

Proposal Website Penyedia Survei



Kelompok 21

SureveiKu

Muhammad Dhiwaul Akbar	16521009
Nicolas Owen Halim	16521018
Jessica	16521024
Athif Nirwasito	16521026
Akhmad Setiawan	16521074
Nicholas Liem	16521108
Marcheline Fanni Hidayat Putri	16521117
Hosea Nathanael Abetnego	16521156
Christina Wijaya	16521224
Rinaldy Adin	16521390
Nadira Rahmananda Arifandi	16521423
Wildhan Hidayatullah	16521487
Henry Anand Septian Radityo	16521507
Gyan Maiziko	16521535

Daftar Isi

Daftar Isi -----	i
BAB I Latar Belakang Masalah dan Sasaran Produk -----	1
1.1. Latar Belakang Masalah -----	1
1.2. Sasaran Produk -----	2
BAB II Implementasi Design Thinking -----	4
2.1. <i>Empathy</i> -----	4
2.2. <i>Define</i> -----	7
2.3. <i>Ideate</i> -----	9
BAB III Detail Solusi -----	11
3.1. Halaman Depan -----	11
3.2. Navigation Bar -----	12
3.3. Menu Utama -----	17
BAB IV Analisis SWOT -----	27
4.1. <i>Strength</i> -----	27
4.2. <i>Weakness</i> -----	27
4.3. <i>Opportunities</i> -----	27
4.4. <i>Threats</i> -----	27
BAB V Rangkuman dan Kesimpulan -----	28
BAB VI Pembagian Tugas -----	30
Lampiran -----	31
Daftar Pustaka -----	

BAB I

Latar Belakang Masalah dan Sasaran Produk

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Begitu pentingnya informasi hingga semua hal yang ada di dunia saat ini berjalan karena adanya informasi, terutama pada sektor pendidikan. Sebagai sektor yang menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, pendidikan tidak dapat terlepas dari yang namanya informasi. Informasi diperlukan dalam menunjang berbagai bidang keilmuan agar ilmu tersebut dapat menjadi ilmu yang benar-benar bermanfaat dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan.

Salah satu jenjang di dalam sektor pendidikan yang banyak sekali membutuhkan informasi adalah perguruan tinggi, khususnya mahasiswa. Sebagai insan akademis yang tentunya berkutat pada ilmu pengetahuan, mahasiswa membutuhkan banyak informasi, baik itu sekadar untuk menambah wawasan pribadi, mengerjakan tugas, atau bahkan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan. Namun, terkadang informasi yang diperlukan tidak semuanya dapat diperoleh langsung lewat buku atau berbagai bahan bacaan lainnya. Terkadang diperlukan informasi yang harus didapatkan dari orang lain dan dalam jumlah yang cukup banyak. Metode yang umum dilakukan untuk mengumpulkan informasi semacam ini adalah survei.

Survei merupakan sebuah metode atau teknik di dalam riset yang memberikan cakupan yang jelas terkait informasi tentang suatu hal yang akan ditinjau. Survei dilakukan dengan mengambil sampel data atau informasi dari suatu kelompok, populasi, atau orang-orang yang memiliki keterkaitan dengan hal atau objek yang akan ditinjau. Dalam melakukan survei, biasanya pihak yang membutuhkan informasi akan memberikan dan menyebarkan kuesioner kepada target yang dituju.

Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini, mahasiswa dapat melakukan survei secara *online* sehingga proses pengumpulan informasi dapat

menjadi lebih mudah dan efisien. Meskipun begitu, tetap saja banyak kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengumpulkan informasi. Berdasarkan data yang kami peroleh, sebanyak 66,67% responden kami, yang merupakan mahasiswa dari 18 universitas, menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mencari responden. Hal itu mengakibatkan target responden yang mereka perlukan tidak tercapai, dan ini dibuktikan dengan data bahwa 64,8% mahasiswa yang menjadi responden kami mengatakan bahwa mereka tidak mencapai target responden ketika mengadakan survei *online*. Selain itu, keluhan yang banyak disampaikan oleh responden kami adalah terkait kualitas jawaban, karena berdasarkan survei yang telah mereka lakukan, terkadang ada informasi yang tidak sesuai atau melenceng dari yang seharusnya.

Kami merasa diperlukannya suatu solusi atau penyelesaian masalah yang dapat memperbaiki kekurangan dan mengatasi kesulitan dalam mengadakan survei *online*. Oleh karena itu, kami merancang suatu produk yang bernama “SureveiKu”. Produk ini merupakan sebuah situs web yang bertujuan untuk mempermudah sekaligus meningkatkan kualitas informasi yang diperlukan oleh pihak yang membutuhkan informasi. Situs web ini memiliki cara kerja sebagaimana survei pada umumnya dilakukan, tetapi dilengkapi dengan fitur-fitur yang unik. Dengan kami sebagai pihak yang menjadi pelaksana survei sebagai perantara antara pihak yang membutuhkan informasi dengan pihak yang memberikan informasi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas informasi yang diperoleh sekaligus mempermudah pihak yang membutuhkan informasi, tanpa harus mencari responden sendiri.

1.2. Sasaran Produk

Seperti yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, yaitu bagian 1.1. Latar Belakang Masalah, bahwa objek yang menjadi fokus kami adalah mahasiswa. Untuk menjawab permasalahan dan kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam melaksanakan survei, kami mengusung suatu inovasi yang bernama “SureveiKu”, yaitu produk yang dapat meningkatkan kualitas informasi dan memudahkan pihak yang membutuhkan informasi melalui survei. Oleh karena itu, sasaran dari produk kami ini adalah mahasiswa.

Menjadikan mahasiswa sebagai sasaran produk merupakan hal yang telah kami pertimbangkan. Dengan pengalaman yang kami alami sejauh ini sebagai mahasiswa, serta data dan informasi yang telah kami peroleh melalui survei, kami yakin produk yang kami usung akan sangat membantu para mahasiswa. Berdasarkan data yang kami peroleh dari para responden, yang merupakan mahasiswa, didapatkan rata-rata nilai efektivitas survei *online* sebesar 3,685 dari nilai maksimal 5. Hal ini menunjukkan bahwa survei *online* merupakan metode yang cukup baik, tetapi diperlukan suatu perbaikan atau inovasi agar dapat meningkatkan efektivitasnya. Selain itu, hanya 5,56% responden yang menjawab nilai efektivitas survei *online* kurang dari 3. Ditambah lagi, dengan beragamnya asal perguruan tinggi dari mahasiswa yang menjadi responden, yaitu 18 perguruan tinggi dari dalam dan luar negeri, kami yakin mahasiswa merupakan sasaran produk yang tepat dan realistik.

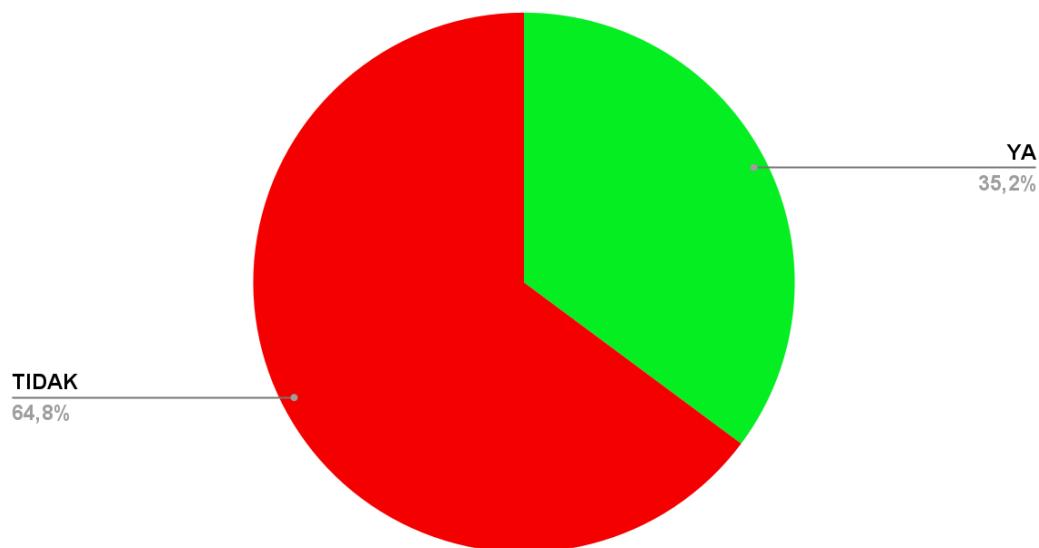
BAB II

Implementasi Design Thinking

2.1. Empathize

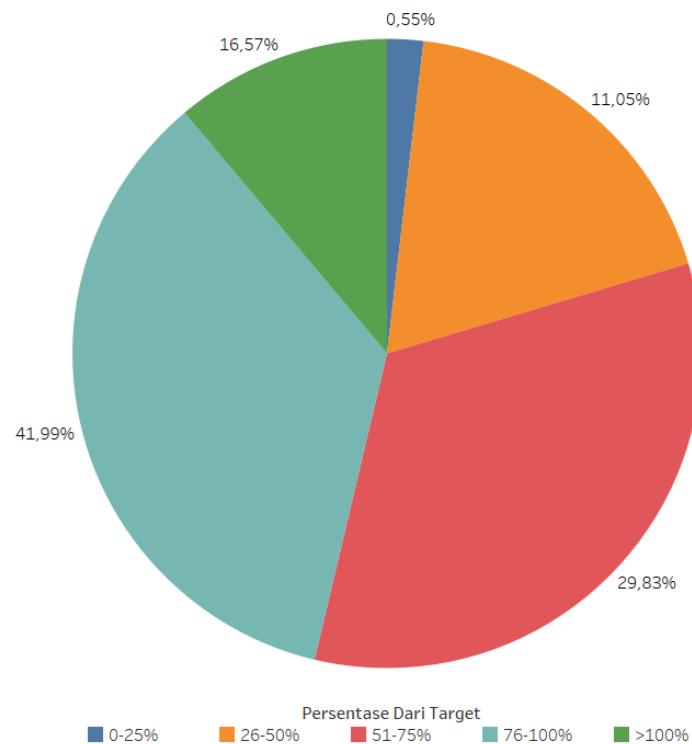
Dari survei yang telah kami lakukan terhadap 58 mahasiswa dari berbagai universitas, 4 dari 58 mahasiswa tidak pernah melakukan survei *online* sehingga bisa dikatakan sebagian besar mahasiswa sudah pernah berkecimpung dalam pembuatan survei. Survei juga menjadi sesuatu yang penting dilakukan bagi para mahasiswa untuk mendapatkan data dan informasi yang faktual. Dengan demikian, target kami di sini adalah mahasiswa.

Persentase Ketercapaian Target Responden Survei Online



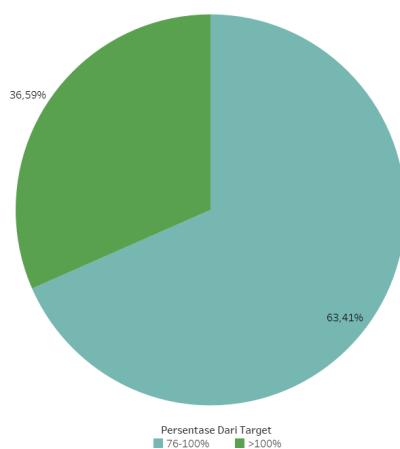
Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa dari 64,8% mahasiswa yang telah kami survei merasa bahwa survei yang mereka lakukan belum mencapai target responden yang diinginkan, sehingga data atau informasi yang akan dianalisis dirasa masih belum cukup untuk menggambarkan data faktual yang ada di lapangan.

