

# **LAPORAN TUGAS E-BUSINESS**

*(RentMe)*



**Dosen Pengampu :**

Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I.

**Kelompok 5 :**

- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 1. Siti Yulianingsih       | (2007411002) |
| 2. Angga Sulistiangga      | (2007411004) |
| 3. Glidsto Airihanan Weike | (2007411002) |
| 4. Windi Noviani           | (2007411017) |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022-2023**

## DAFTAR ISI

BAB 1 .....	4
PENDAHULUAN .....	4
1.1 Latar belakang dan urgensi permasalahan.....	4
BAB 2 .....	5
ANALISIS SEGMENT PASAR DAN MANFAAT APLIKASI BAGI KONSUMEN .....	5
2.1 Segment pasar .....	5
2.2 Manfaat aplikasi bagi konsumen .....	5
2.3 Value proposition .....	6
2.4 Keunggulan aplikasi dibanding yang lain yang ada di pasaran .....	6
BAB 3 .....	7
ANALISIS PRODUK.....	7
3.1 Proses perancangan.....	7
menganalisis permasalahan yang sedang banyak terjadi .....	7
menentukan tema.....	7
menentukan tampilan dan fitur yang akan dirancang pada aplikasi .....	7
melakukan perancangan .....	7
3.2 Proses Bisnis.....	8
3.2.1 Alur kerjasama mitra.....	8
3.2.2 Kategori mitra .....	8
3.3 Nama dan deskripsi aplikasi .....	9
3.4 Penggunaan aplikasi .....	9
3.5 Backstage .....	9
3.6 Frontstage.....	9
BAB 4 .....	10
BUSINESS MODEL CANVAS .....	10
BAB 5 .....	11
ANALISIS PERANCANGAN SISTEM.....	11
5.1 Analisis kebutuhan sistem .....	11
5.1.1 Functional Requirement .....	11
5.1.2 Non Functional Requirement .....	11
5.2 Rancangan system .....	12

5.2.1 Use Case Diagram .....	12
5.2.2 Activity Diagram.....	12
5.3 Mockup aplikasi .....	15
BAB 6 .....	30
KESIMPULAN DAN LESSON LEARNED .....	30
6.1 Kesimpulan.....	30
6.2 Saran.....	30

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang dan urgensi permasalahan**

Tidak hanya kebutuhan pangan, papan, sandang manusia juga sangat membutuhkan orang lain di dalam hidupnya baik itu keluarga, teman, sahabat, bahkan pasangan untuk mendampingi. Kebutuhan inilah yang disebut sebagai kebutuhan rohani manusia yang harus dipenuhi demi tercapainya kebutuhan dalam hidup.

Isu-isu kesepian menjadi sebuah masalah yang banyak terjadi saat sekarang ini, baik itu dari kalangan remaja hingga dewasa pun dapat merasakan kesepian. saking kronisnya banyak tragedi yang terjadi karena dipicu oleh kesepian. Hal ini dapat dilihat dari sebuah tragedi akhir-akhir ini yang terjadi di indonesia yaitu meninggalnya seorang mahasiswa UGM yang bertempat di sebuah hotel karena bunuh diri.

Tidak hanya itu, tak jarang seseorang meninggal tanpa diketahui siapapun, selama sehari-hari atau berbulan-bulan. Korban ditinggal sendiri, dan meninggal pun dalam keadaan sepi. mengingat dari permasalahan ini kami bermaksud membuat aplikasi yang dapat mengatasi masalah kesepian tersebut. Karena aplikasi ini kami rancang untuk menghibur dengan menyewa seseorang untuk menemukan teman baru, teman untuk bercerita, teman untuk menemani ke suatu tempat, bahkan teman untuk menemani seharian atau sehari-hari sesuai permintaan user.

## **BAB 2**

### **ANALISIS SEGMENT PASAR DAN MANFAAT APLIKASI BAGI KONSUMEN**

#### **2.1 Segmen pasar**

Sasaran dari bisnis ini adalah semua kalangan anak muda sampai dengan dewasa (17 - 35 tahun). Sasaran secara spesifik bisnis ini diperuntukkan bagi orang yang merasa kesepian dan orang yang tidak memiliki pendamping atau membutuhkan teman untuk menemaninya ke suatu acara seperti acara pernikahan, menonton bioskop atau yang lainnya.

#### **2.2 Manfaat aplikasi bagi konsumen**

- Banyaknya pilihan yang memudahkan konsumen mencari partner sesuai kebutuhan
- Kapan pun dapat menemani konsumen saat kesepian atau jika terdapat keperluan mendesak
- Melatih keterampilan sosial customer agar nanti jika memiliki pasangan sungguhan dapat menanganinya dengan baik
- Perlindungan keamanan jasa sewa teman ini hanya sebatas untuk menemani pelanggan, tidak untuk hal negatif apalagi mengarah kepada tindak asusila.

## 2.3 Value proposition



## 2.4 Keunggulan aplikasi dibanding yang lain yang ada di pasaran

Aplikasi yang bernama RentMe ini memiliki keunggulan dibanding yang lain yang ada di pasaran yaitu memiliki sebuah fitur emergency dimana pengguna dapat membuat laporan jika terjadi hal berbahaya yang tidak diinginkan. Baik itu bahaya dari teman sewaan yang tidak bertanggung jawab dan tidak mematuhi kesepakatan yang telah dibuat antara kedua belah pihak. Maka dengan kata lain pengguna aplikasi dapat terjamin keamanan nya.

## **BAB 3**

### **ANALISIS PRODUK**

#### **3.1 Proses perancangan**

##### **1. Menganalisis permasalahan yang sedang banyak terjadi**

Menganalisis permasalahan yang banyak terjadi pada masyarakat merupakan langkah pertama sebelum perancangan aplikasi ini. Karena aplikasi yang kami rancang nantinya dapat bermanfaat bagi konsumen yang membutuhkan.

##### **2. Menentukan tema**

Hasil analisis yang telah dilakukan dapat menghasilkan sebuah tema yaitu aplikasi yang dapat menghibur dengan menghadirkan penyewaan seseorang bagi yang sedang membutuhkan teman.

