

Proposal Desain Sistem

# Point-of-Sales

Naufan Rusyda Faikar

20 Mei 2024

# #1 Pelaku UMKM ingin naik kelas ...

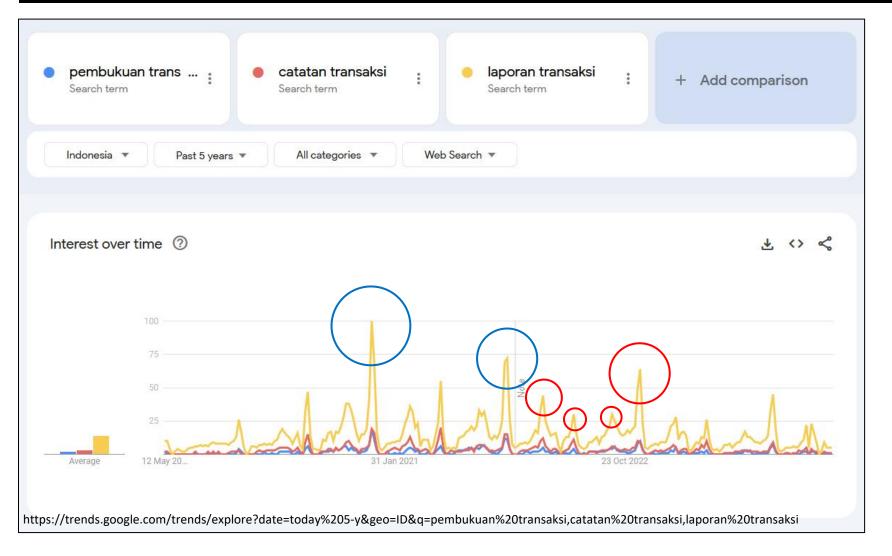
Kebanyakan bisnis dimulai dari pembukuan konvensional, baik menggunakan buku tulis maupun menggunakan aplikasi *spreadsheet*.

### #2 Mereka berusaha mencari solusi ...



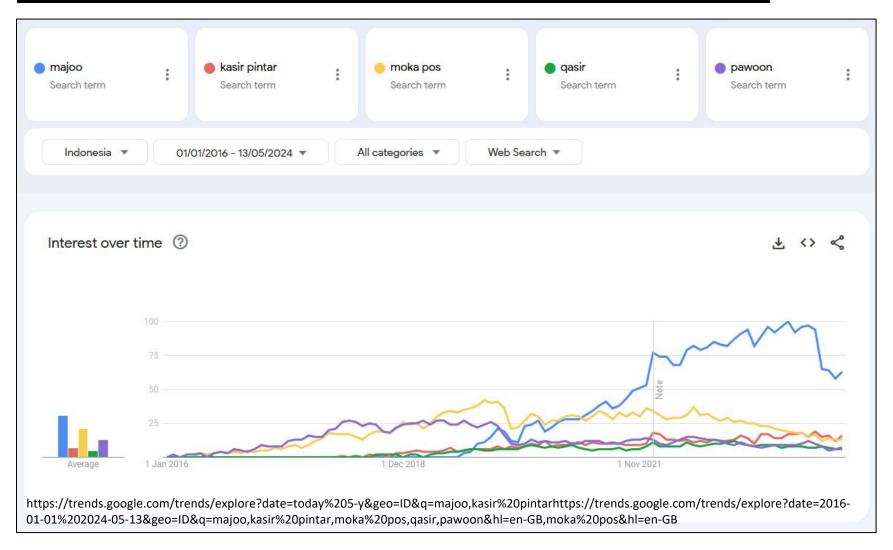
- 1. aplikasi kasir gratis
- 2. aplikasi untuk kasir
- 3. aplikasi kasir toko
- 4. aplikasi pos alfamart adalah
- 5. pos alfamart adalah
- 6. aplikasi sis
- 7. aplikasi yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran di toko adalah
- 8. aplikasi pos alfamart adalah
- 9. aplikasi sis alfamart

### #2 Mereka berusaha mencari solusi ...

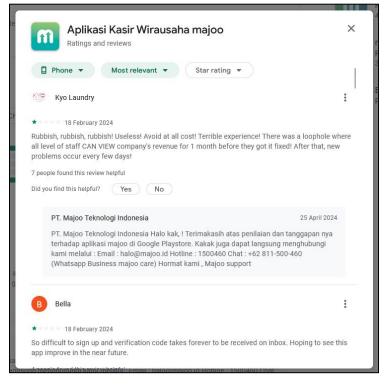


Melonjak tiap kuartal!