Persentase Tingkat Ketercapaian Target Jumlah Responden Berdasarkan Pengalaman Mahasiswa Dalam Mengadakan Survey

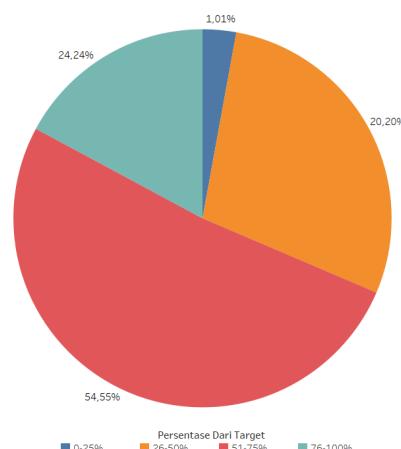


Jika ditinjau lebih lanjut, persentase tingkat ketercapaian target jumlah responden berdasarkan pengalaman mahasiswa yang menjadi responden kami paling banyak berada di kisaran 76-100%, tepatnya dengan rata-rata sebesar 70,4%. Kemudian, jika datanya dipisah antara mahasiswa yang mengaku mencapai target dan yang tidak, rata-rata persentase tingkat ketercapaian target jumlah responden berdasarkan pengalaman mahasiswa yang mengaku mencapai target sebesar 90,85%, sedangkan untuk mahasiswa yang mengaku tidak mencapai target, rata-ratanya hanya sebesar 63,63%.

Percentase Tingkat Ketercapaian Target Jumlah Responden Berdasarkan Pengalaman Mahasiswa yang Mengaku Mencapai Target

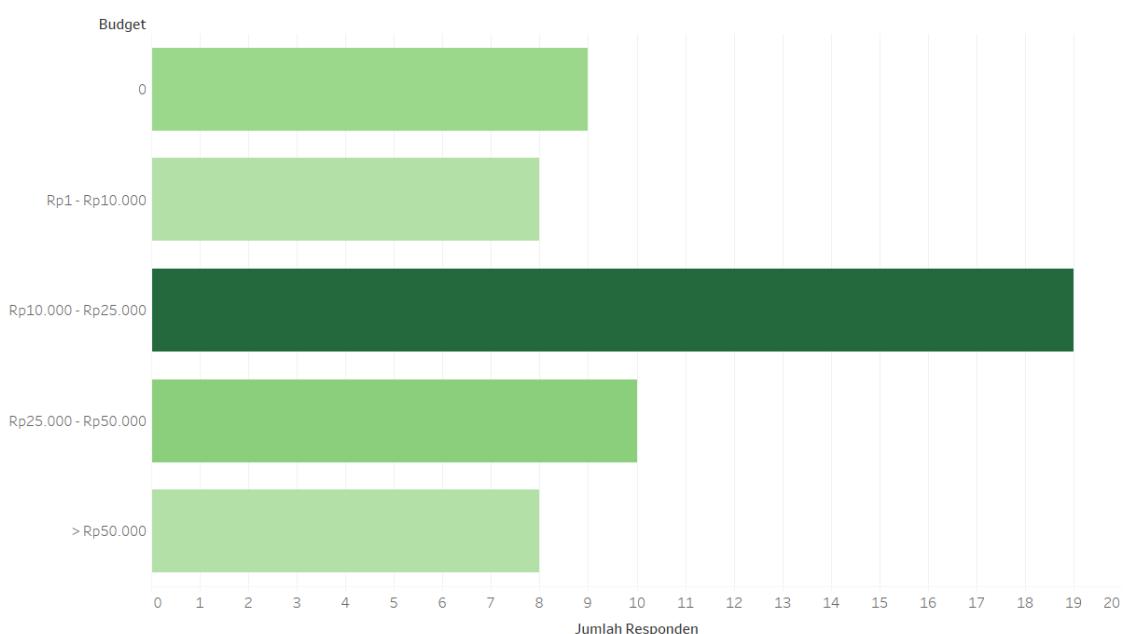


Percentase Tingkat Ketercapaian Target Jumlah Responden Berdasarkan Pengalaman Mahasiswa yang Mengaku Tidak Mencapai Target



Hal ini juga menggambarkan bahwa dibutuhkan suatu inovasi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam mencapai target responden yang diinginkan.

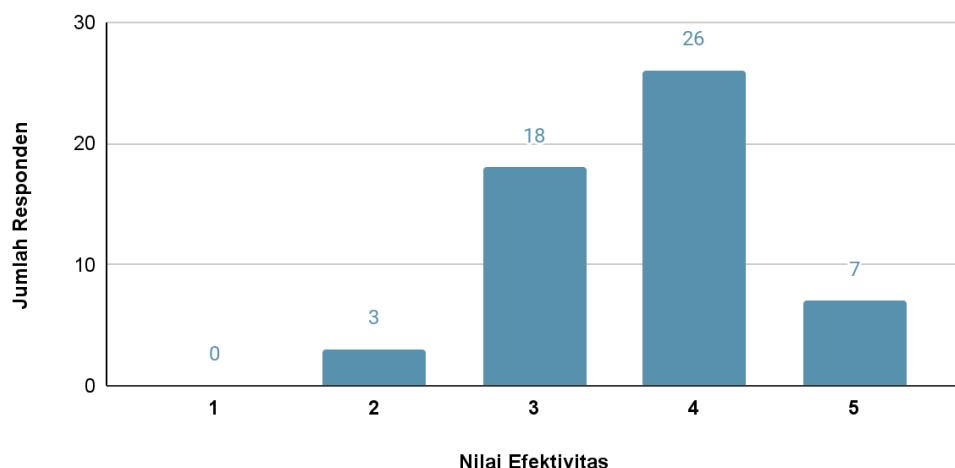
Kisaran Uang yang Rela Dikeluarkan Pembuat Survey untuk Mencapai Target Jumlah Responden



Dari data hasil survei di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 19 dari 54 orang memilih kisaran uang sebesar Rp 10.000 - Rp 25.000 sebagai dana yang rela dikeluarkan pembuat survei untuk mencapai target jumlah responden .

Nilai Efektivitas Survei Online

Rata-rata nilai efektivitas: 3,685



Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa sebagian besar responden beranggapan bahwa pengambilan data survei secara *online* itu efektif, dengan rata-rata nilai efektivitas sebesar 3,685 dari nilai maksimal 5. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa survei *online* merupakan metode yang cukup efektif untuk mengumpulkan data, tetapi diperlukan inovasi agar efektivitasnya dapat meningkat.

Di dalam survei yang kami selenggarakan, ditanyakan juga keluhan-keluhan yang dialami oleh para penyurvei dalam pelaksanaan survei mereka. Dari data tersebut, 66,67% responden mengalami keluhan dalam pencarian responden. Para responden mengeluh bahwa walaupun survei sudah disebarluaskan, hanya sejumlah orang yang mengisi survei tersebut. Selain jumlah responden, sebanyak 27,78% responden mengeluh bahwa kualitas jawaban yang diberikan responden tidak memuaskan seperti jawaban yang tidak jujur ataupun jawaban yang tidak serius. Adapun kesulitan-kesulitan yang dialami oleh sebagian kecil penyurvei, seperti kesulitan dalam menganalisis survei, kesulitan dalam pembuatan survei baik dalam segi pertanyaan ataupun *design*, serta kesulitan dalam pencarian responden yang spesifik.

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab I bagian 1.2. Sasaran Produk, yang menjadi target kami adalah mahasiswa dari perguruan tinggi, khususnya mahasiswa yang memiliki keperluan untuk mengumpulkan informasi

dari orang banyak dalam menyelesaikan pekerjaan mereka. Berdasarkan informasi yang kami dapatkan dari survei yang telah kami lakukan, sebanyak 86% responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan situs web yang dapat menjembatani antara pihak yang membutuhkan informasi dengan pihak yang memberikan informasi. Selain itu, faktor pendukung yang membuat kami yakin bahwa mahasiswa adalah target yang tepat yaitu kesibukan yang mereka miliki. Mahasiswa tentunya memiliki banyak kesibukan yang harus mereka kerjakan, sehingga mereka tidak bisa meluangkan banyak waktu untuk fokus dalam memaksimalkan survei yang mereka lakukan.

Dengan adanya “SureveiKu”, kami yakin bahwa mahasiswa akan sangat terbantu dalam mengumpulkan informasi-informasi yang mereka perlukan. Dengan kami sebagai pihak penghubung yang akan melakukan survei, mahasiswa sebagai pihak yang membutuhkan informasi dapat memanfaatkan waktu yang mereka miliki untuk mengoptimalkan produktivitas mereka sembari memantau perkembangan survei yang kami lakukan.

2.2. Define

Masalah yang sering dijumpai mahasiswa dalam menjalankan suatu survei *online* adalah kurangnya jumlah sampel responden yang berpartisipasi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian kami terhadap 54 responden dari beberapa perguruan tinggi yang pernah menjalankan survei *online*. Sebanyak 64,8% dari mereka tidak berhasil mencapai jumlah target responden.

Kekurangan responden ini akan membuat gap dari data yang dikumpulkan terlampaui jauh dari keadaan sebenarnya dan membuat penarikan kesimpulan menjadi tidak akurat. Hal ini tentu berdampak terutama bagi para mahasiswa yang sedang melakukan riset. Hasil penelitian yang mereka dapatkan tidak dapat menjadi sumber ilmu yang cukup maksimal, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk disebarluaskan.

Selain itu, salah satu hal yang menjadi keluhan pembuat survei ialah terkadang responden tidak benar-benar kooperatif dalam mengisi survei. Banyak dari mereka hanya sekadar mengisi tanpa mau membaca dan

mencoba memahami data apa yang dibutuhkan. Bahkan, beberapa dari mereka hanya iseng dan mengisi data secara asal-asalan. Jika pembuat survei tidak teliti dalam melakukan pengumpulan dan pengolahan data, tentu juga akan berdampak pada kekeliruan dalam penarikan kesimpulan. Jika hasil kesimpulan riset tidak sesuai dengan realita, penelitian tersebut dianggap kurang berhasil.

Dari sisi responden, penyebab utama mereka tidak antusias mengisi survei, yakni karena mereka tidak merasakan langsung manfaat dari pengisian survei tersebut. Mereka merasa waktu, tenaga, dan pikiran yang mereka berikan saat mengisi survei tidak langsung terbayarkan oleh hal yang setimpal. Hal ini yang menjadikan mereka kurang termotivasi dan cenderung bersikap acuh tak acuh terhadap data yang mereka berikan. Ini menjadi tantangan pembuat survei dalam upaya mengumpulkan minat dan juga hasil data yang akurat dari responden. Pembuat survei, utamanya mahasiswa, dirasa perlu mengadakan sebuah inovasi untuk menarik minat responden dalam mengisi survei *online* agar mencapai jumlah yang ditargetkan dan juga berpikir bagaimana untuk memotivasi dan memastikan responden memberikan data yang sesuai dengan realita. Hal ini penting demi pengumpulan data yang akurat dan penarikan kesimpulan yang valid untuk menunjang ilmu pengetahuan baik untuk mereka sendiri maupun untuk disebarluaskan.uan.

2.3. Ideate

Dari permasalahan yang didapat tersebut, dikembangkanlah beberapa solusi. Untuk menjawab masalah tidak tercapainya target responden yang diinginkan ketika dilakukan survei, maka dibuatlah sebuah *website* dengan kegiatan pengambilan dan pengisian data dilakukan secara terpusat. Dengan adanya *website* ini, pembuat survei dapat dengan mudah membuat dan menyampaikan survei yang dibuatnya kepada responden melalui website ini. Responden pun dapat dengan mudah mengisi survei yang tersedia, sehingga tidak perlu berpindah-pindah tautan untuk mengisi banyak survei.