##### **3. Menentukan tampilan dan fitur yang akan dirancang pada aplikasi**

- Halaman Beranda
- Hasil pencarian mitra
- informasi detail mitra
- form reservasi
- konfirmasi pembayaran
- halaman pesan
- halaman pelaporan emergency
- Halaman riwayat transaksi (proses, selesai, batal)
- profil pengguna

##### **5. Melakukan perancangan**

setelah apa saja tampilan di aplikasi selesai direncanakan, maka proses perancangan dapat dilakukan dan direalisasikan.

## **3.2 Proses Bisnis**

bisnis ini dapat berjalan jika telah ada kerjasama dengan mitra, dan juga telah dilakukan promosi agar padad konsumen menggunakan aplikasi RentMe

### **3.2.1 Alur kerjasama mitra**

1. Masuk ke sistem

Proses dalam register dengan memasukan email dan password pengguna ke sistem untuk dapat terdaftar ke sistem, dan memiliki akses masuk kedalam sistem.

2. Halaman pendaftaran mitra

Setelah berada di halaman pendaftaran mitra, maka dapat mengisi diri formal seperti nama, tanggal lahir, usia, jenis kelamin, alamat dan lain sebagainya.

3. Mengisi data pribadi

Selanjutnya mengisi data pribadi yang dapat diceritakan seperti hobi, kesukaan, yang tidak disukai, bahkan pengalaman pribadi yang sekiranya dapat di publish dan menjadi daya tarik bagi orang lain.

4. Ketersedian waktu dan cost yang ditetapkan

Mitra dapat mengisi waktu kapan saja yang bisa digunakan untuk melakukan penyewaan, serta menetapkan harga per jam.

5. Menunggu admin untuk menyetujui pendaftaran mitra

Pada tahap ini mitra diharapkan menunggu untuk penyetujuan dari admin, kode admin dan penyetujuan akan dikirimkan ke email yang telah didaftarkan oleh mitra.

### **3.2.2 Kategori mitra**

Kategori mitra yang dapat bekerja sama dengan Rentme tidak terdapat kategori yang terlalu spesifik. Artinya semua orang dapat menjadi mitra namun hanya dilihat dari umur yaitu 17-35.



### **3.3 Nama dan deskripsi aplikasi**

Aplikasi bernama RentMe adalah sebuah aplikasi penyewaan orang yang diperuntukan untuk seseorang yang sedang merasa kesepian dan butuh teman. Pengguna aplikasi ini dapat menemukan teman yang bisa diajak ke suatu tempat seperti menemani makan di restoran, menonton film kesukaan, atau teman untuk menemani dalam kesehariannya. Untuk mendapatkan seorang teman yang disukai pengguna dapat memilih teman melalui profil orang yang telah terdaftar di aplikasi. Pembayaran sewa dapat dilakukan di aplikasi dengan waktu sewa sesuai dengan budget dan kesepakatan antara kedua belah pihak.

### **3.4 Penggunaan aplikasi**

Penggunaan aplikasi ini diperuntukan untuk orang yang hanya sebatas membutuhkan seorang teman untuk diajak ke acara atau untuk menemani ke suatu tempat. Dimana berfungsi untuk kegiatan yang positif tidak untuk perbuatan hal-hal negatif. Kami membuat sebuah fitur keamanan yang menjamin konsumen agar dapat melapor jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan untuk kenyamanan konsumen. Karena tujuan dalam membangun aplikasi ini hanya adalah untuk menghibur orang yang sedang kesepian, bahkan bisa untuk mengatasi stress dengan mendapatkan teman baru di aplikasi ini.

### **3.5 Backstage**

Backstage merupakan proses operasional yang tidak terlihat secara langsung oleh konsumen. Backstage dari aplikasi sewa teman ini adalah admin yang bertindak sebagai keamanan jika terjadi hal yang tidak diinginkan.

### **3.6 Frontstage**

Frontstage merupakan proses operasional yang terlihat secara langsung oleh konsumen. Frontstage dari aplikasi sewa teman ini adalah detail mitra dengan dapat melihat foto serta data diri yang tertera di aplikasi sebelum melakukan penyewaan teman. Data diri dilengkapi dengan foto sehingga konsumen dapat memilih teman seperti apa yang akan disewa. Selain itu konsumen juga dapat melihat teman yang paling favorite dan list teman yang kita sukai, sehingga mudah untuk memilih teman tersebut.

## BAB 4

### BUSINESS MODEL CANVAS

Business Model Canvas				
Key Partners	Key Activities	Key Proposition	Customer Relationships	Customer Segments
- Mitra individu (orang yang mendaftar untuk bekerja sama mencari pendapatan)	<div>- Melakukan kerjasama dengan mitra</div> <div>- Melakukan promosi</div>	<div>- Menyediakan jasa pencarian partner</div> <div>- Layanan 24 jam</div> <div>- Program booking (sewa yang direncanakan untuk beberapa hari kedepan)</div>	<div>- Fitur chat untuk memudahkan negosiasi</div> <div>- Keamanan dan kepercayaan</div> <div>- Review</div> <div>- Discount</div>	- anak muda hingga dewasa
	Key Resources		Chanel	
<div>- SDM</div> <div>- Finansial</div>			<div>- Website</div> <div>- Aplikasi</div>	
Cost Structure		Revenue Streams		
<div>- Biaya pengembangan aplikasi</div> <div>- Biaya Promosi</div>		<div>- Admin</div> <div>- PPN</div>		

## **BAB 5**

### **ANALISIS PERANCANGAN SISTEM**

#### **5.1 Analisis kebutuhan sistem**

##### **5.1.1 Functional Requirement**

- User dapat mendaftar akun, login dan logout
- User dapat melihat data mitra
- Customer dapat melakukan penyewaan dan pembatalan sewa
- Customer dapat memberi penilaian jika telah menyelesaikan sewaan
- Customer dan mitra dapat membuat laporan keadaan darurat jika terdapat hal yg berbahaya (tak diinginkan)
- Customer dapat melakukan pembayaran
- Customer dapat melakukan komunikasi dengan mitra pada fitur chat
- Customer dapat melihat riwayat transaksi
- Mitra dapat menerima dan menolak sewaan
- Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data mitra
- Admin dapat membuat laporan