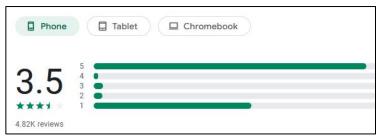
# #3 Solusi apa yang tersedia ...



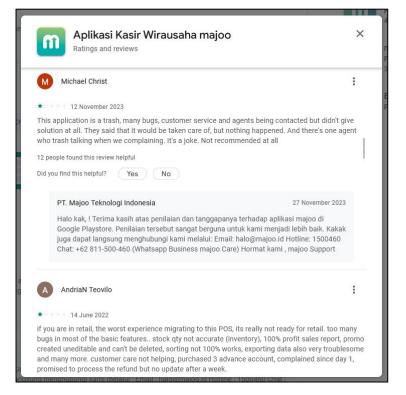
# #4 Kita melihat celah pasar ...

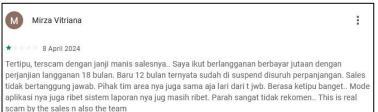




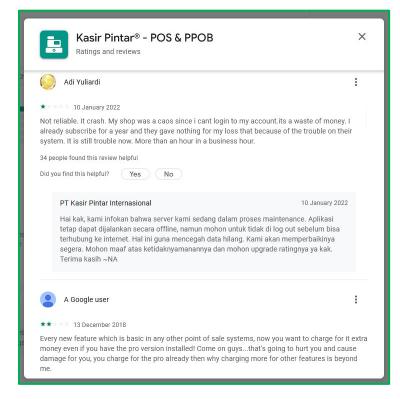






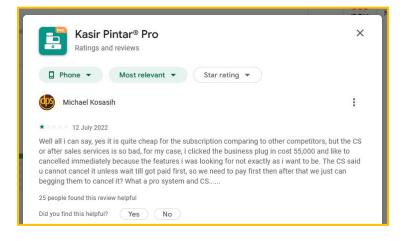


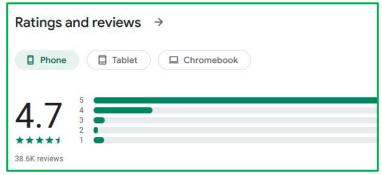
# #4 Kita melihat celah pasar ...





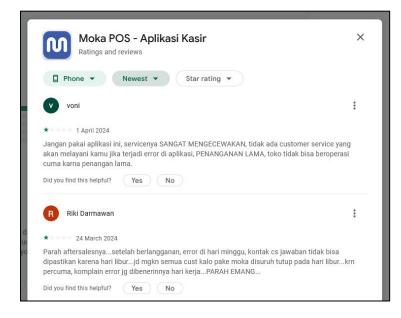




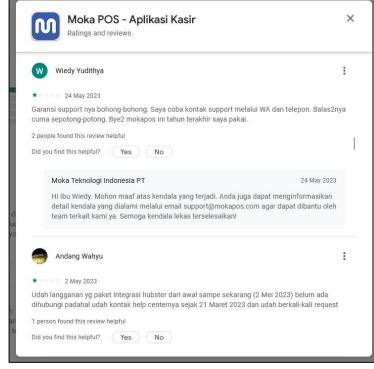


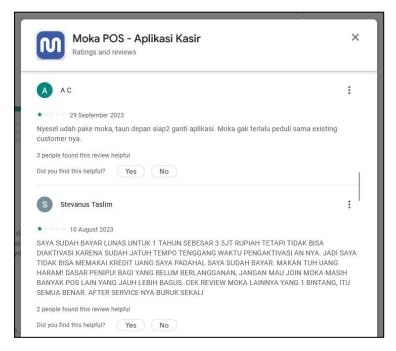
Charged for basics!