Tidak hanya itu, *website* ini juga dilengkapi dengan sistem kategorisasi, sehingga pembuat survei bisa mendapatkan data yang sesuai dengan target yang diinginkan, seperti survei untuk kalangan mahasiswa saja, atau umur tertentu saja, dan lain-lain. Kategorisasi ini pun dilakukan kepada setiap akun yang sudah dibuat, sehingga survei yang tersedia bagi responden akan sesuai dengan kategori/klasifikasi responden.

Dibuat pula semacam *reward system* yang memberikan timbal balik atas waktu yang telah diberikan oleh para responden yang telah mengisi survei dengan baik. Hal ini dilakukan untuk mendorong individu dalam mengisi survei dengan baik, sehingga waktu yang telah diberikan untuk mengisi survei tersebut tidaklah terbuang cuma-cuma karena ada hasil yang didapatkan dari pengisian survei tersebut.

Kemudian, untuk menyelesaikan permasalahan data yang diisi tidak sepenuhnya benar atau sesuai, dibuatlah sebuah sistem yang akan menyisipkan pertanyaan untuk memastikan fokus dari responden. Pertanyaan akan berupa pertanyaan mudah yang hanya berfungsi sebagai pemastि fokus saja dan tidak akan masuk ke data akhir survei. Untuk mencegah data yang tidak sesuai, juga dibuat sistem untuk menghapus data yang tidak sesuai/akurat tersebut dan data dari pengisi survei tersebut tidak akan tercantum di hasil survei.

Berhubungan dengan data, pada akhir survei juga diperlukan analisis data yang didapat untuk memudahkan pembuat survei dalam mengambil kesimpulan. Oleh karena itu, dibentuklah *real time analysis* sesuai preferensi dari pembuat survei. Analisis tersebut dilakukan secara otomatis dan mengikuti data yang didapat dari survei tersebut.

Tidak hanya itu, pembuat survei pun perlu untuk dapat menghubungi pengisi survei. Maka dibentuklah sebuah sistem dimana pembuat survei dapat mengontak responden seizin responden tersebut. Guna fitur ini dibuat sehingga jika pembuat survei perlu mencari informasi lebih tentang hasil survei yang mereka peroleh, mereka dapat mengontak responden tersebut dengan mudah melalui website.

BAB III

Detail Solusi

3.1. Halaman Depan



Dalam halaman bagian depan ini terdapat beberapa menu pada bagian navigasi. Beberapa menu yang ada adalah tombol *home*, *pricing*, *service*, *contact*, *feedback*, *login*, dan *sign up*. Masing-masing menu memiliki fungsinya masing-masing.

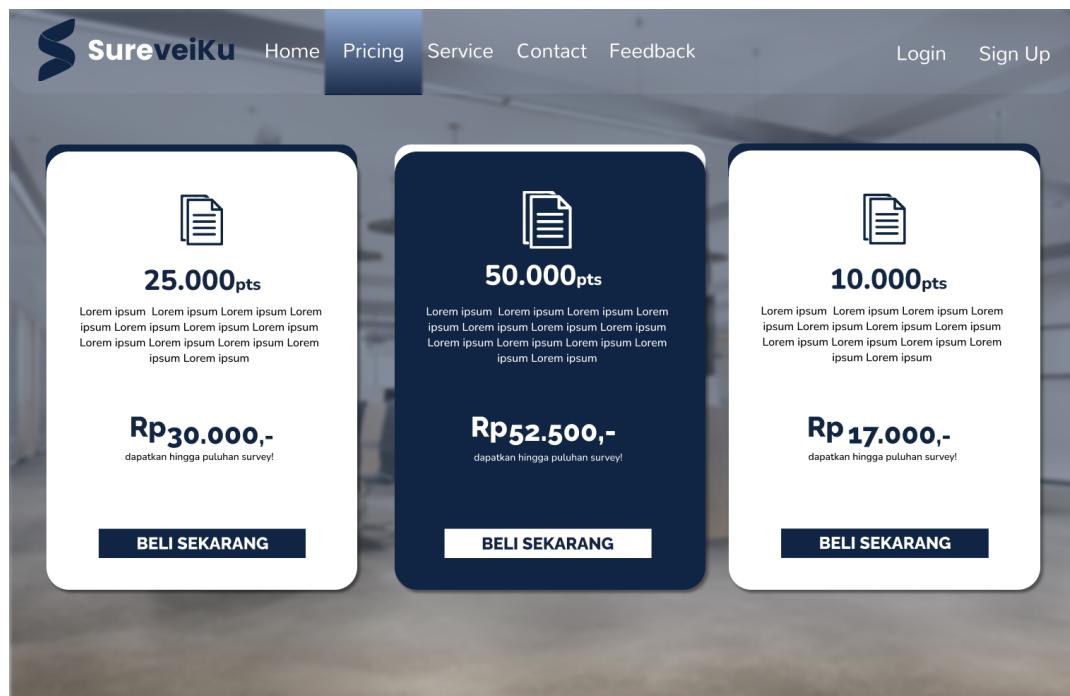
- Menu *home* berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke halaman depan.
- Menu *pricing* berfungsi untuk menunjukkan pengguna ke halaman *pricing*.
- Menu *service* berfungsi untuk menunjukkan pengguna ke halaman *service*
- Menu *contact* berfungsi untuk menunjukkan pengguna ke halaman *contact*.
- Menu *feedback* berfungsi untuk menunjukkan pengguna ke halaman *feedback*.
- Menu *login* berfungsi untuk mengirim pengguna ke halaman *login*.

- Menu *sign up* berfungsi untuk mengirim pengguna ke halaman *sign up*.

Selain itu, terdapat tombol lain yang ada di halaman depan ini yakni tombol daftar sekarang yang juga merujuk ke halaman *sign up*.

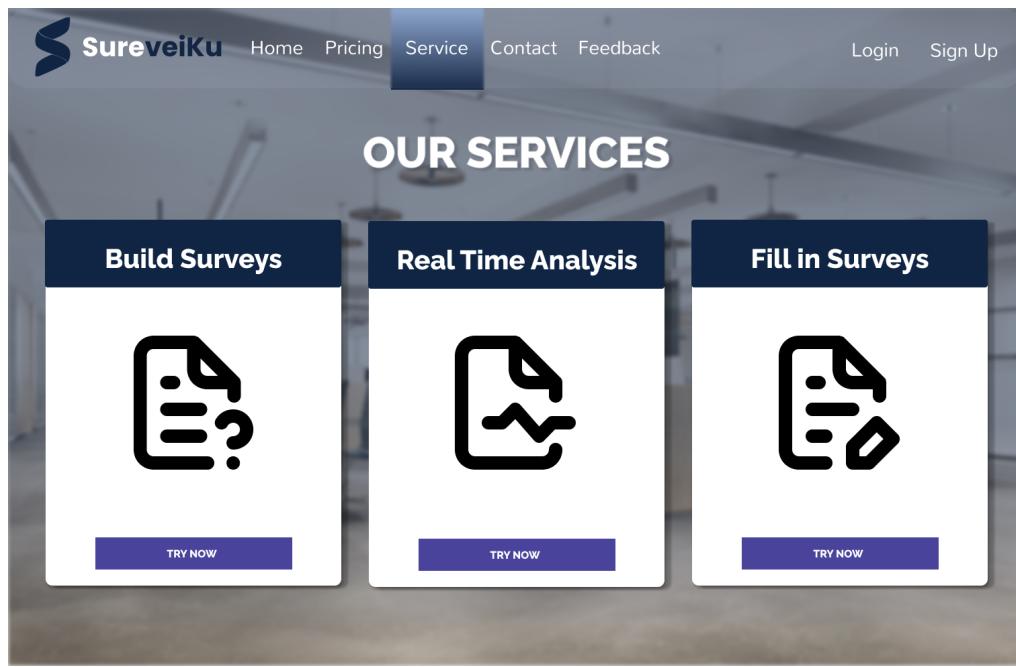
3.2. Navigation Bar

1. Halaman Pricing



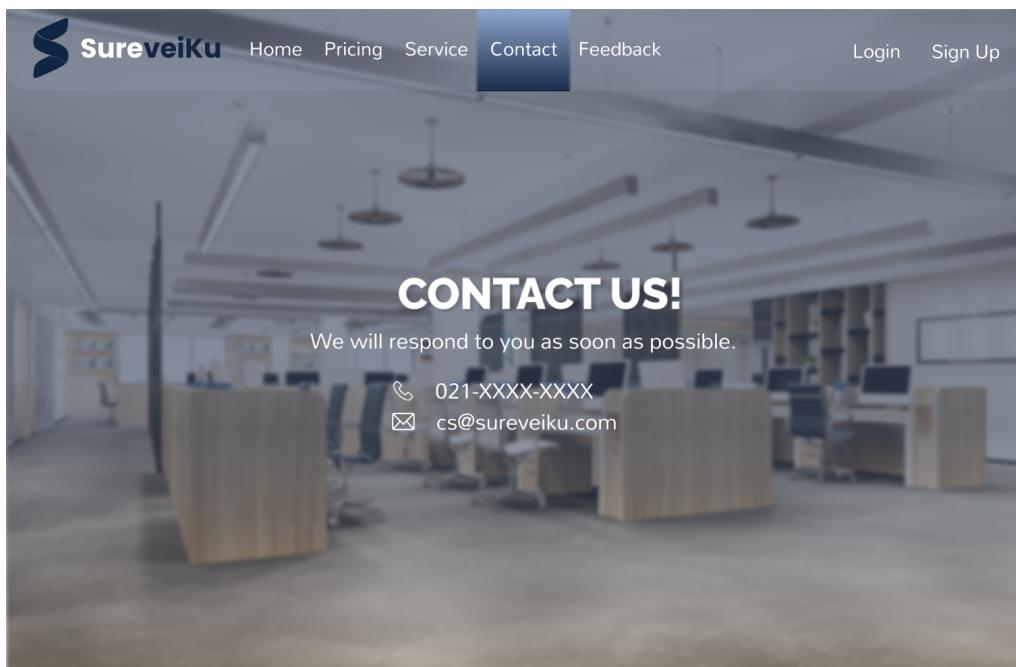
Halaman Pricing menampilkan berbagai paket point yang dapat dibeli, poin diperlukan sebagai pembuat survei untuk membuat dan mendapatkan responden. Jumlah dari poin yang didapatkan akan bervariasi tergantung dari paket yang dibeli oleh pengguna.