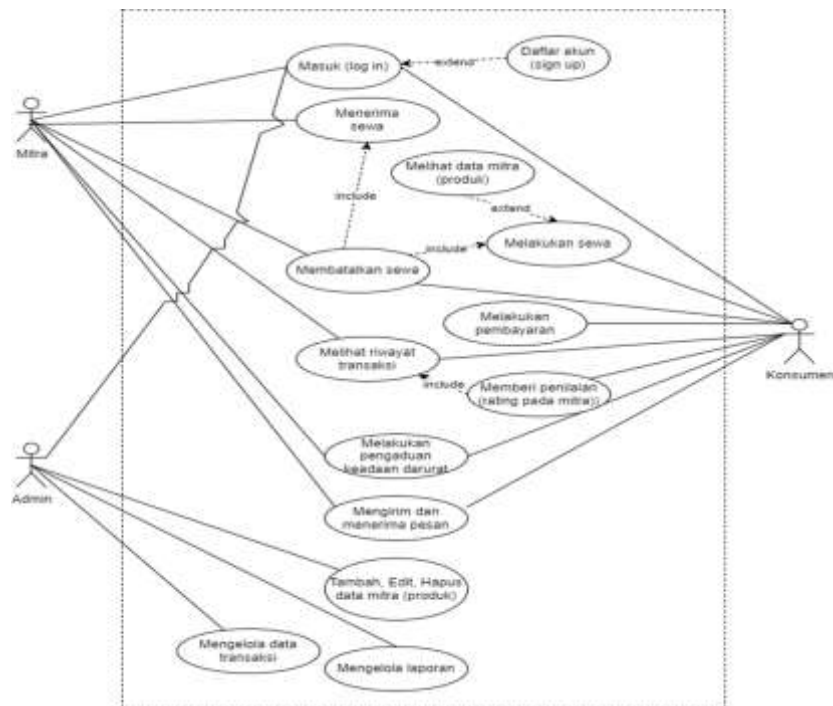
##### **5.1.2 Non Functional Requirement**

- Aplikasi harus diakses menggunakan internet dan smartphone
- Privasi pengguna dijamin keamanannya
- Konsumen dan pengguna yang mendaftar dianggap menyetujui etika dan peraturan pengguna
- Jika waktu pertemuan melebihi waktu sewa, merupakan ketersediaan mitra dan konsumen (sistem tidak bertanggung jawab atas hal apapun diluar jam sewa)
- Apabila konsumen atau mitra tidak mengklik pembatalan sewa, namun tidak terjadi pertemuan. maka transaksi sewa tetap terhitung
- Apabila tidak ada respon penerimaan dari mitra selama 30 menit, maka reservasi sewa otomatis ditolak

- RentMe tidak bertanggung jawab atas hal berbahaya yang terjadi diluar batas peraturan, namun mitra ataupun konsumen tidak membuat laporan