# #4 Kita melihat celah pasar ...



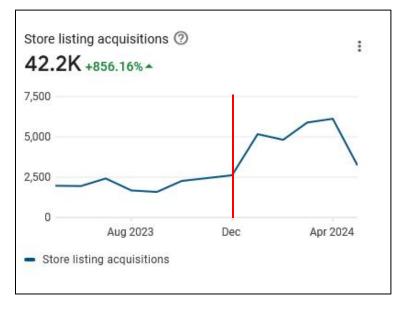




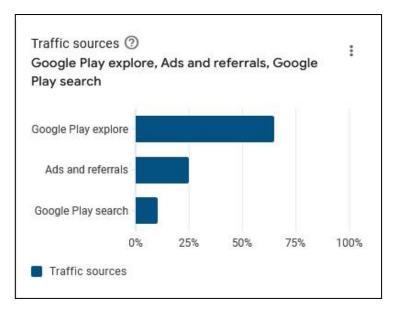


After sales-nya parah!

# #5 Kita melihat peluang ...

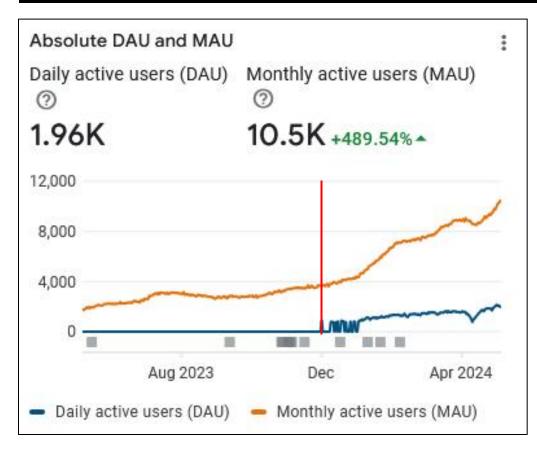


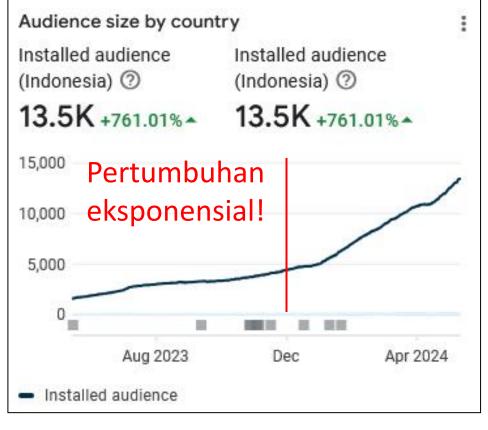




Kita punya *value*, meski tanpa *brand*!

# #5 Kita melihat peluang ...



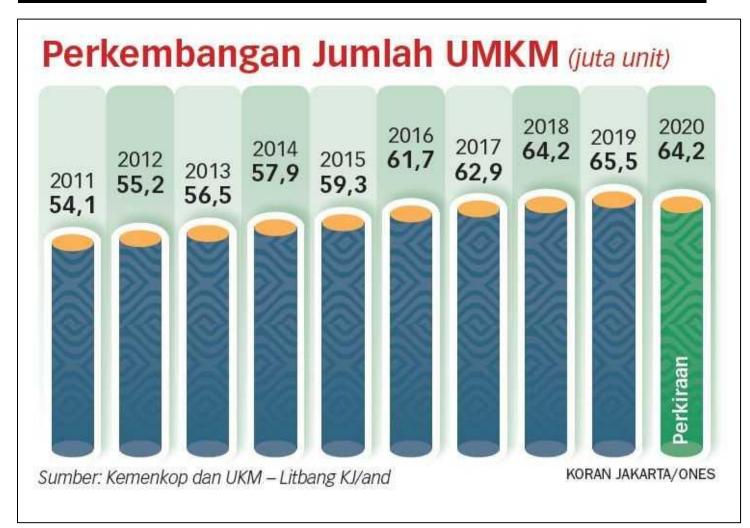


# Kesimpulan

Bisnis ini berpotensi bermanfaat, langgeng, dan

menguntungkan\*.