2. Halaman Service



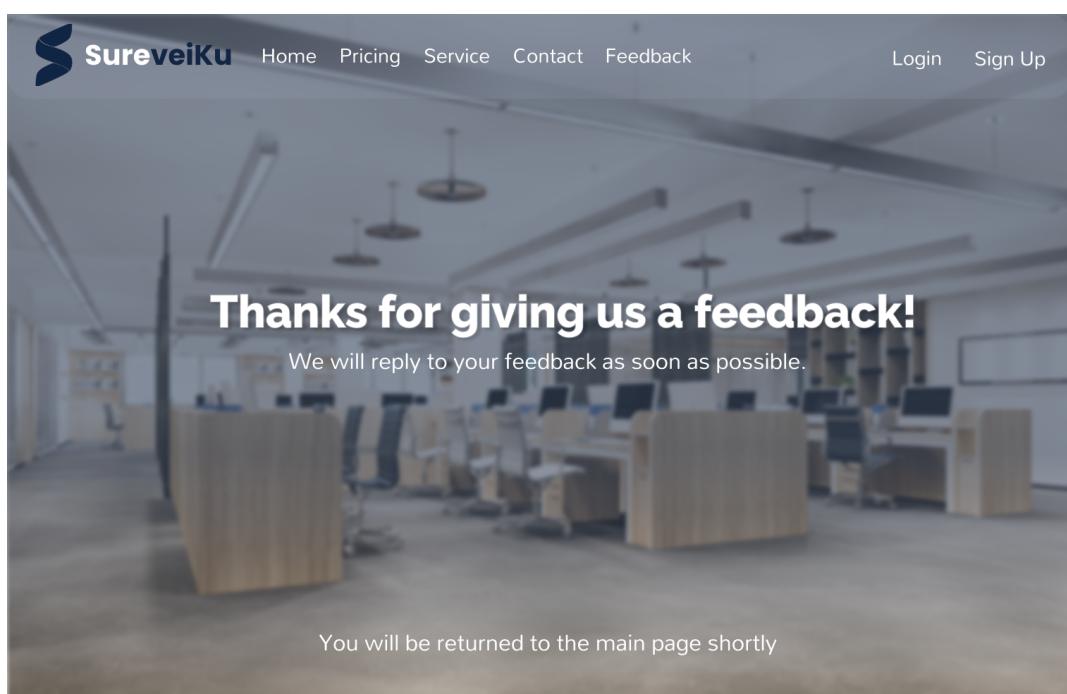
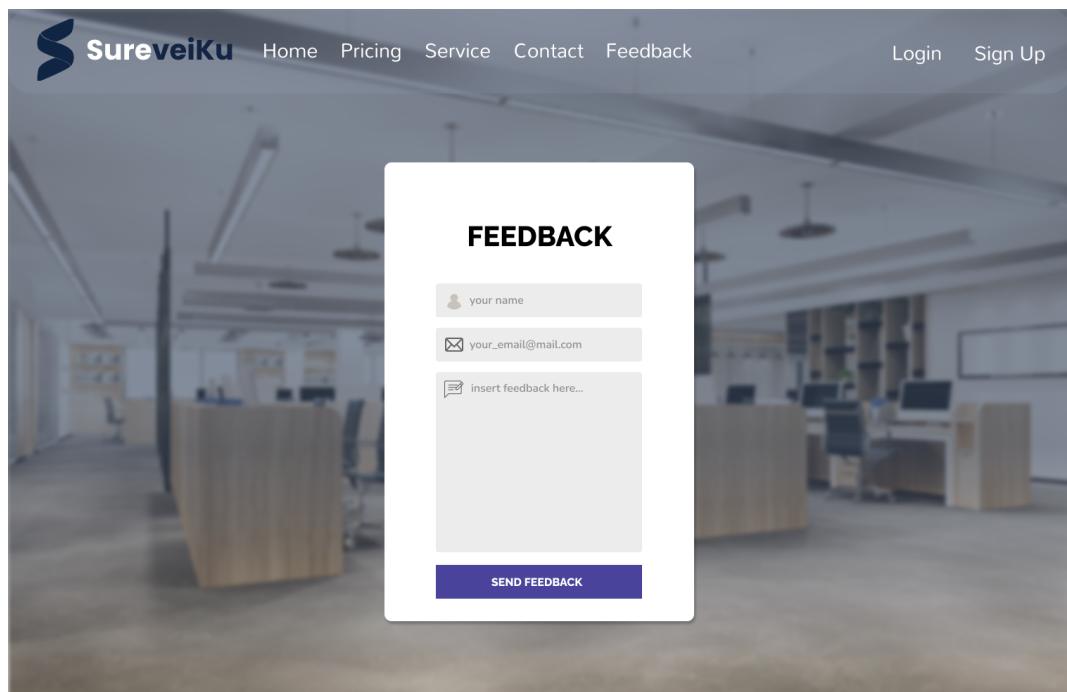
Halaman Our Service menyediakan informasi mengenai fitur - fitur utama dari website *SureveiKu* yaitu membuat survei, menganalisa survei, dan juga responden yang dapat mengisi survei. Hal ini sesuai dengan tujuan pembuatan website *SureveiKu* yang bertujuan untuk menghubungkan antara pembuat survei dan juga responden.

3. Halaman Contact



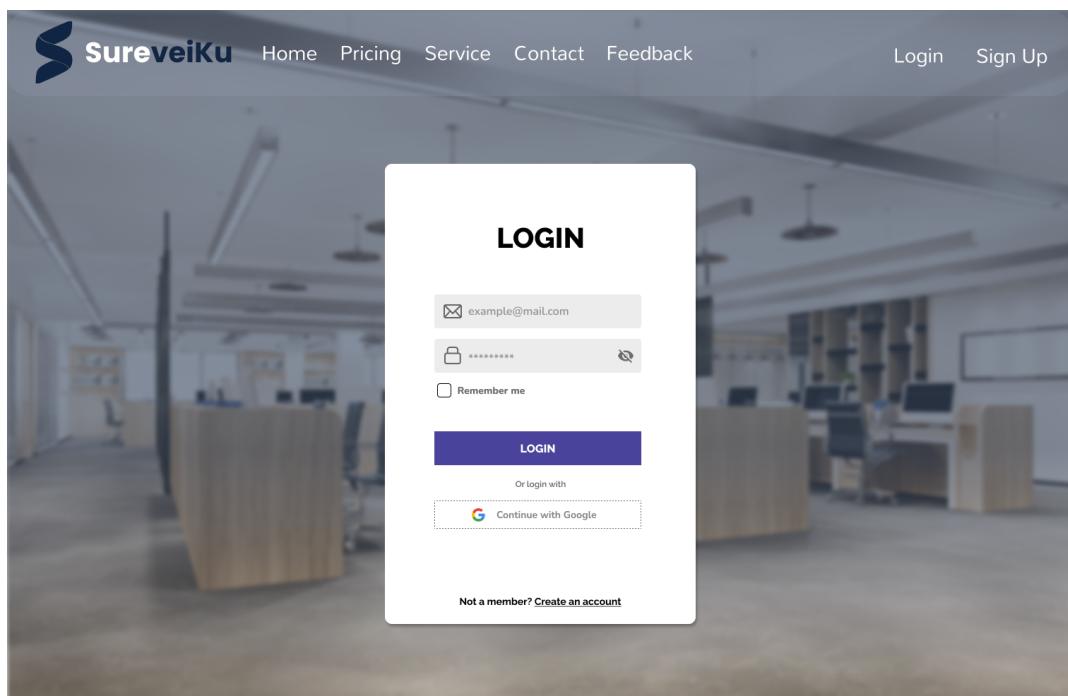
Pada halaman contact us tersedia nomor telepon dan juga email dari customer service *SureveiKu*, sehingga memudahkan pengguna yang kesulitan atau ingin bertanya mengenai fitur - fitur yang ada dalam website *SureveiKu*.

4. Halaman Feedback



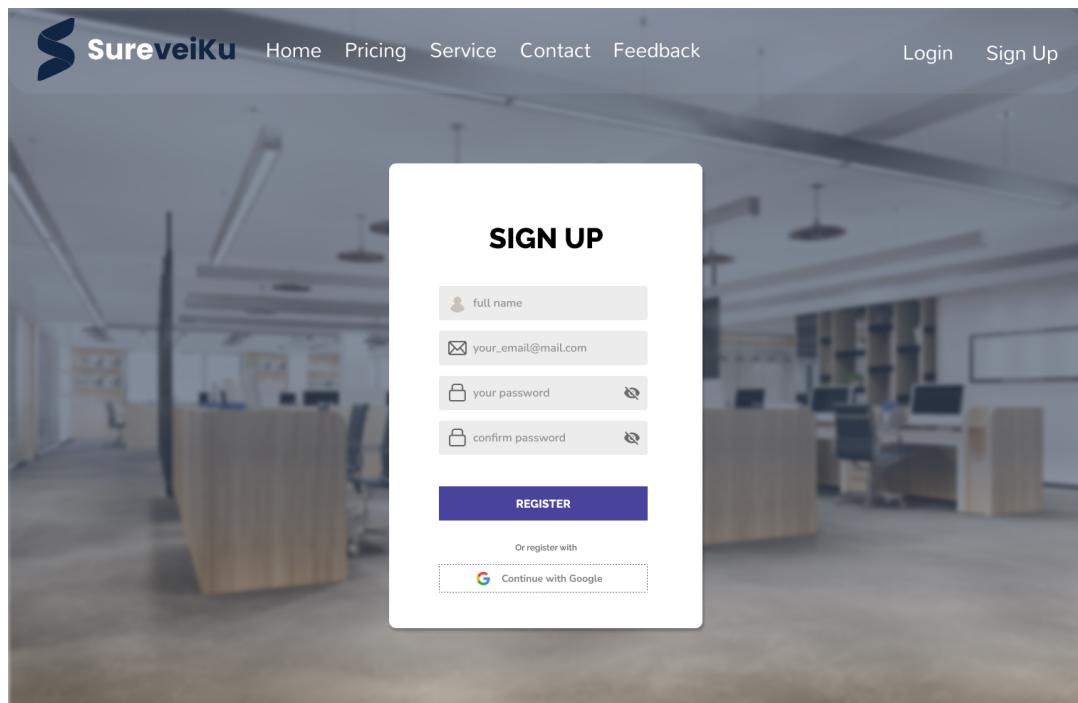
Halaman Feedback bertujuan sebagai perantara antara pihak *SureveiKu* dan juga pengguna untuk memberikan kritik dan saran mengenai layanan dan produk yang dikeluarkan oleh *SureveiKu*. Setelah pengguna mengisi feedback maka akan ditampilkan sebuah page yang berisi pesan - pesan terima kasih telah mengisi feedback.

5. Halaman Login



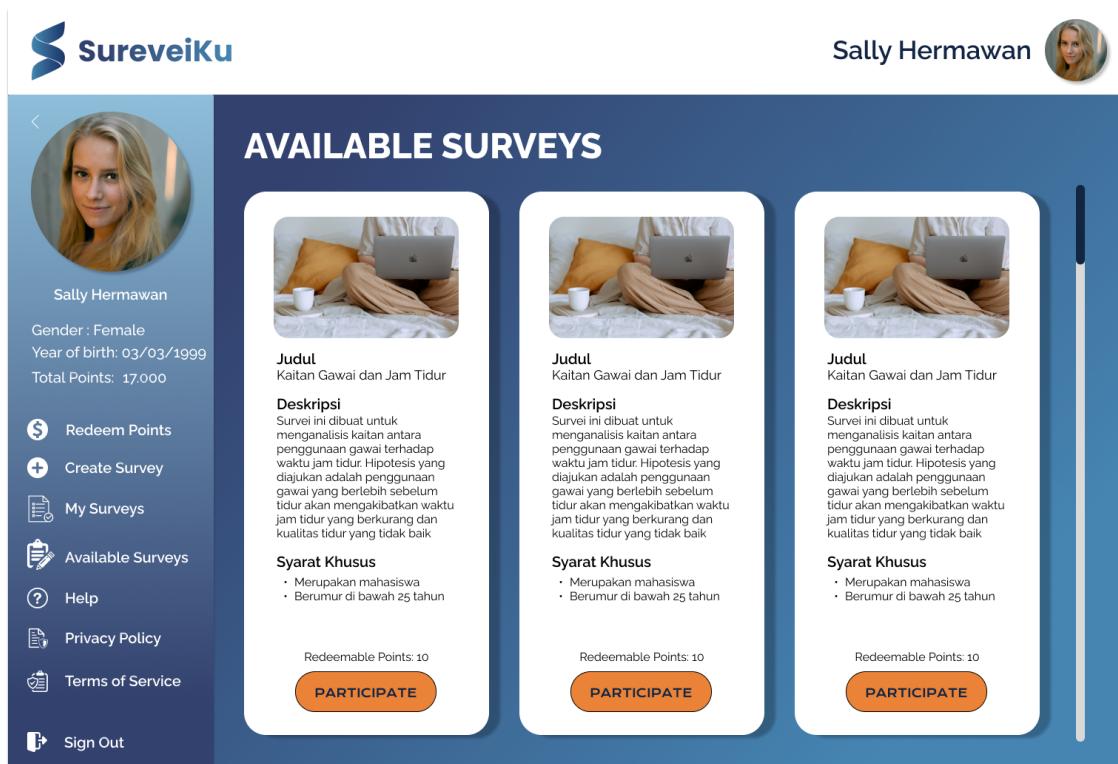
Halaman login berisi text field yang dapat diisi email dan juga password yang digunakan oleh pengguna, pengguna juga dapat memilih opsi lain yaitu login melalui akun Google sehingga lebih mudah. Pengguna yang tidak memiliki akun juga dapat langsung mengklik bagian “Create an account” untuk membuat akun baru.