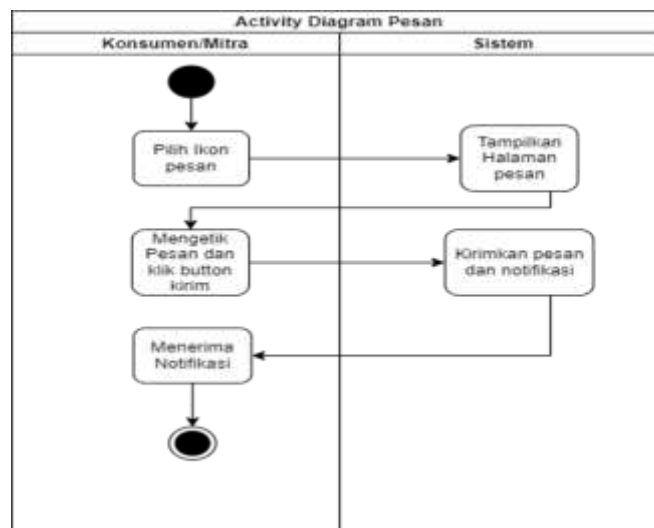
## 5.2 Rancangan system

### 5.2.1 Use Case Diagram

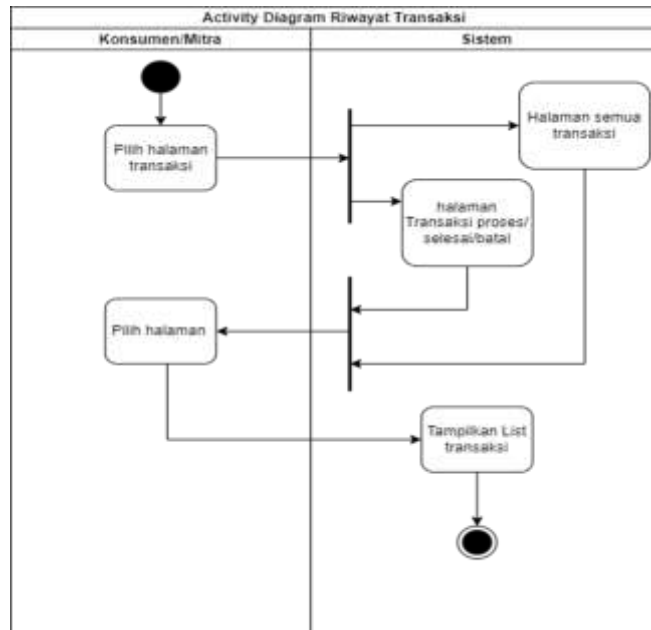


### 5.2.2 Activity Diagram

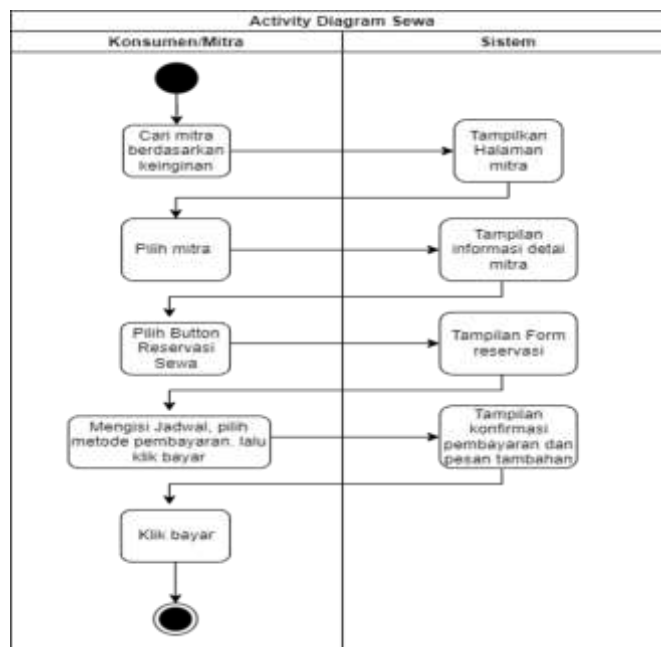
#### 1. Activity diagram pesan



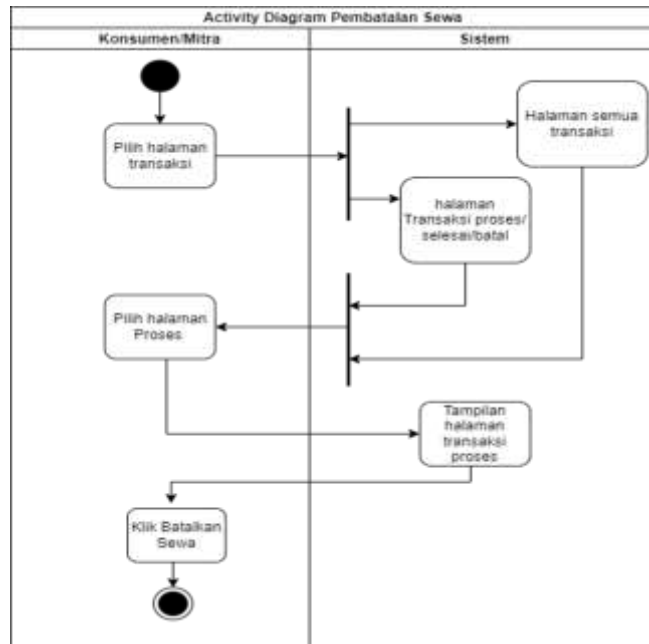
## 2. Activity diagram melihat riwayat transaksi



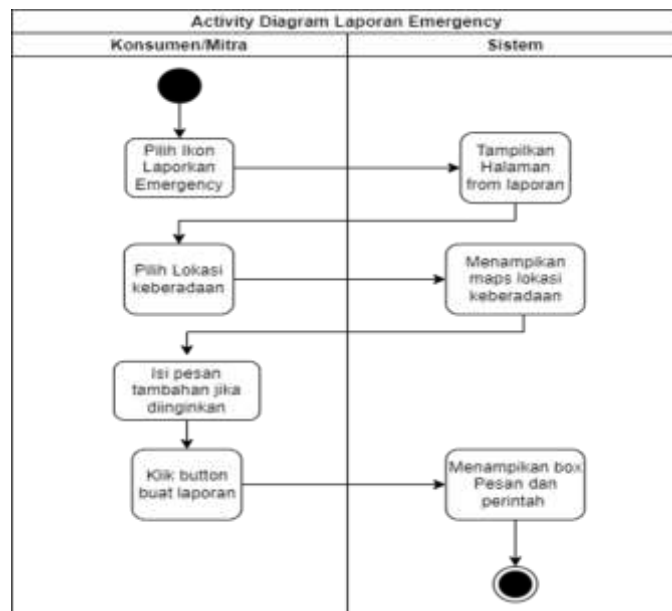
## 3. Activity diagram melakukan sewa



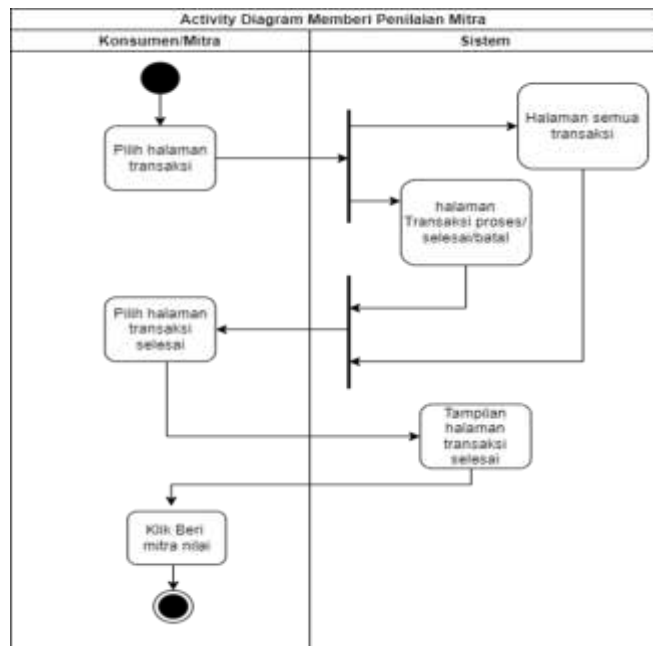
#### 4. Activity diagram pembatalan sewa