# #1 Berapa banyak mereka?



5% dari 64,2 juta pelanggan dengan paket Rp15.000 tiap bulan menghasilkan Rp 48 miliar tiap bulan

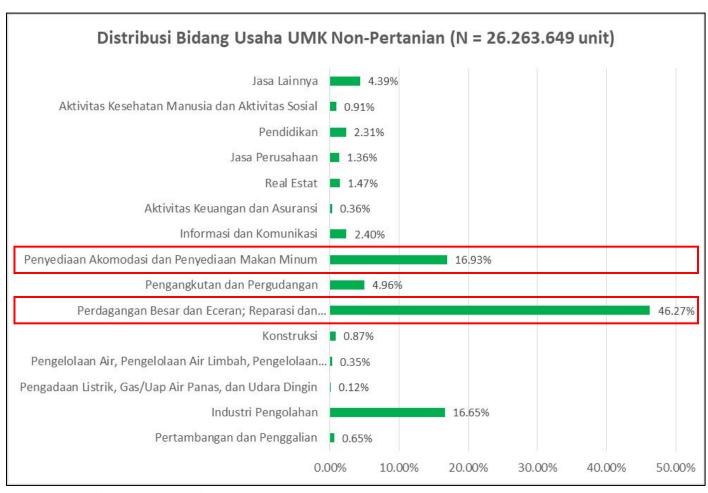
# #2 Siapa saja mereka?

		(berdas	sarkan krite	eria UMKN	/I di UU No.8/2	2008)		
KATEGO RI SKALA USAHA	JUMLAH		PENDAPATAN PER TAHUN			SERAPAN TENAGA KERJA		
	UNIT	% TOTAL	TOTAL PENDAPAT AN USAHA (RP MILIAR)	% KONTRI- BUSI KE PDB	RATA-RATA/ UNIT USAHA (RP)	JUMLAH (ORANG)	%	RATA- RATA/ UNIT USAH/
Mikro	63.350222	98,68%	5.303.075,7	37,77%	83.710.452	107.376.540	89,03%	1,6
Kecil	783.132	1,22%	1.347.104,3	9,60%	1.720.149.732	5.831.256	4,83%	7,4
Menengah	60.702	0,09%	1,923,715,4	13,70%	31.691.130	3.779.835	3,13%	62,2
Besar	5.550	0,01%	5.464.703,2	38,93%	984.631.171.171	3.619.507	3,00%	652,1
Total	64.199.606	100%	14.038.599,0	100%		120.607.138		

5% dari 100 juta orang menginput satu transaksi per hari menambah 5 juta data transaksi per hari

Sumber: https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/potret-umkm-indonesia-si-kecil-yang-berperan-besar

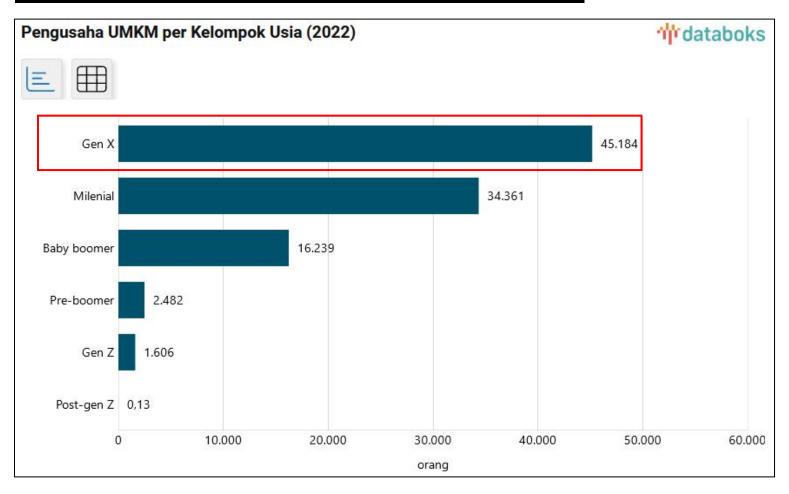
# #2 Siapa saja mereka?