6. Halaman Sign Up



Halaman sign up merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna, khususnya pengguna baru untuk membuat akun di website *SureveiKu*. Di halaman ini, pengguna baru memasukkan beberapa informasi seperti nama lengkap, email, dan juga password. Selain itu, pengguna juga diberikan opsi lain dalam membuat akun baru dengan akun Google.

3.3. Menu Utama



Setelah melakukan log-in, pengguna masuk ke dalam menu utama, dan secara otomatis ditampilkan halaman *Available Surveys*. Pada sisi kiri halaman, terdapat menu navigasi, yang terdiri dari tombol *profile*, *redeem points*, *create survey*, *my surveys*, *available surveys*, *help*, *privacy policy*, *terms of service*, dan *sign out* yang akan menunjukkan pengguna ke halaman yang sesuai, sebagai berikut :

1. Halaman *profile*

The screenshot displays the 'PROFILE' screen of the SureveiKu app. At the top right, there is a circular profile picture of a woman named Sally Hermawan. To her left, the name 'Sally Hermawan' is displayed. The main content area is titled 'PROFILE' in large white letters. Below the title, there are several input fields with placeholder text and corresponding values:

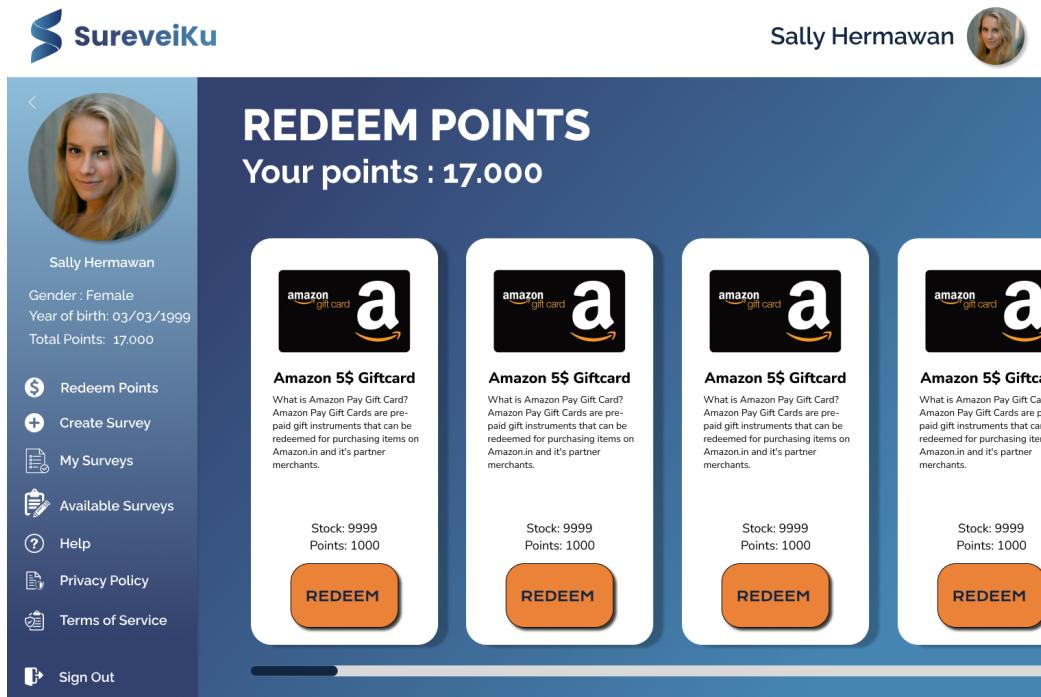
Field	Placeholder Text	Value
Nama		Sally Hermawan
No. Telp		08123456789
Email		akuganteng@sally.com
Alamat		JL. Tubagus Upin IX No. 23, Sekrelawak, Bondang, Jawa Atas 14335
Tanggal Lahir		7/03/1970
Pekerjaan		Psikolog
Gender		Perempuan
Hobi		Minum kopi

At the bottom right of the form area, there is an orange button labeled 'EDIT PROFILE'. On the far left, there is a vertical sidebar with a circular profile picture and the name 'Sally Hermawan' again. Below this, there are several menu items with icons:

- Redeem Points
- Create Survey
- My Surveys
- Available Surveys
- Help
- Privacy Policy
- Terms of Service
- Sign Out

Halaman *profile* dapat ditunjukkan dengan cara menekan foto di sisi kiri, atau melalui menu di kanan atas. Dalam halaman ini, pengguna dapat melengkapi identitas diri, agar survei yang ditunjukkan kepada pengguna tersebut disesuaikan menjadi survei yang syarat-syaratnya dipenuhi pengguna. Hal ini bertujuan agar tiap survei dapat mencapai target responden yang sesuai.

2. Halaman *redeem points*



Halaman *redeem points* ditunjukkan ketika pengguna menekan tombol *redeem points* di sisi kiri halaman. Untuk menarik jumlah responden yang banyak, situs kami menggunakan sistem poin. Poin bisa didapatkan dengan cara mengisi survei, atau dengan cara melakukan *top-up*. Kemudian, poin yang dimiliki pengguna dapat ditukar menjadi *gift card*, atau dapat digunakan untuk membuat survei baru.

3. Halaman *create survey*

Halaman *create survey* berfungsi untuk membantu pengguna untuk membuat survei pada website SureveiKu. Fitur ini terdiri dari dua bagian, yaitu detail survei serta pertanyaan-pertanyaan dari survei itu sendiri. Pada halaman survei, pengguna dapat menuliskan judul survei yang sesuai diikuti dengan pertanyaan-pertanyaannya. Pertanyaan dapat berupa esai ataupun pilihan sehingga jawabannya dapat diatur oleh pengguna sesuai dengan yang diinginkan seperti dalam bentuk paragraf, *text*, *checkbox*, dan *radio*. Pada halaman detail survei, website dapat menampilkan deskripsi dari survei dalam bentuk paragraf, syarat responden dalam bentuk poin-poin yang bisa ditambahkan, serta *survei points* yang terdiri dari *points* yang didapatkan

responden ketika mengisi survei, target responden, serta *points* yang dibutuhkan untuk meluncurkan survei pada website.

The screenshot shows the 'JUDUL SURVEI' (Survey Title) page of the SureveiKu platform. At the top right, there is a user profile for 'Sally Hermawan' with a small circular profile picture. On the left, there is a sidebar with a user profile picture and details: 'Sally Hermawan', 'Gender : Female', 'Year of birth: 03/03/1999', and 'Total Points: 17.000'. Below these are several navigation icons: 'Redeem Points', 'Create Survey', 'My Surveys', 'Available Surveys', 'Help', 'Privacy Policy', 'Terms of Service', and 'Sign Out'. The main content area is titled 'JUDUL SURVEI' and contains four survey question components:

- Pertanyaan**: A text input field labeled 'Paragraph' with a placeholder 'Type your question here...'. It includes a toolbar with icons for bold, italic, underline, etc.
- Pertanyaan**: A text input field labeled 'Text' with a placeholder 'Type your question here...'. It includes a toolbar with icons for bold, italic, underline, etc.
- Pertanyaan**: A checkbox input field labeled 'Checkbox' with a placeholder 'Type your question here...'. It includes a toolbar with icons for bold, italic, underline, etc. Below it is a list of three options: 'Lorem Ipsum' (checkbox checked), 'Lorem Ipsum' (checkbox uncheckable), and 'Lorem Ipsum' (checkbox checked). A button 'Add New Option' is at the bottom.
- Pertanyaan**: A radio input field labeled 'Radio' with a placeholder 'Type your question here...'. It includes a toolbar with icons for bold, italic, underline, etc. Below it is a list of three options: 'Lorem Ipsum' (radio button unselected), 'Lorem Ipsum' (radio button selected), and 'Lorem Ipsum' (radio button unselected). A button 'Add New Option' is at the bottom.

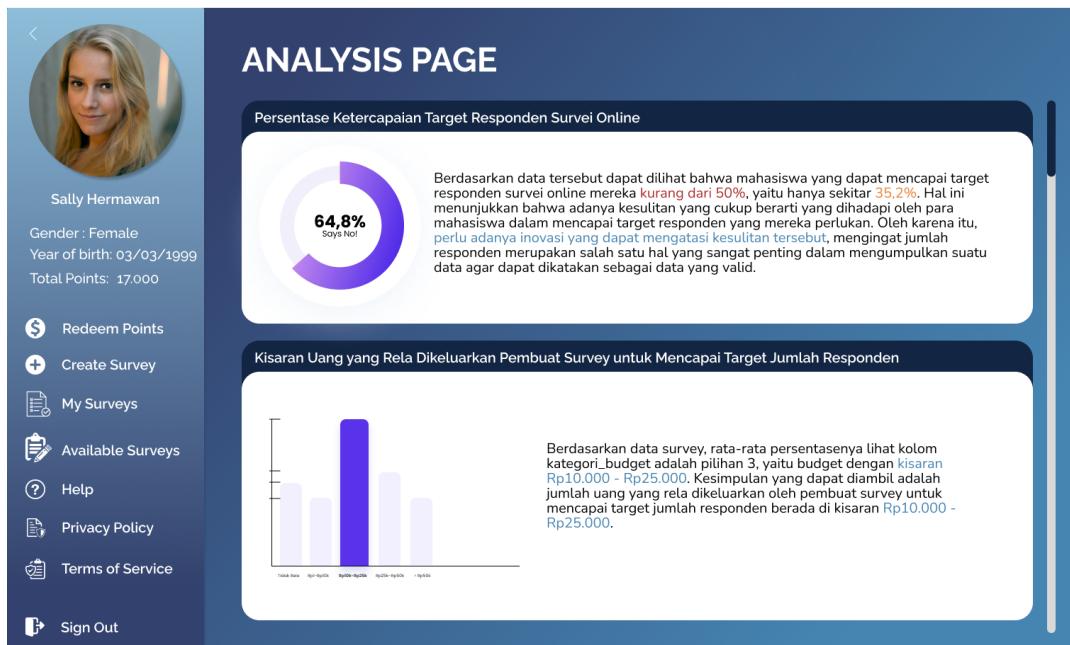
The screenshot shows the 'DETAIL SURVEI' (Survey Detail) page of the SureveiKu platform. At the top right, there is a user profile for 'Sally Hermawan' with a small circular profile picture. On the left, there is a sidebar with a user profile picture and details: 'Sally Hermawan', 'Gender : Female', 'Year of birth: 03/03/1999', and 'Total Points: 17.000'. Below these are several navigation icons: 'Redeem Points', 'Create Survey', 'My Surveys', 'Available Surveys', 'Help', 'Privacy Policy', 'Terms of Service', and 'Sign Out'. The main content area is titled 'DETAIL SURVEI' and contains sections for survey description and requirements:

- Deskripsi Survei**: A section titled 'Ceritanya Judul Survei' containing a detailed description of the survey's purpose: "Survei ini dibuat untuk menganalisis kaitan antara penggunaan gawai terhadap waktu jam tidur. Hipotesis yang diajukan adalah penggunaan gawai yang berlebih sebelum tidur akan mengakibatkan waktu jam tidur yang berkurang dan kualitas tidur yang tidak baik".
- Syarat Survei**: A list of requirements:
 - Merupakan mahasiswa
 - Berumur di bawah 25 tahunA small button 'Tambah syarat baru' is located below the list.
- Survei Points**: Information about points:
 - Points per response : 10
 - Target respondents: 100
 - Points needed: 1.000

At the bottom right of the main content area, there is a large orange 'SUBMIT' button.