#### 5. Activity diagram membuat laporan emergency



## 6. Activity diagram memberi penilaian pada mitra



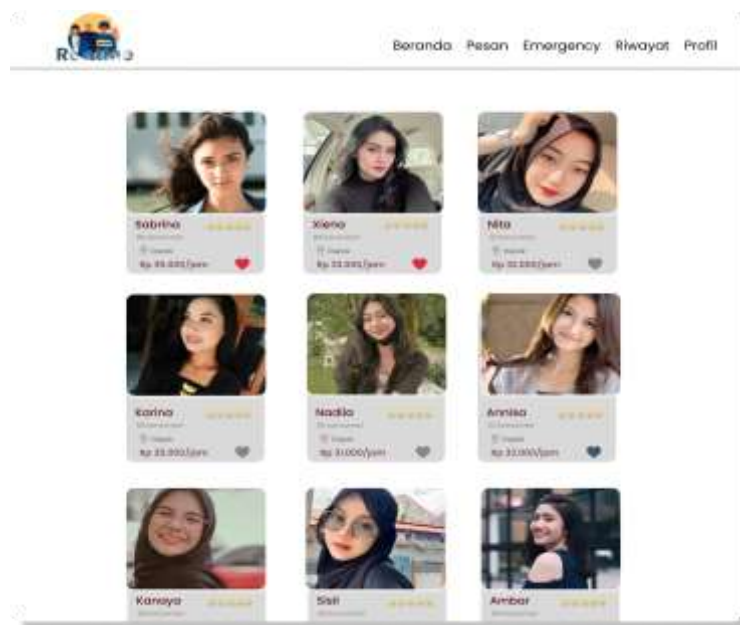
## 5.3 Mockup aplikasi

- **Halaman Beranda**

Pada halaman beranda pengguna akan melihat sebuah promosi atau ajakan agar menggunakan RentMe. Pada halaman ini juga pengguna dapat mencari mitra sesuai keinginan seperti berdasarkan lokasi, tanggal dan jenis kelamin



Setelah pengguna mengklik button cari ketersediaan mitra, sistem akan menampilkan daftar mitra sesuai dengan keinginan pengguna seperti pada gambar dibawah



Pengguna juga dapat melihat informasi detail terkait mitra dengan mengklik salah satu daftar mitra sebelumnya. pada halaman ini pengguna akan mendapatkan informasi seperti tinggi badan, berat badan, umur mitra dan lainnya. pengguna juga dapat melakukan reservasi dengan mengklik button reservasi pada halaman ini





- **Form Reservasi**

Setelah pengguna mengklik button reservasi, pengguna akan diarahkan untuk mengisi formulir reservasi yang terdiri dari waktu reservasi, alamat pertemuan, hingga pembayaran. formulir reservasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini

1. Data Reservasi

Nama Mitra

Sabrina

Harga

Rp. 33.000/jam

Reservasi Untuk

Tanggal & Waktu

dd/mm/yy

sd.

dd/mm/yy

Alamat Pertemuan

2. Data Pemesan

Nama

Pesan Tambahan (Opsional)

Kontak (Opsional)

3. Pembayaran

Pilih dan isi data Credit/Debit Card/Detail pembayaran.

\* Nomor Kartu

\* Nama di Kartu

\* Masa Berlaku

MM

YY

\* CVV

Pilih Metode Pembayaran Lainnya:

Markkan Voucher

Konfirmasi Data Reservasi

- **Keterangan jumlah pembayaran**

Setelah mengisi form reservasi, sistem akan menunjukkan jumlah pembayaran yang harus dibayarkan. pada bagian ini terdapat biaya admin dan juga PPN sebagai revenue stream bagi perusahaan kami.

pada halaman ini juga terdapat pengingat bagi pengguna jika terjadi hal yang tidak diinginkan agar dapat menggunakan fitur yang telah kami sediakan.



The screenshot shows a payment summary screen with a yellow background. It contains a table of charges, a total payment amount, a 'Bayar' button, and a warning message.

Quantity	3
Jumlah Pesanan	Rp. 99.000
Biaya Admin	Rp 10.000
PPN 2%	Rp 2.000
Discount	-Rp 2.000

---

Jumlah Pembayaran Rp 100.000

**Bayar**

Warning!!!

Jika terjadi tanda-tanda hal berbau kekerasan seksual, kekerasan fisik dan hal yang tidak diinginkan lainnya, segera laporkan pada tombol emergency pada aplikasi !!

untuk menjaga keamanan rekening atau keuangan pengguna, disini sistem akan mengirimkan kode OTP kepada nomor ponsel pengguna yang telah didaftarkan pada saat register



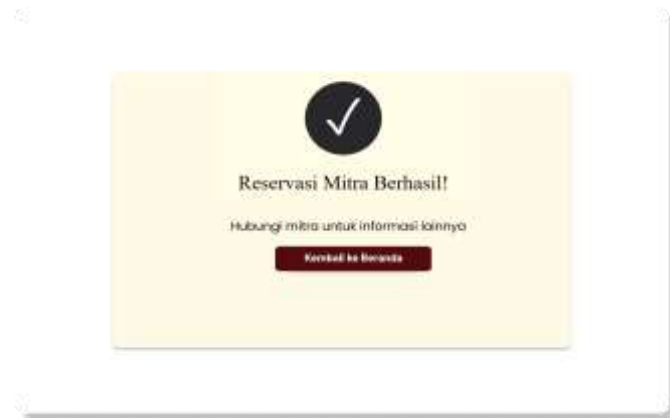
The screenshot shows an OTP verification screen with a yellow background. It contains a message about the OTP being sent, a text input field, and two buttons: 'Resend OTP' and 'Verify OTP'.

Kami Telah Mengirimkan Kode OTP ke nomor ponsel Anda  
Silakan Masukkan OTP

1:54

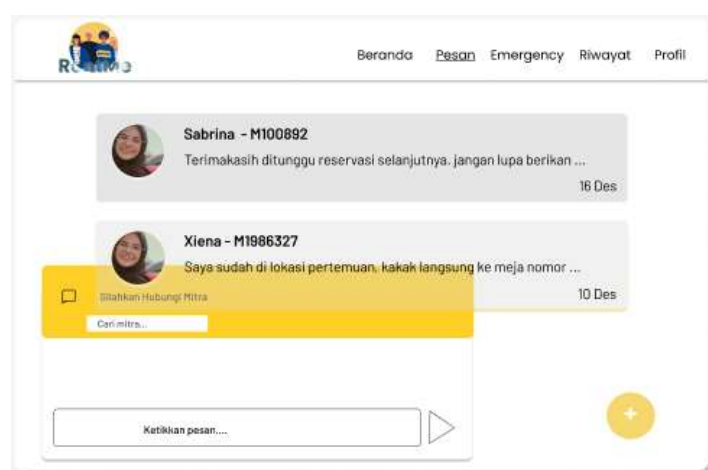
**Resend OTP** **Verify OTP**

jika pembayaran telah berhasil dilakukan, maka sistem akan menampilkan halaman seperti dibawah ini



- **Pesan**

fitur ini disediakan agar pengguna dapat berkomunikasi untuk informasi pertemuan yang lebih detail.

