

Laporan Technopreneurship 1

KUMMA



Kelas E Kelompok 11

C14200161 / Aaron Julyan

C14200199 / Goldy Pasulu

C13200015 / Stefanny Jasmine

C11200011 / Jeremy Marcelino

Dosen coach: LIAUW TOONG TJIEK, S.T., M.S., Ph.D.

Semester Gasal 22-23

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Kristen Petra

Surabaya

2022

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Perkuliahan merupakan salah satu langkah selanjutnya bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri untuk bekerja. Mahasiswa di dunia perkuliahan dibekali dalam kegiatan akademis maupun non-akademis sebagai bentuk persiapan mereka memasuki dunia kerja. Pihak universitas memiliki harapan yang besar bagi mahasiswa untuk bisa menjadi lulusan yang sukses dan berdampak. Tentu dalam menjalani perkuliahan, terdapat beberapa mahasiswa yang memiliki jiwa kompetitif yang tinggi serta tuntutan untuk mendapatkan nilai yang baik untuk tujuan tertentu yang akan mereka capai. Namun, dalam kegiatan belajar mengajar terdapat kendala - kendala yang menyebabkan mahasiswa sulit memahami materi yang disampaikan. Kendala - kendala yang sering terjadi adalah penjelasan dosen yang susah untuk dimengerti, materi yang susah dipahami, tidak ada teman belajar untuk bertukar pikiran, penjelasan di internet yang susah dimengerti dan kendala lainnya. Dimana hal - hal seperti ini terkadang membuat mahasiswa terhambat dalam pencarian sumber informasi untuk mengerjakan tugas atau proyek yang diberikan.

Dengan adanya perkembangan zaman saat ini, banyak perusahaan yang mencari karyawan tidak hanya dari tingkat intelektual saja tetapi juga *softskill* yang mereka miliki. Hal ini peran penting dalam perusahaan, dimana pekerja diharapkan memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, beradaptasi dengan situasi yang sedang terjadi di perusahaan, berpikir kritis untuk mempengaruhi *flow* perusahaan dalam mencapai target. Kebutuhan yang seperti ini memicu banyak universitas maupun organisasi di kampus mengadakan kegiatan yang bermanfaat bagi mahasiswa seperti webinar, lokakarya (*workshop*), kompetisi, dan kegiatan lain untuk mendukung perkembangan mahasiswa. Permasalahan yang sering dialami oleh penyelenggara kegiatan adalah dalam mencari peserta. Hal ini sering terjadi dikarenakan lingkup penyebaran acara yang terlalu sempit maupun *marketing* yang masih kurang. Di satu sisi, terdapat *strength* yang dapat dimanfaatkan yaitu Indonesia memiliki 8.956.184 (Data Badan Pusat Statistik Tahun 2021) mahasiswa aktif yang dapat dijangkau dan dibekali. Indonesia memiliki orang - orang hebat yang *expert* dalam bidangnya yang dapat membagi pengalaman serta membekali anak muda di Indonesia.

Indonesia memiliki angka usia produktif yang tinggi, dimana hal ini merupakan peluang bagi Indonesia untuk membekali generasi muda khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Indonesia. Oleh karena itu, dalam proyek ini kami ingin mengangkat topik *quality education* untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam hal akademis maupun non-akademis.

1.2 Tujuan

Aplikasi KUMMA dapat menjadi perantara bagi mahasiswa di Indonesia terhadap penyelenggara *event* serta menyediakan wadah bagi mahasiswa untuk bertukar pikiran dalam hal akademis.