4. Halaman My Surveys

Halaman My Surveys menunjukkan daftar survei yang telah dibuat beserta judul, deskripsi, syarat - syarat responden dan juga gambar cover dari survei. Halaman My Surveys ini berfungsi sebagai penunjuk apa saja survei yang sudah dibuat oleh pembuat survei, mengedit survei yang sudah dibuat dan melihat apa saja data responden yang didapatkan.



The screenshot shows the 'ANALYSIS PAGE' for user Sally Hermawan. On the left sidebar, there is a profile picture of Sally, her name, gender (Female), year of birth (03/03/1999), and total points (17.000). Below this are links for 'Redeem Points', 'Create Survey', 'My Surveys', 'Available Surveys', 'Help', 'Privacy Policy', 'Terms of Service', and 'Sign Out'. The main content area has two sections: 'Percentase Ketercapaian Target Responden Survei Online' featuring a donut chart showing 64,8% (Says Not) and a descriptive text about survey targets; and 'Kisaran Uang yang Rela Dikeluarkan Pembuat Survey untuk Mencapai Target Jumlah Responden' featuring a bar chart with categories like 'Tidak Banyak', 'Sedikit-Sedikit', 'Banyak-Banyak', 'Sedikit-Sedikit', and 'Banyak'.

5. Halaman *available surveys*

Halaman *available surveys* menampilkan survei-survei yang sedang berjalan dan dapat diisi oleh pengguna. Tampilan awalnya berisi gambar, judul survei, deskripsi survei, syarat khusus responden, *points* yang didapatkan ketika mengisi survei, serta tombol untuk berpartisipasi. Survei yang ditampilkan pun menyesuaikan dengan jumlah survei yang berlangsung dan dapat dilakukan *scrolling* secara vertikal untuk melihat survei-survei lain yang dapat diisi.

Ketika pengguna menekan tombol *participate* yang berwarna jingga, website akan menampilkan halaman dari survei yang telah ditekan sebelumnya. Pengguna dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan pada survei sesuai dengan jenis jawaban yang tersedia (paragraf, *checkbox*, *slider*, maupun pilihan). Pengguna juga dapat menghubungi surveyor dengan menekan tombol *contact surveyor* jika terdapat pertanyaan maupun kendala dalam pengisian survei. Terakhir, ketika pengguna selesai mengisi survei, pengguna dapat menekan tombol *submit* dan website akan menampilkan halaman yang mengindikasikan keberhasilan pengisian survei, *points* yang didapatkan, serta kembali ke *dashboard*.



Sally Hermawan



Sally Hermawan

Gender : Female
Year of birth: 03/03/1999
Total Points: 17.000

- Redeem Points
- Create Survey
- My Surveys
- Available Surveys
- Help
- Privacy Policy
- Terms of Service
- Sign Out

AVAILABLE SURVEYS



Judul
Kaitan Gawai dan Jam Tidur

Deskripsi
Survei ini dibuat untuk menganalisis kaitan antara penggunaan gawai terhadap waktu jam tidur. Hipotesis yang diajukan adalah penggunaan gawai yang berlebih sebelum tidur akan mengakibatkan waktu jam tidur yang berkurang dan kualitas tidur yang tidak baik.

Syarat Khusus

- Merupakan mahasiswa
- Berumur di bawah 25 tahun

Redeemable Points: 10

PARTICIPATE



Judul
Kaitan Gawai dan Jam Tidur

Deskripsi
Survei ini dibuat untuk menganalisis kaitan antara penggunaan gawai terhadap waktu jam tidur. Hipotesis yang diajukan adalah penggunaan gawai yang berlebih sebelum tidur akan mengakibatkan waktu jam tidur yang berkurang dan kualitas tidur yang tidak baik.

Syarat Khusus

- Merupakan mahasiswa
- Berumur di bawah 25 tahun

Redeemable Points: 10

PARTICIPATE



Judul
Kaitan Gawai dan Jam Tidur

Deskripsi
Survei ini dibuat untuk menganalisis kaitan antara penggunaan gawai terhadap waktu jam tidur. Hipotesis yang diajukan adalah penggunaan gawai yang berlebih sebelum tidur akan mengakibatkan waktu jam tidur yang berkurang dan kualitas tidur yang tidak baik.

Syarat Khusus

- Merupakan mahasiswa
- Berumur di bawah 25 tahun

Redeemable Points: 10

PARTICIPATE



Sally Hermawan



Sally Hermawan

Gender : Female
Year of birth: 03/03/1999
Total Points: 17.000

- Redeem Points
- Create Survey
- My Surveys
- Available Surveys
- Help
- Privacy Policy
- Terms of Service
- Sign Out

JUDUL SURVEI

Contact Surveyor

Pertanyaan



Pertanyaan

- Lorem Ipsum
- Lorem Ipsum
- Lorem Ipsum
- Lorem Ipsum

Pertanyaan





Sally Hermawan

The screenshot shows the 'JUDUL SURVEI' (Survey Title) screen. On the left sidebar, there's a profile picture of Sally Hermawan, her name, gender (Female), year of birth (03/03/1999), and total points (17.000). Below this are links for 'Redeem Points', 'Create Survey', 'My Surveys', 'Available Surveys', 'Help', 'Privacy Policy', 'Terms of Service', and 'Sign Out'. The main area has a title 'Pertanyaan' (Question) with a landscape photo of a river and forest. Below it is a list of four options: 'Lorem Ipsum' (radio button), 'Lorem Ipsum' (checkbox), 'Lorem Ipsum' (checkbox), and 'Lorem Ipsum' (checkbox). Another 'Pertanyaan' section follows with four more options: 'Lorem Ipsum' (checkbox), 'Lorem Ipsum' (checkbox), 'Lorem Ipsum' (checkbox), and 'Lorem Ipsum' (checkbox). At the bottom right is a 'SUBMIT' button.

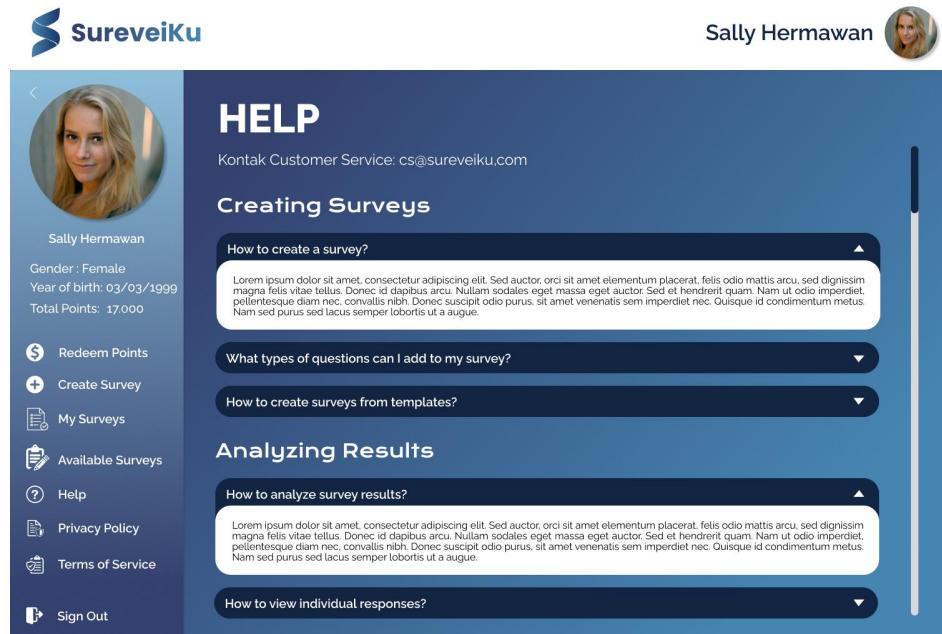


Sally Hermawan

The screenshot shows a confirmation message: 'Thanks for filling out this form!' followed by a note: 'Your contribution towards this survey means a lot for us and other people. If you have any problems about this survey feel free to contact the surveyor.' Below this is a 'Contact Surveyor' link. At the bottom, it says 'You earned 10 points!' and has a 'BACK TO DASHBOARD' button.

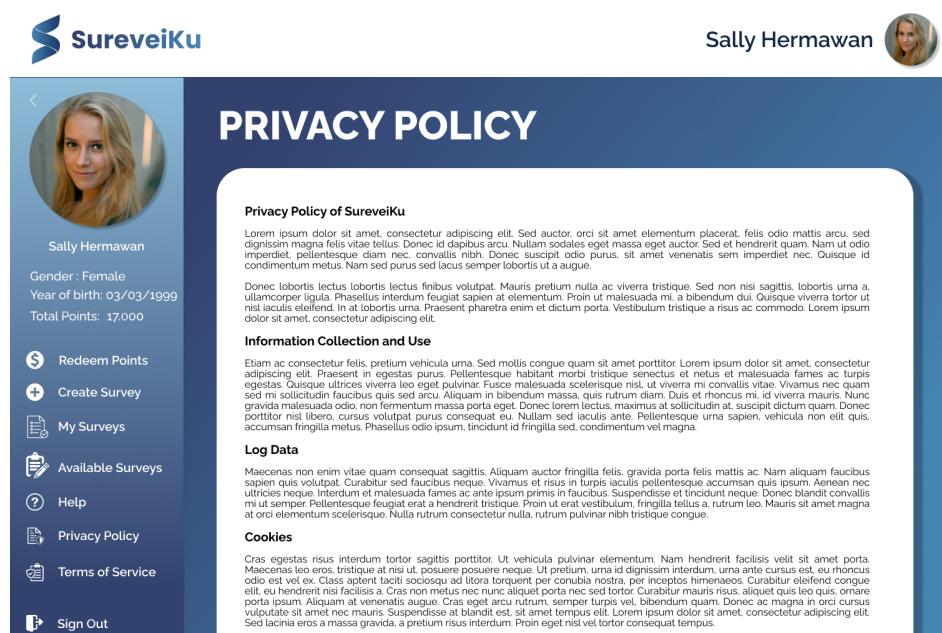
6. Halaman *help*

Halaman *help* ditunjukkan ketika pengguna menekan tombol help di sisi kiri halaman. Halaman *help* menjelaskan cara menggunakan website untuk mempermudah penggunaan, serta memberi jawaban untuk Frequently Asked Questions.



7. Halaman *privacy policy*

Halaman *privacy policy* ditampilkan ketika pengguna menekan tombol *privacy policy* pada bagian kiri website. Halaman ini berisi tentang pernyataan yang mengungkapkan cara SureveiKu mengumpulkan, menggunakan, mengungkapkan, dan mengelola data pelanggan. Pengguna diharapkan untuk membaca dan memahami setiap pernyataan yang ada serta menyetujui ketentuannya agar dapat menggunakan fitur-fitur pada SureveiKu secara lengkap.



8. Halaman *terms of service*

Halaman *terms of service* ditampilkan ketika pengguna menekan tombol *terms of service* pada sisi kiri. Halaman ini menampilkan pernyataan yang diterapkan sebagai kebijakan dan aturan layanan SureveiKu agar pengguna mematuhi aturan-aturan sebelum dan pada saat menggunakan layanan SureveiKu. Pengguna diharapkan untuk membaca dan memahami setiap pernyataan yang ada serta menyetujuinya agar dapat menggunakan fitur lengkap SureveiKu.