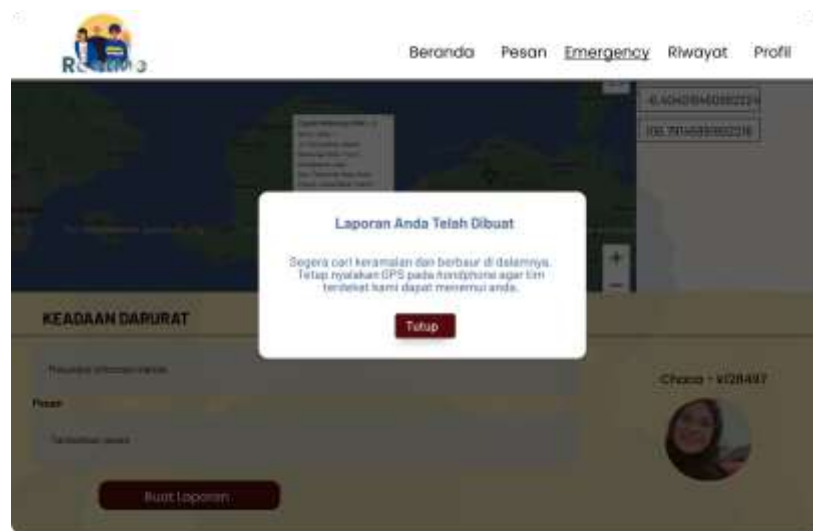


- **Emergensi**

pengguna juga dapat memanfaatkan fitur ini untuk membuat laporan jika terjadi hal yang tidak diinginkan, pengguna dapat menyalakan GPS pada telepon genggam nya lalu menginputkan alamat dimana ia berada

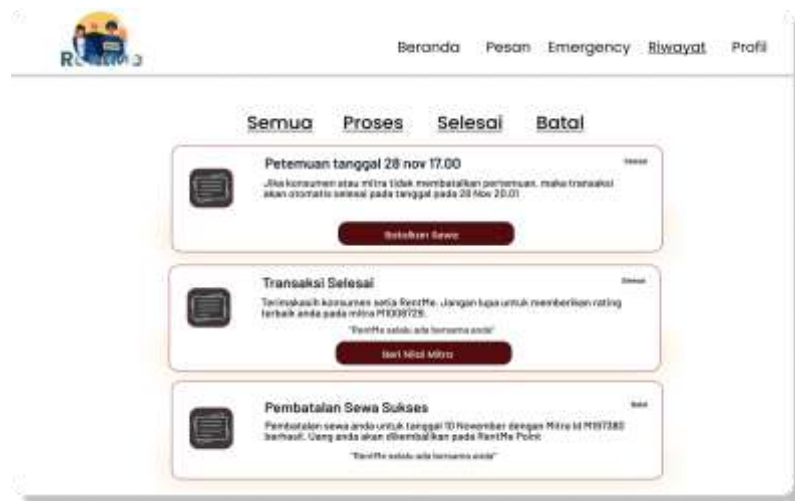


jika laporan telah dibuat sistem akan menampilkan pop up seperti pada gambar dibawah



- **Riwayat Penyewaan**

pengguna juga dapat melihat riwayat penyewaan, pada halaman ini pengguna dapat membatalkan sewa dan juga memberi penilaian pada mitra jika penyewaan telah selesai



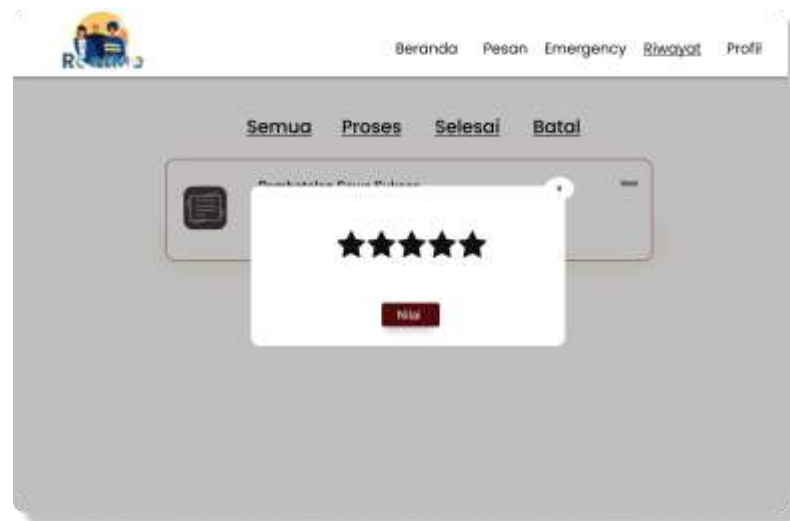
halaman riwayat penyewaan ini menggunakan fitur filter. filter tersebut terdiri dari penyewaan yang masih dalam proses, selesai, dan juga penyewaan yang dibatalkan

- **Riwayat transaksi proses**





Pengguna juga dapat memberikan penilaian atau rating pada mitra pada halaman riwayat penyewaan yang telah selesai