2. Ide *Technopreneurship*

2.1 Detail Teknis Ide

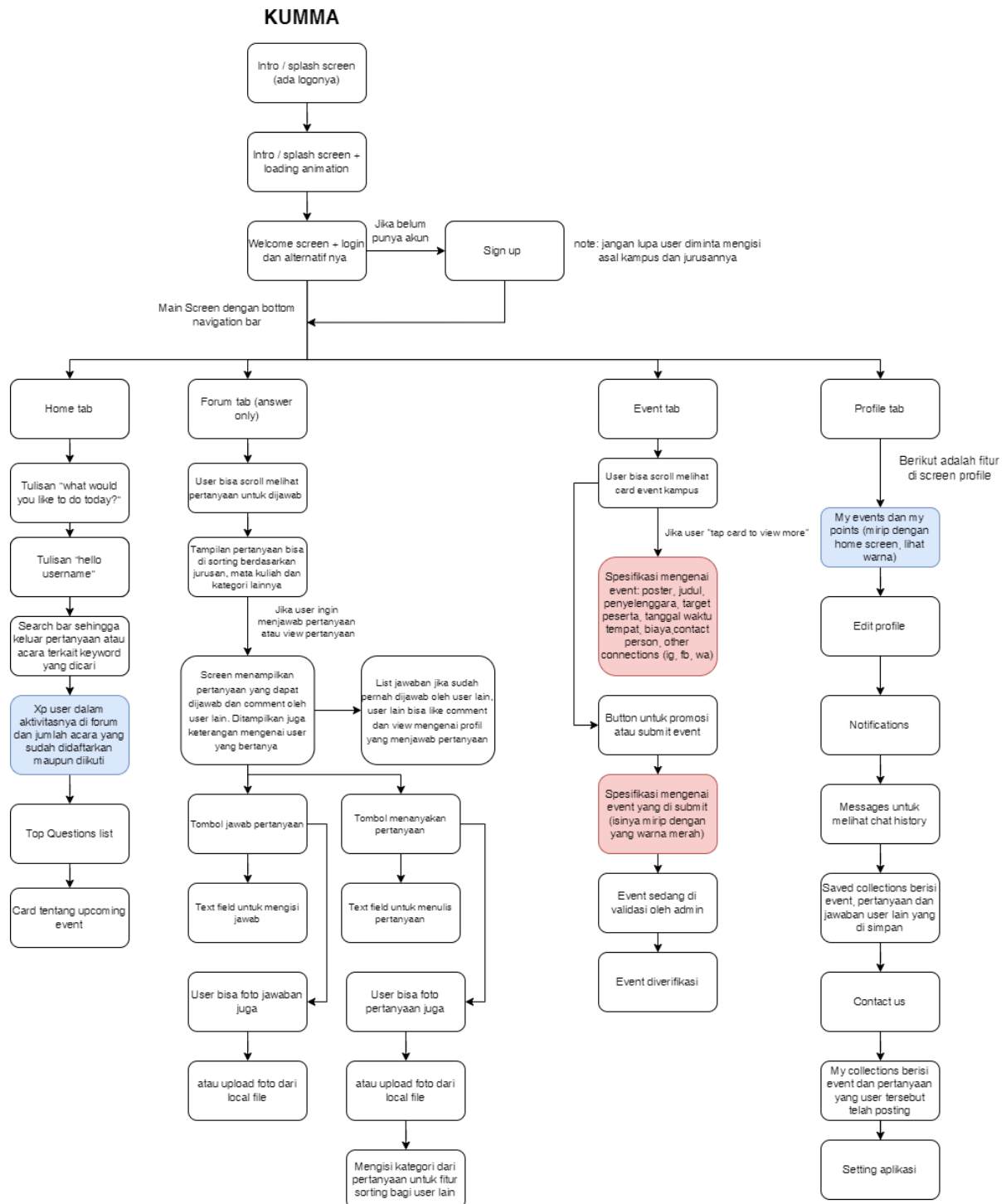
Aplikasi ‘Kumma’ memiliki dua fitur utama yaitu menyediakan forum tanya jawab untuk mahasiswa dan sebagai tempat berbagi informasi mengenai acara (*one stop event*) yang diadakan di lingkungan kampus dan untuk mahasiswa. Dalam fitur forum, pengguna dapat bertanya mengenai tugas yang kurang dipahami dan pengguna lain dapat memberikan jawaban mereka. Dalam fitur *one stop event*, pengguna dapat mempromosikan acara kampus nya dengan mendaftarkan acara nya agar pengguna lain dapat berpartisipasi atau pengguna dapat berpartisipasi dalam acara yang ada dengan mendaftarkan diri melalui aplikasi. Selain itu, pengguna bisa melihat halaman utama dari aplikasi kami dan halaman profil pengguna.

2.2 Cara Kerja / Mekanisme Ide

Mekanisme atau alur dari aplikasi kami sebagai berikut:

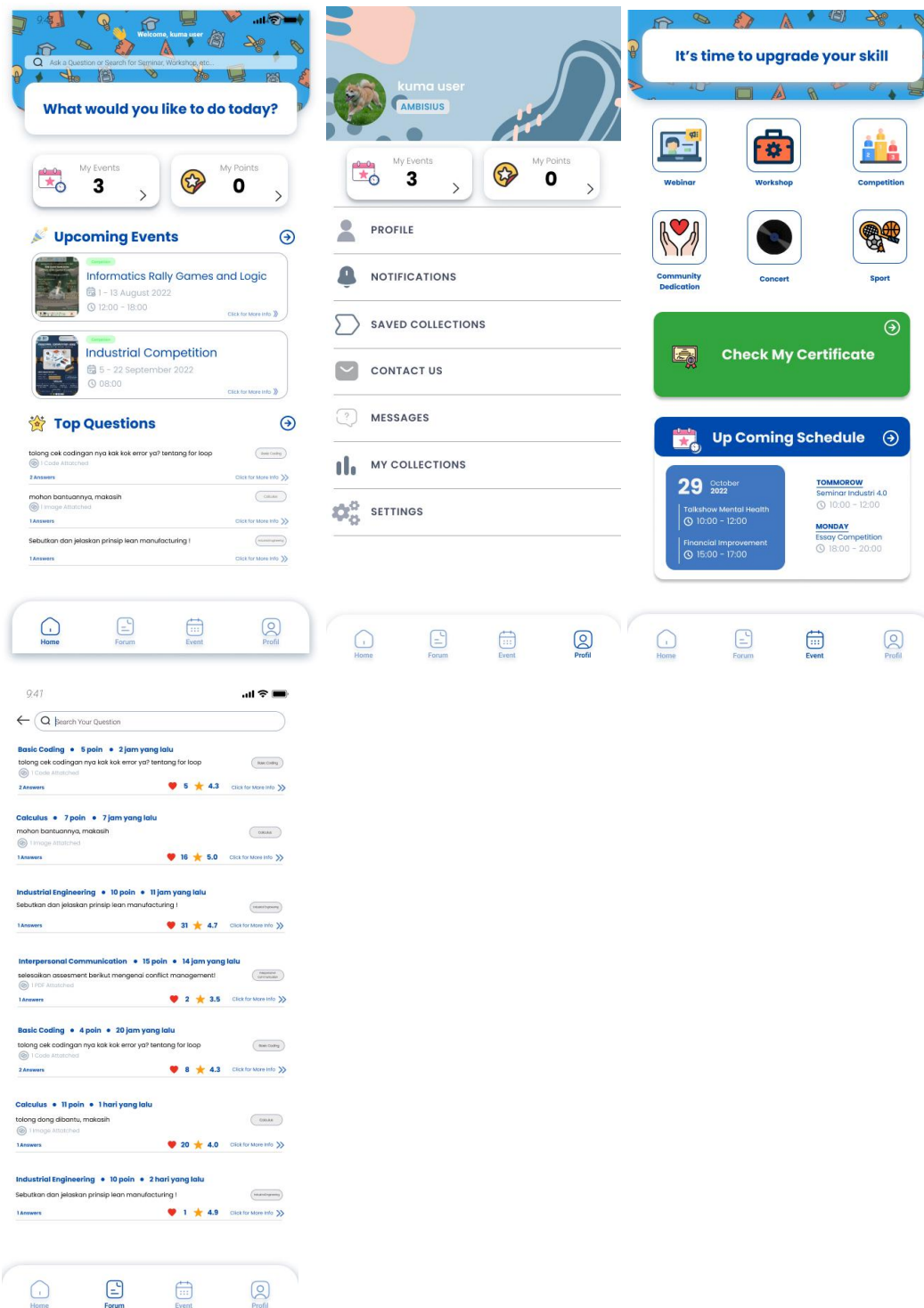
- Pengguna di awal harus mendaftarkan diri (*sign up*) lalu masuk kembali menggunakan akun yang telah didaftarkan (*sign in*). Setelah itu pengguna akan masuk ke halaman utama aplikasi.
- Dari halaman utama, pengguna dapat melihat fitur *one stop event* di bawah *bottom navigation bar* dari aplikasi. Di sini pengguna dapat melihat dan berpartisipasi pada acara yang telah didaftarkan pengguna lain. Selain itu, pengguna dapat mendaftarkan acara kampus nya dengan menggunakan fitur untuk mendaftarkan acara pribadi.
- Dari halaman utama, pengguna dapat melihat fitur forum tanya jawab di bawah *bottom navigation bar* dari aplikasi. Di sini pengguna dapat melihat pertanyaan dari pengguna lain dan memberikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Selain itu, pengguna dapat bertanya mengenai tugas yang kurang dipahami dengan menggunakan fitur bertanya di forum.
- Dari halaman utama, pengguna dapat melihat fitur profil di bawah *bottom navigation bar* dari aplikasi. Di sini pengguna dapat melihat profil, meng-edit profil, *setting* mengenai aplikasi dan melihat acara maupun forum yang telah disimpan oleh pengguna.

Untuk visualisasi lebih jelas, kami lampirkan gambar *flowchart* dari aplikasi kami ([atau dapat mengunduh dan membuka file draw io berikut](#)):

Gambar 1.1 *flowchart*

2.3 Prototype

Foto *preview* dari empat layar utama kami:



Gambar 1.2 Visualisasi Prototipe

Untuk visualisasi lebih jelas, kami lampirkan [link desain figma kami](#).

Dalam pembuatan desainnya, kami menggunakan *website* dari *software* [figma](#).