The screenshot shows the 'TERMS OF SERVICE' page. At the top right, there is a profile picture of Sally Hermawan and her name. On the left, there is a sidebar with a user profile picture, the name 'Sally Hermawan', gender 'Female', year of birth '03/03/1999', total points '17.000', and links for 'Redeem Points', 'Create Survey', 'My Surveys', 'Available Surveys', 'Help', 'Privacy Policy', 'Terms of Service', and 'Sign Out'. The main content area has a blue header 'TERMS OF SERVICE'. Below it, there are two large sections of text labeled 'xxxxxx' and 'xxxxxx'. At the bottom, there is a checkbox labeled 'I agree to the [terms of service](#)' and an orange 'SUBMIT' button.

9. Kembali ke halaman depan dengan tombol *sign out*

Halaman depan kembali ditunjukkan ketika pengguna menekan tombol *sign out*. Pengguna dapat melakukan *login* kembali untuk terus menggunakan website SureveiKu.

BAB IV

Analisis SWOT

4.1. *Strength*

- Menyediakan website yang menguntungkan baik untuk pembuat survei maupun responden
- Fitur website yang simpel sehingga memudahkan pembuat survei maupun responden
- Menyediakan fitur *real time analysis*

4.2. *Weakness*

- Reputasi kecil.
- Modal dari uang pembuat survei sendiri.
- Kurangnya pengalaman dalam pembuatan website dalam bidang keamanan dan back-end.

4.3. *Opportunities*

- Banyak pembuat survei yang belum mendapatkan wadah untuk mencapai target responden yang diinginkan.
- Target pasar yang selalu ada, terutama dari kalangan mahasiswa.

4.4. *Threats*

- Pengguna hanya mencari uang dan mengisi dengan data atau metode pengisian yang kurang valid.
- Banyak kompetitor yang memiliki konsep yang mirip.

BAB V

Rangkuman dan Kesimpulan

Derasnya arus informasi menunjang segala aspek di dunia ini, utamanya sektor pendidikan untuk menjunjung tinggi ilmu pengetahuan. Mahasiswa adalah salah satu yang melekat dari sektor pendidikan. Selain mendapatkan informasi dari bahan bacaan, diperlukan cara lain bagi mereka, salah satunya dengan mengadakan survei untuk mengumpulkan sampel data dan informasi secara langsung dari orang lain. Saking pentingnya, metode survei terus berkembang hingga saat ini. Telah banyak beredar survei *online* yang dapat dilakukan dengan jarak jauh sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Namun demikian, survei *online* bukanlah tanpa masalah. Mulai dari kurangnya minat responden dalam mengisi survei sehingga tidak mencapai target ideal dalam pengumpulan data sampel, hingga kualitas data yang diberikan oleh responden tergolong asal-asalan dan bahkan ada yang berbohong. Jika ini terjadi pada sebuah penelitian yang dilakukan seorang mahasiswa, ditakutkan hasil penelitian yang dijalankan akan menarik kesimpulan yang keliru dan menyesatkan. Untuk itu, dirasa cukup perlu untuk mengadakan suatu inovasi dalam memecahkan permasalahan ini untuk membantu mahasiswa dalam melakukan survei *online* demi kualitas penelitian yang mereka jalankan.

Dalam perencanaan untuk merealisasikan inovasi dari permasalahan survei *online* ini, digunakan proses *design thinking* yang terdiri dari tiga langkah pertama, yakni *empathize*, *define*, dan *ideate*. Langkah *empathize* diambil dengan menjalankan sebuah survei singkat terhadap 54 mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi yang pernah membuat survei *online*. Data yang dikumpulkan antara lain tingkat efektivitas survei *online*, tingkat ketercapaian jumlah target responden, serta keluhan yang mereka alami saat membuat survei *online*. Sebagai langkah awal ide inovasi dikumpulkan pula data jumlah besaran nominal *reward* yang rela mereka keluarkan untuk menarik minat responden nantinya.

Setelah survei selesai dianalisis, kemudian dilanjutkan dengan langkah *define*, yakni mendefinisikan secara mendalam masalah yang muncul saat membuat

survei *online*. Sebagian besar dari mereka setuju bahwa survei *online* memang cukup efektif. Namun, diperoleh data sebesar 64.8% mahasiswa yang pernah membuat survei *online* tidak mencapai jumlah responden yang ditargetkan. Di samping keluhan kurangnya minat responden dalam pengisian survei, keluhan yang juga sering mereka alami ialah pengisian survei yang dilakukan secara asal-asalan dan bahkan ada yang mengisi dengan data palsu. Keluhan lainnya yaitu pembuat survei juga terkadang merasa kesulitan dalam mengolah data yang telah mereka kumpulkan.

Masuk ke bagian *ideate*, tercetus sebuah ide untuk mengembangkan sebuah situs web bernama *SureveiKu* dengan tujuan memudahkan pembuat survei dalam pencarian responden. Dalam upaya menarik minat responden, *SureveiKu* dilengkapi dengan *reward system* sebagai bentuk apresiasi setelah mengisi survei. Fitur lainnya yakni akan ada sistem pengkategorian responden yang sesuai dengan kebutuhan pembuat survei. Pengisian survei juga tidak bisa secara sembarangan karena akan dilengkapi fitur untuk mendeteksi kecurangan. Selain itu tersedia juga fitur untuk visualisasi dan analisis data yang telah dikumpulkan. Selain fitur utama tersebut, *SureveiKu* juga nantinya akan memiliki fitur-fitur tambahan layaknya situs web pada umumnya.

Dengan demikian, diharapkan *SureveiKu* dapat membantu mahasiswa yang ingin melakukan survei *online* dalam mengumpulkan responden dan mendapatkan hasil data yang akurat serta mudah diolah dengan bantuan fitur analisis data secara *real-time*. Meskipun sudah banyak situs penyedia layanan untuk survei sebelumnya, *SureveiKu* diyakini akan menjadi target utama mahasiswa dalam pelaksanaan survei *online* karena disamping fitur yang cukup lengkap membantu, situs web ini juga dibuat secara sederhana dan mudah digunakan. *SureveiKu* terbuka bagi siapa saja yang ingin melakukan survei *online* dan dapat memberikan *reward* yang dirasa pas sesuai dengan jumlah target responden yang diinginkan.

BAB VI

Pembagian Tugas

Spesifikasi Tugas	NIM
Analisis data hasil survei	16521026, 16521156, 16521224, 16521487, 16521535
Latar belakang masalah dan sasaran produk	16521009, 16521487
Implementasi design thinking : empathy	16521009
Implementasi design thinking : define	16521074
Implementasi design thinking : ideate	16521156
Detail solusi	16521108, 16521117, 16521390, 16521423, 16521507
Analisis SWOT	16521018, 16521026
Rangkuman dan kesimpulan	16521074
Cover, daftar isi, daftar pustaka, lampiran, pembagian tugas, merapikan laporan	16521024
Notulensi	16521117
Powerpoint	16521018, 16521024, 16521224, 16521535

Lampiran

Meeting Tanggal 27 Juli 2022

Notulis : Marcheline Fanni Hidayat Putri

Jumlah peserta : 13 orang

Daftar peserta : Christina Wijaya, Muhammad Dhiawal Akbar, Hosea Nathanael Abetnego, Gyan Maiziko, Akhmad Setiawan, Rinaldy Adin, Wildhan Hidayatullah, Nicolas Owen Halim, Jessica, Nicholas Liem, Henry Anand Septian Radityo, Athif Nirwasito, Marcheline Fanni Hidayat Putri

Topik *meeting* :

1. Menentukan ketua kelompok

Bahasan :

Dilakukan pemilihan dengan poll zoom berdasarkan nama-nama yang diajukan, dengan hasil poll, yaitu Dhiawal memperoleh 10% suara, Christina memperoleh 90% suara, dan Hosea memperoleh 0% suara

Kesimpulan :

Christina menjadi ketua kelompok

2. Ketentuan tugas Milestone

Bahasan :

Membaca spesifikasi dan membahas hal-hal yang perlu dipikirkan, yaitu menentukan masalah yang akan diangkat terlebih dahulu

3. Masalah yang ingin diangkat

Ide :

Membuat suatu menu agar anak kosan mendapatkan gizi seimbang dalam satu hari, dengan memberikan suatu template beberapa makanan, tetapi bisa

ditambah, ambil secara general, misal dari makanan apa gizinya berapa, jadi seperti aplikasi yang melakukan tracking kalori makanan, tapi bisa digenerate menunya

Kesimpulan :

Baru ada 1 ide, dan yang lain belum menyampaikan idenya, sehingga pembahasan dilanjut di pertemuan berikutnya

4. Sumber daya yang dibutuhkan

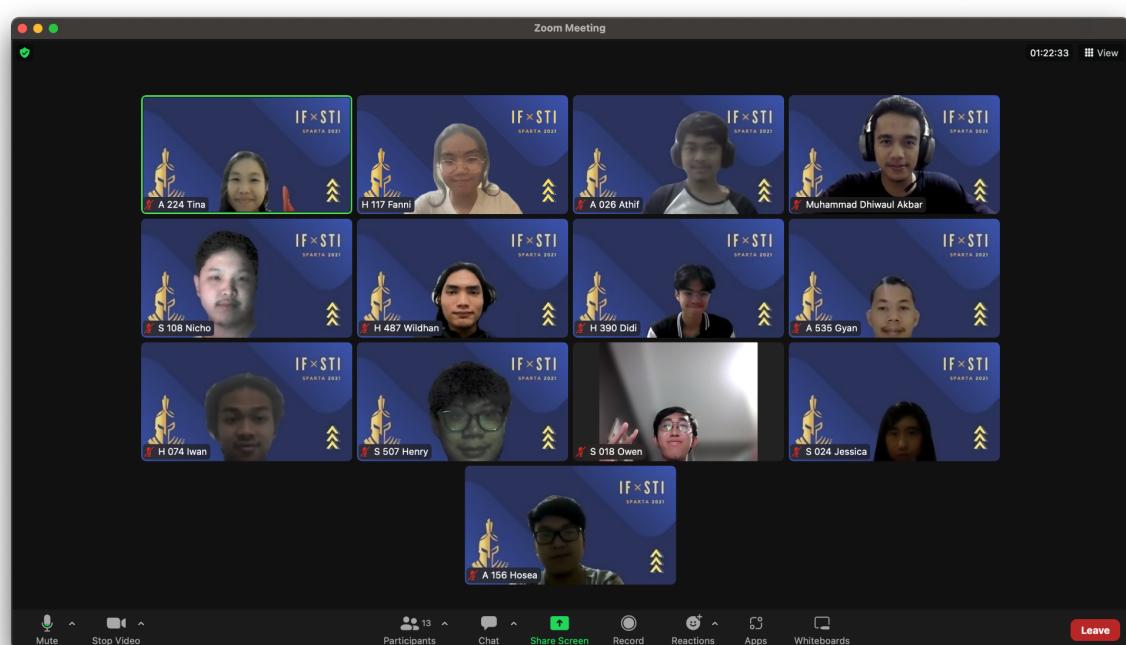
Bahasan :

Mendata siapa saja yang dapat membuat aplikasi, membuat website, mendesain powerpoint, mendesain *UI/UX*, dan menganalisis data hasil survei

Kesimpulan :

Pendataan dilanjutkan di Line

Dokumentasi :



Meeting Tanggal 28 Juli 2022

Notulis : Marcheline Fanni Hidayat Putri

Jumlah peserta : 14 orang

Daftar peserta : Christina Wijaya, Muhammad Dhiwaul Akbar, Hosea Nathanael Abetnego, Gyan Maiziko, Akhmad Setiawan, Rinaldy Adin, Wildhan Hidayatullah, Nicolas Owen Halim, Jessica, Nicholas Liem, Henry Anand Septian Radityo, Athif Nirwasito, Marcheline Fanni Hidayat Putri, Nadira Rahmananda Arifandi