Sisa 26.135.469 unit bergerak di bidang pertanian

Sumber: https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/potret-umkm-indonesia-si-kecil-yang-berperan-besar

# #2 Siapa saja mereka?

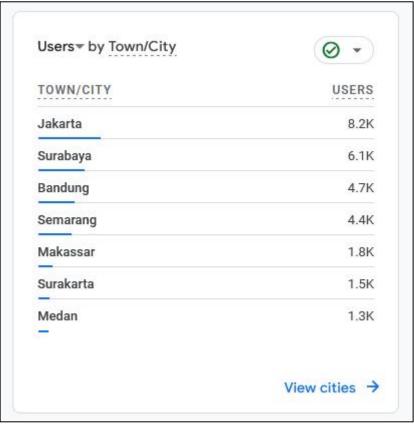


Karakteristik desain produk: 1) simpel, 2) antarmuka cukup besar dan jelas untuk dibaca, 3) kontras tidak terlalu tinggi, dan 4) tanpa *infinite scrolling*.

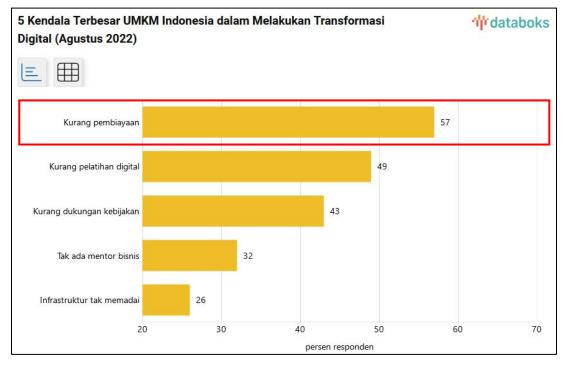
https://www.eleken.co/blog-posts/examples-of-ux-design-for-seniors#toc-3

# #3 Di mana saja mereka?

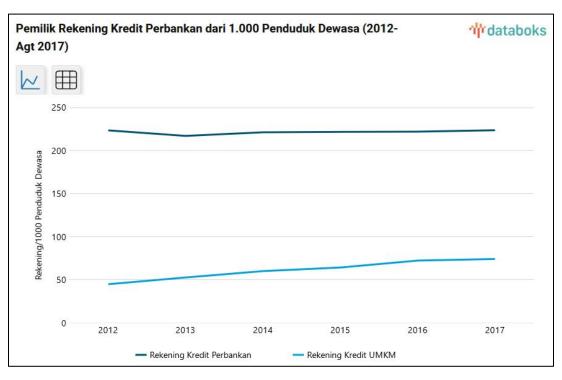




# #4 Apa yang sedang mereka lakukan?



Harga produk harus terjangkau



# Target Konsumen Kesimpulan

Fokus desain produk harus *senior-friendly,* sesuai dengan kebutuhan sektor perdagangan besar dan

eceran, dan memiliki harga terjangkau.

# Riset Kompetitor

# Riset Kompetitor #1 Majoo

- Tahun berdiri: 2019
- Jumlah pendanaan: Rp ±149 Miliar (2021)
- Ukuran perusahaan: ±1000 orang
- Lokasi perusahaan: Jakarta/Malang
- Nilai produk\*: 3.5/5.0 (4,82K pengguna)

## Riset Kompetitor #1 Majoo

#### **Produk/layanan sorotan:**



- Omnichannel
- Consumer app
- Open API
- Smart EDC
- Franchise
- Pay
- Capital
- Supplies
- Ads
- Konsultasi bisnis
- Kelas bisnis

#### Riset Kompetitor

### #2 Kasir Pintar

- Tahun berdiri: 2017
- Jumlah pendanaan: N/A
- Ukuran perusahaan: ±100 orang
- Lokasi perusahaan: Surabaya
- Nilai produk\*: 4.7/5.0 (38,6K pengguna)