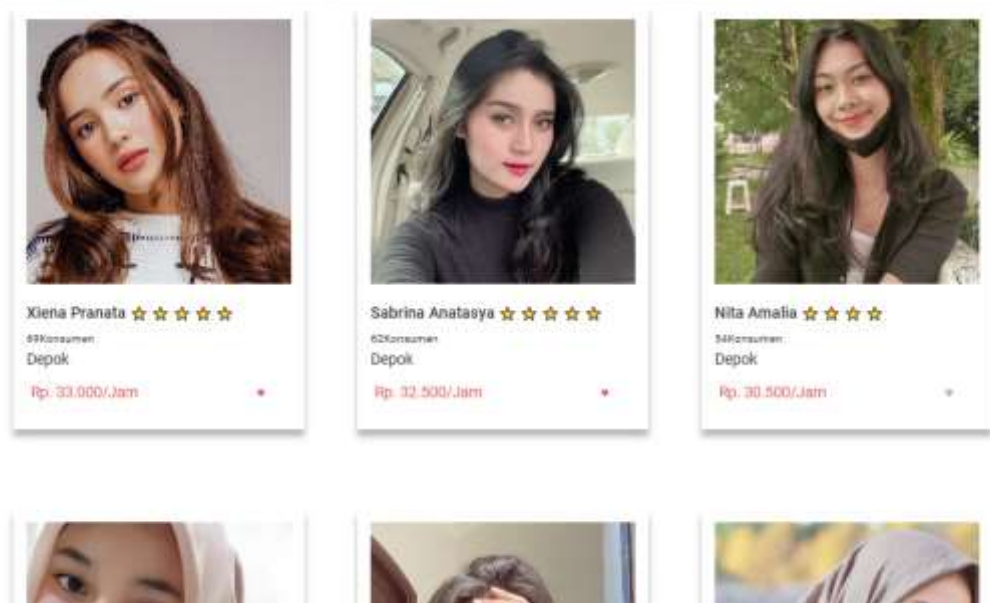
## 5.4 Tampilan prototype

- Halaman Beranda

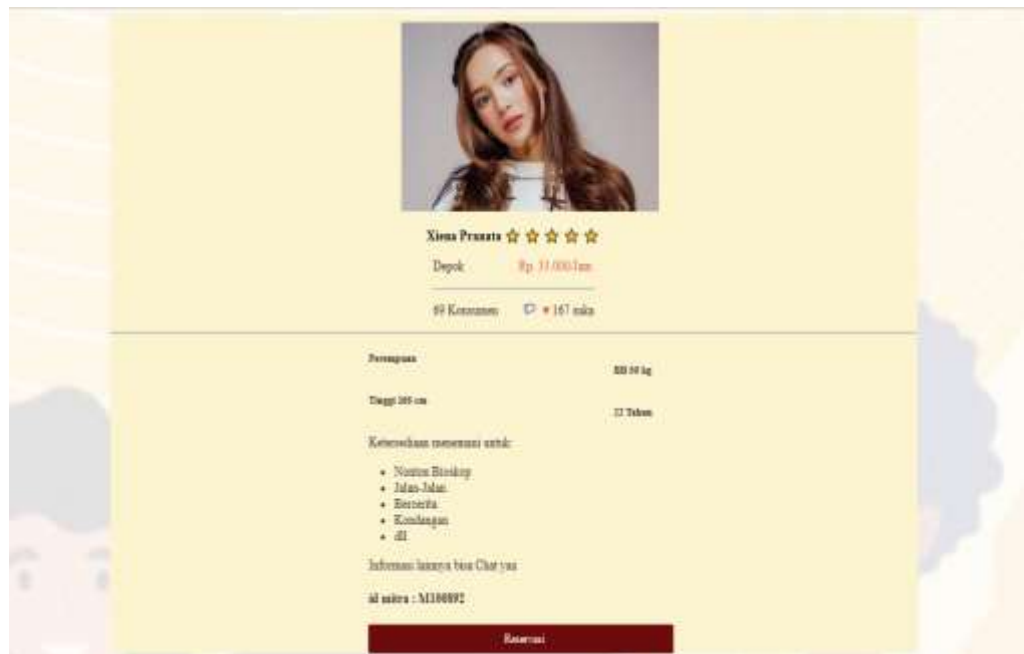




- Halaman hasil pencarian mitra



- Informasi detail tentang mitra



- **Form Reservasi**

### 1. Data Reservasi

<b>Nama Mitra</b>	<b>Harga/Jam</b>
Xiena Prnata	Rp 33.000

Reservasi untuk

Tanggal & Waktu

dd/mm/yyyy --:--

sd.

dd/mm/yyyy --:--

Alamat Pertemuan

---

### 2. Data Pemesan

\* Nama

- **Informasi jumlah pembayaran**

Quantity	3
Jumlah Pesanan	Rp 99.000
Biaya Admin	Rp 1.000
PPN 2%	Rp 2.000
Discount	- Rp 2.000

---

Total Pembayaran	Rp 100.000
------------------	------------

---

Bayar

**Warning!!!**

Jika terjadi tanda tanda hal heran kekerasan seksual, Kekerasan fisik dan hal yang tidak diinginkan lainnya, segera laporkan pada tombol emergency pada aplikasi !!

