminta membuat proposal yang berisi rancangan desain suatu produk sebagai solusi dari suatu masalah. Masalah yang diambil boleh dari tugas medium sebelumnya, ataupun mengangkat masalah lingkungan sekitar yang baru, dengan syarat solusi dari masalah tersebut harus berupa produk. Dalam merancang desain produk ini, peserta diminta untuk menerapkan *design thinking process*. Proposal terdiri dari:

1. **Cover**, berisi secara berurutan: (1)
 - a. Judul solusi
 - b. Foto bersama kelompok saat meet pada saat merumuskan solusi masalah
 - c. Nomor kelompok dan nama kelompok
 - d. Anggota kelompok, terdiri dari nama dan NIM setiap anggota
2. **Daftar Isi**

3. **BAB I**, berisi latar belakang masalah yang dibahas, serta sasaran produknya (1)
 - . Kenapa masalah itu jadi masalah kalian pilih?
4. **BAB II**, berisi penjelasan tahapan design thinking yang kalian implementasi (empathy, define, ideate) (3)
 - . Dijelaskan dari sudut pandang customer
 - a. Boleh disampaikan dalam bentuk paragraf
 - b. Yg jadi akar masalahnya itu apa sih?
 - c. Pengambilan data, diperbolehkan. Boleh mau nyebar form atau cari dari sumber terpercaya bole bole aja
 - d. Bagian Ideate hanya berupa intro dari solusinya aja
 - e. Emphaty: Kalian cari info menurut sasaran kalian itu apa. Kondisi Faktualnya gimana?
 - f. Define: Dari banyaknya masalah apa sih yang sebenarnya yg kalian bisa selesaikan?
5. **BAB III**, berisi detail solusi yang telah dibuat. Setidaknya berisi: (2)
 - . Mock up solusi (mock up berupa visualisasi rancangan dari solusi)
 - a. Butir permasalahan mana yang diselesaikan
 - i. Gimana sih cara kerjanya?
 - ii. Gimana sih solusi ini bisa memberikan solusi dari masalah diatas?
6. **BAB IV**, berisi Analisis SWOT terhadap solusi yang dibuat (2)
7. **BAB V**, berisi rangkuman dan kesimpulan dari solusi yang dibuat. (1)
8. **BAB VI**, berisi pembagian tugas
9. **Lampiran** (Notulensi Rapat)
10. **Daftar Pustaka**
 - Format Dapus bebas
11. **Bikin PPT**

PRODUK : Aplikasi mencari teman

Judul Solusi :

Pembagian

Hijau:

1. Hana

Bab I

1. Firizky

BAB II

1. Gilang
2. Stephanie
3. Yohana

BAB III

1. Calvin
2. Bayu

BAB IV

1. Ziyad
2. Ferry

BAB V

1. Al

Daftar Pustaka

Brown, Tim. Change by design: How Design Thinking Transforms Organization And Inspires Innovation. New York: HaperCollins Publisher

Krug, Steve. Don't Make Me Think : A Common Sense Approach to Web Usability. Berkeley: New Riders.