Topik *meeting* :

1. Masalah / ide

Ide :

- Menyediakan informasi di bidang bisnis atau marketing, lebih ke mengumpulkan feedback dari orang umum, tetapi tidak harus pelanggan, untuk suatu perusahaan, untuk merancang produk bagi bisnis perusahaan tersebut
- Platform yang menyediakan informasi untuk upgrade skill, tetapi satu arah
- Membuat platform untuk mengisi formulir dan orang yang mengisi formulir bisa mendapatkan uang, jadi targetnya adalah orang yang membutuhkan data dan orang yang mau mengisi survei, datanya nanti bisa diolah atau dianalisis juga, kalau data numerik bisa dianalisis dengan menggunakan program, bisa juga dianalisis lebih dalam dari kita
- Membuat suatu generator menu makanan untuk sehari-hari, intinya bisa memenuhi asupan gizi seimbang, nanti dimasukkan ke database makanan dan gizinya apa aja, waktu usernya pakai bisa generate makanan sehingga user tidak perlu pusing memikirkan mau makan apa

Bahasan :

Dilakukan pengambilan suara dengan poll zoom untuk menentukan masalah yang akan dipilih dari ide-ide yang ada

Kesimpulan :

Masalah yang diangkat adalah mengenai platform penyedia survei yang dapat menganalisis data hasil survei

2. Nama produk / kelompok

Kesimpulan :

Saran nama produk / kelompok dikumpulkan melalui Google Form sampai Jumat, 29 Juli 2022, 19.00 WIB, kemudian dilakukan voting untuk memilih satu nama dari saran-saran yang telah terkumpul

3. Design thinking process

Bahasan :

- Empathize, dengan mengadakan survei, targetnya adalah pembuat survei, yaitu mahasiswa in general yang pernah mengerjakan tugas yang butuh survei, tidak boleh bias dan solution-oriented
- Define, berdasarkan hasil survei yang dianalisis, akar masalahnya adalah tidak ada yang berminat untuk mengisi survei, sehingga solusinya dibikin menarik dengan point dan reward, dan menambahkan fitur agar orang tidak hanya asal mengisi
- Ideate, menuliskan beberapa fitur yang ada di website

Kesimpulan :

Menunggu hasil survei dari Google Form untuk lebih lengkapnya

4. Survei melalui Google Form

Bahasan :

- Deadline pengisian survei berakhir pada tanggal 1, agar tidak terlalu mepet dengan deadline tugas
- Target responden diusulkan dari range 50 hingga 100, sehingga diputuskan target responden adalah 75 orang

- Pada tanggal 1 Agustus, kalau responden sudah lebih dari 50, survei ditutup dan langsung dianalisis, apabila belum mencapai 50, maka akan diperpanjang sampai 2 Agustus

Kesimpulan :

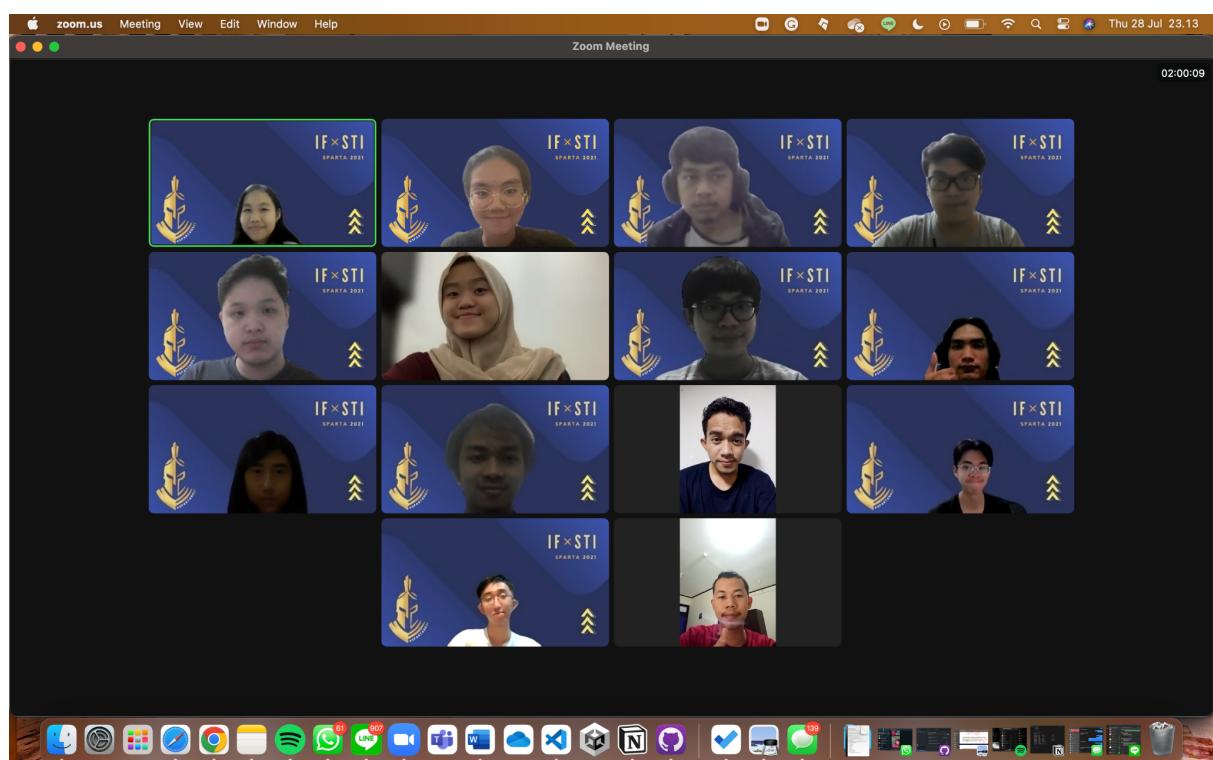
Membuat Google Form untuk survei yang disebar setelah asistensi dengan target responden 75 orang, yang akan ditutup pada tanggal 1 Agustus 2022

5. Pembagian tugas

Kesimpulan :

Nadira membuat Google Form, kemudian semua anggota menyebarkan survei

Dokumentasi : :



Asistensi Tanggal 31 Juli 2022

Notulis : Marcheline Fanni Hidayat Putri

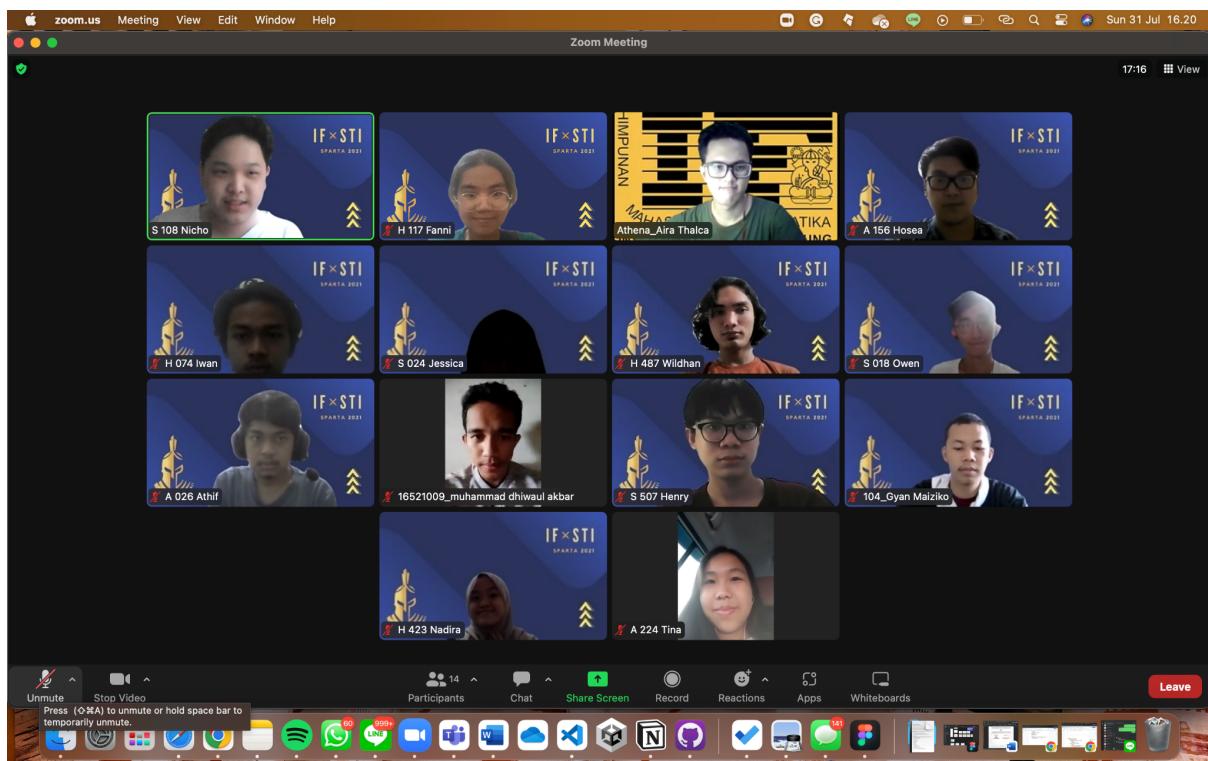
Jumlah peserta : 13 orang

Daftar peserta : Kak Aira Thalca, Christina Wijaya, Hosea Nathanael Abetnego, Gyan Maiziko, Akhmad Setiawan, Wildhan Hidayatullah, Nicolas Owen Halim, Jessica, Nicholas Liem, Henry Anand Septian Radityo, Athif Nirwasito, Marcheline Fanni Hidayat Putri, Nadira Rahmananda Arifandi

Topik asistensi :

Pertanyaan	Jawaban
Kak Aira : Progress sampai mana?	Menentukan ide dari 3 ide yang ada melalui voting dan menyebarkan survei melalui Google Form
Kalau mock-up, boleh desain biasa atau harus ada website yang sudah diuji coba?	Kak Aira : Desain biasa aja, desain figma doang boleh
Pembagian tugas tulisnya langsung nama dan tugas?	Kak Aira : Tulis dulu yang bikin presentasinya siapa, dll, jadi langsung tulis tugas masing-masing aja
Ada saran ide untuk pembuatannya?	Kak Aira : Jangan ribet-ribet karena feasibility-nya dipertanyakan juga, jadi jangan terlalu kompleks
Nanti websitenya bakal dibuat beneran?	Kak Aira : Kalau itu nggak tau

Dokumentasi :



Meeting Tanggal 1 Agustus 2022

Notulis : Marcheline Fanni Hidayat Putri

Jumlah peserta : 12 orang

Daftar peserta : Christina Wijaya, Hosea Nathanael Abetnego, Gyan Maiziko, Akhmad Setiawan, Rinaldy Adin, Nicolas Owen Halim, Jessica, Nicholas Liem, Henry Anand Septian Radityo, Athif Nirwasito, Marcheline Fanni Hidayat Putri, Nadira Rahmananda Arifandi

Topik *meeting* :

1. Nama produk

Bahasan :

Berdasarkan polling yang telah diadakan di Line, diperoleh hasil untuk nama-nama produk yang telah terkumpul, yaitu Nexus memperoleh 4 suara, heysurvey memperoleh 2 suara, dan SureveiKu memperoleh 6 suara

Kesimpulan :

Nama produk adalah SureveiKu

2. Bentuk produk

Bahasan :

Anggota kelompok sebagian besar berpengalaman di web developing, namun belum ada yang berpengalaman membuat aplikasi

Kesimpulan :

Website

3. Pembagian tugas

Kesimpulan :

Setiap orang mendapatkan dua tugas, kecuali yang bertugas mengerjakan detail solusi, dan menentukan timeline untuk masing-masing tugas

Daftar Pustaka