Riset Kompetitor

## #2 Kasir Pintar

# Produk/layanan sorotan:

- 1. POS Offline
- 2. Pinjaman modal

# Riset Kompetitor #3 Moka

- Tahun berdiri: 2015
- Jumlah pendanaan: Rp ±356 Miliar (2018)
- Ukuran perusahaan: ±300 orang (Anak GoTo)
- Lokasi perusahaan: Jakarta
- Nilai produk\*: 4.0/5.0 (4,81K pengguna)

Riset Kompetitor
#3 Moka

## Produk/layanan sorotan:

- 1. Integrasi platform pemesanan F&B
- 2. Pinjaman modal

# Riset Kompetitor Kesimpulan

- Kisah orang lain bukan tolok ukur
- Cari peluang, bukan tiruan
- Pelajari sebab-akibat, bukan how-tos
- Optimis boleh, realistis harus!

# Strategi Bisnis

# #1 Sederhanakan operasional yang rumit

- Optimalkan proses bisnis, bukan sekadar digitalisasi, apalagi menambah langkah kerja.
- Semua produk/layanan harus memiliki versi sederhana dan versi canggih.

# #2 Fasilitasi proses pengambilan keputusan

- Laporan keuangan standar
- Data mining mandiri
- Auto-generated business insights

### #3 Motivasi mereka untuk berinteraksi

Kita tidak tahu dan ahli dalam segalanya, maka buat mereka <u>berkolaborasi</u> untuk naik kelas dengan strategi <u>gamifikasi</u>.

### #3 Motivasi mereka untuk berinteraksi

#### **Contoh kolaborasi:**

- Kerja sama antar entitas bisnis
- Jual beli laporan strategis bisnis
- Diskusi terbuka terkait bisnis

## #3 Motivasi mereka untuk berinteraksi

#### **Contoh gamifikasi:**

- Sistem poin untuk jual beli informasi, bergabung dengan kelompok diskusi, berkontribusi dalam diskusi terbuka
- Sistem poin untuk masukan publik yang kooperatif
- Sistem lencana untuk bisnis yang berkembang

# #4 Buat mereka tidak bisa beralih

- Harga: startup (gratis), professional (terjangkau), enterprise (termahal).
- Branding: bukan dapat apa, tapi jadi siapa.

Strategi Bisnis

# Kesimpulan

Do one thing!

# Manajemen Perusahaan

#### Manajemen Perusahaan

### Pemimpin, bukan atasan

- Menginspirasi, bukan sekadar memotivasi
- Mendidik, bukan mencari penerus
- Berjalan di depan, bukan di belakang

## Karyawan dulu, baru pelanggan

- Cerita tentang pegawai kedai kopi yang selalu ceria
- Cerita tentang cokelat batangan dari Garut yang berjaya

### Manajemen Perusahaan

### Down-to-earth

- Cerita tentang kursi gubernur Anies
- Cerita tentang Korean Air Flight 801

# Strategi Pemasaran

#### Strategi Pemasaran

# Pendekatan langsung

- Promosi secara langsung tiap kunjungan belanja
- Iklan digital di Google Ads, Telkomsel DigiAds
- Stan di kegiatan kewirausahaan

### Pendekatan tidak langsung

- Konten edukasi/hiburan terkait penggunaan aplikasi,
   masalah populer dan/atau inspiratif di dunia kewirausahaan
- *B/vlogging* terkait kehidupan pengembangan aplikasi, riset pasar, dan lain-lain
- Sponsor kegiatan resmi sekolah
- Brand ambassador

# Manajemen Pelanggan

### Manajemen Pelanggan

# Daftar program

- Customer enablement
- Customer support
- Referral program
- Loyalty program
- Upsell program

- Retention program
- Winback program
- Reunion program
- VIP program
- Giveaway program

# Visi dan Misi

Visi dan Misi

# Apa visi kita?

Membantu UMKM di Indonesia untuk naik kelas.

#### Visi dan Misi

### Apa misi kita?

Menyediakan platform digitalisasi kolaboratif antar para pelaku UMKM di Indonesia.