Estimasi biaya yang dibutuhkan per bulan dalam merancang aplikasi kami yaitu:

| Jenis Pengeluaran | Besaran Dana (Rp) |
|--|--|
| <i>Server</i> | Rp. 1.800.000 / Tahun => 150.000 / Bulan |
| Jasa Programmer | Rp. 3.000.000 / Bulan / Orang |
| <i>Maintenance</i> | Rp. 500.000 / Bulan / Orang |
| <i>User Interface / User Experience Software - Figma Professional Subscription</i> | Rp. 180.000 / Bulan |
| <i>Desain Grafis Asset</i> | Rp. 200.000 / 1 Ilustrasi Kumpulan Asset |

[Sumber mengenai biaya server](#), [sumber mengenai biaya jasa programmer dan maintenance](#), [sumber mengenai biaya subscription figma](#).

2.4 Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

- Hak Cipta yang dapat didaftarkan adalah hak cipta atas program dan desain dari aplikasi kami.
- Hak Kekayaan Industri yang dapat didaftarkan adalah merk yaitu 'Kumma' dan desain grafis yaitu logo dan desain prototipe dari aplikasi Kumma.

3. Analisa Pasar

3.1 Target Pasar

Target pasar secara geografi yaitu terhadap seluruh mahasiswa di Indonesia yang aktif mengakses internet. Secara demografi kami menargetkan gen Z dan milenial laki-laki dan perempuan yang dalam hal psikologi membutuhkan bantuan dalam bidang akademis maupun non akademis.

3.2 Posisi terhadap Kompetitor

Posisi Kumma dibandingkan dengan kompetitor yang sudah ada di pasar kami tunjukkan dalam bentuk tabel perbandingan:

| Fitur | Kumma | Brainly | Forum Tanya Jawab (Quora, Stack Overflow, dll) | Sejuta Cita |
|---|-------------------|--------------------------------------|--|-------------------|
| Target Pengguna | Mahasiswa | Pelajar SD - SMA | Umum | Mahasiswa |
| Forum Tanya Jawab | Ada | Ada | Ada | Tidak Ada |
| <i>One Stop Event</i> | Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Ada |
| Admin verifikasi jawaban dan validasi event | Ada | Verifikasi Jawaban | Tidak (Memiliki sistem <i>upvote</i>) | Verifikasi Event |
| <i>Platform</i> | <i>Mobile App</i> | <i>Mobile App</i> dan <i>Website</i> | <i>Mobile App</i> dan Website | <i>Mobile App</i> |

3.3 Mekanisme Survey Pasar

Survey ditujukan kepada mahasiswa di Indonesia yang mencari informasi mengenai tugas dan acara kampus dari internet. Kuesioner ditargetkan memiliki kurang lebih 100 total responden yang dimana kurang lebih 20 responden dapat mewakili mahasiswa dari pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Metode yang digunakan yaitu *convenience sampling*. Informasi yang akan diambil melalui kuisisioner ini meliputi latar belakang dari responden, kebiasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi forum tanya jawab dan *one stop event* yang sudah ada, dan ketertarikan menggunakan aplikasi Kumma.

3.4 Analisa Hasil Survey Pasar

Hasil analisa survey didapatkan responden mahasiswa dari seluruh Indonesia sebanyak 150 mahasiswa. Dominan dari tingkat pendidikan S1, responden yang berasal dari provinsi Jawa sebanyak 68 (dominan dari Jawa Timur), dari Sumatera sebanyak 20, dari Kalimantan sebanyak 20, dari Sumatera sebanyak 20, dan dari Papua sebanyak 21. Sebanyak 141 mahasiswa mencari jawaban di internet saat kesulitan dengan tugas nya sehingga fitur forum tanya jawab ini dapat menjadi sebuah potensi untuk fitur aplikasi kami, ditambah lagi sebanyak 71 responden dari 83 sering menggunakan forum tanya jawab (data 83 responden adalah pertanyaan data yang baru, sehingga tidak memiliki total 150). Sebanyak 106 mahasiswa mengatakan bahwa mereka aktif dalam kegiatan kemahasiswaan sehingga fitur *one stop event* ini dapat menjadi sebuah potensi untuk fitur aplikasi. Akhirnya, sebanyak 137 responden tertarik menggunakan aplikasi kami yaitu Kumma sehingga aplikasi ini dapat menjadi potensi ide inovasi kami untuk kalangan mahasiswa di Indonesia.

Untuk data yang lebih jelas, [dapat dilihat di file *google docs* hasil analisa survey kami](#):

4. Kesimpulan

Kelompok kami ingin memberikan solusi dari masalah mahasiswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas kuliah nya dan mencari informasi mengenai acara kampus dengan menawarkan ide aplikasi kami yaitu Kumma. Aplikasi ini memiliki fitur untuk mahasiswa dalam bertanya jawab seputar tugas kuliah dan mendaftarkan maupun berpartisipasi dalam acara kampus. Berdasarkan hasil survey, mahasiswa setuju dan tertarik dengan ide aplikasi kami.