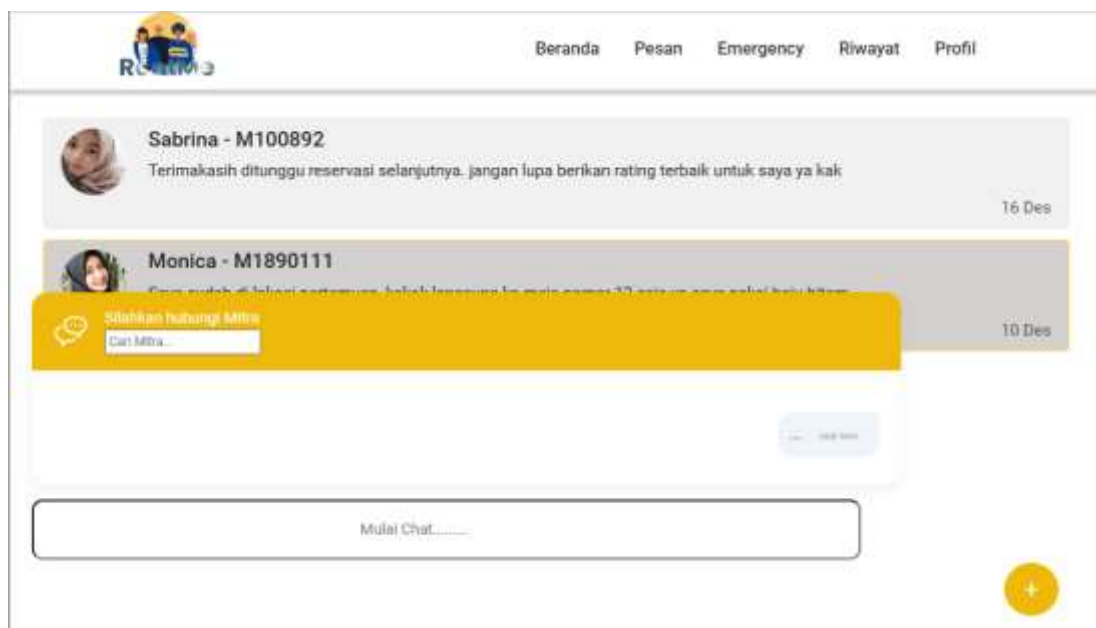
- **Halaman verifikasi OTP**



- **Reservasi berhasil**



- **Tampilan Pesan**



- Halaman pembuatan laporan emergency

BERANDA PESAN EMERGENCY RIWAYAT PROFIL

KEADAAN DARURAT

Masukkan informasi darurat...

Pesan

Tambahkan Pesan...

Buat Laporan

Chica K19534

BERANDA PESAN EMERGENCY RIWAYAT PROFIL

KEADAAN DARURAT

Laporan anda telah dibuat

Segera cari keramaian dan berburu di dalamnya. Tetap nyalakan GPS pada handphone agar tim terdekat kami dapat menemui anda.

Tutup

Chica K19534

- Halaman riwayat pemesanan

BERANDA PESAN EMERGENCY RIWAYAT PROFIL

Semua Proses Selesai Batal

Pemesanan tanggal 28 Dec 17.08

Batal

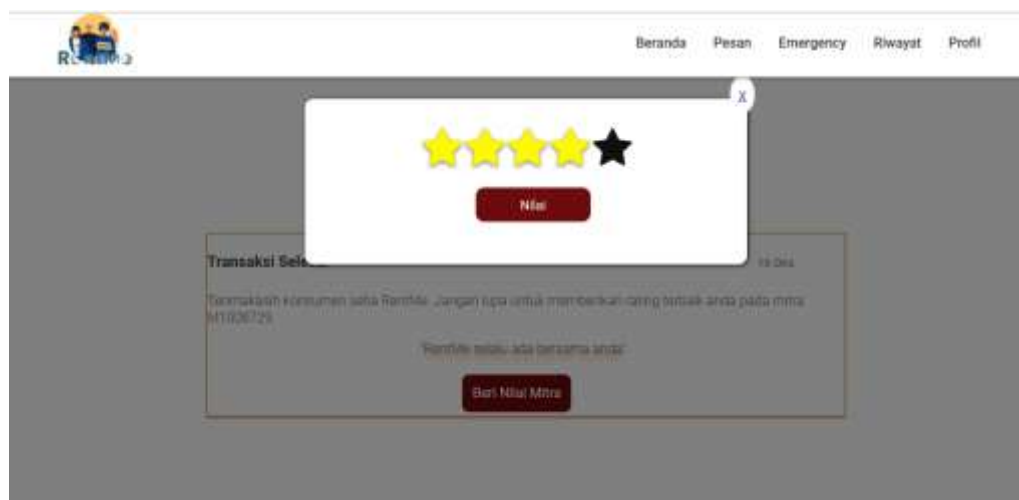
Transaksi Selesai

Batal

- Konfirmasi pembatalan sewa



- Penilaian pada mitra



## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN LESSON LEARNED**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dari proyek mata kuliah E-business ini kami dapat mengambil pelajaran yang berharga karena dengan ini kami dapat membuat sebuah business plan dengan nama RentMe. Dengan terciptanya aplikasi RentMe diharapkan agar tidak ada lagi orang yang kesepian yang dapat menyebabkan depresi, karena aplikasi ini dapat digunakan untuk penyewaan atau reservasi mitra yang bisa diajak ke suatu tempat seperti menemani makan di restoran, menonton film kesukaan, atau teman untuk menemani dalam kesehariannya.

#### **6.2 Saran**

Aplikasi ini belum dirancang untuk mitra setiap wilayah, karena keterbatasan waktu pengerjaan kami baru membuat sistem ini untuk wilayah Depok. untuk itu untuk pengerjaan proyek bisnis selanjutnya diharapkan dapat menambahkan ketersediaan mitra untuk setiap wilayah

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Lampiran tabel kontribusi TIM

No	Nama	Kontribusi
1.	Siti Yulianingsih	<p>Pengumpulan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. pengumpulan ide</li></ol> <p>Analisis dan Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. BMC</li><li>2. UML</li><li>3. Mockup</li></ol> <p>Laporan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Segmen pasar dan manfaat</li><li>2. Deskripsi mockup</li><li>3. Kesimpulan saran</li></ol> <p>Aplikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Halaman Beranda, Emergency, Riwayat</li><li>2. Hasil pencarian mitra</li></ol>
2.	Angga Sulistiangga	<p>Pengumpulan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. pengumpulan ide</li></ol> <p>Analisis dan Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Value proposition</li></ol> <p>Aplikasi</p>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formulir Reservasi</li> <li>2. OTP &amp; Reservasi sukses</li> <li>3. Hasil pencarian mitra</li> </ol>
3.	Glidsto Airihaman Weike	<p>Pengumpulan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. pengumpulan ide</li> </ol> <p>Analisis dan Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Value proposition</li> </ol> <p>Aplikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login dan database</li> <li>2. Hasil pencarian mitra</li> </ol>
4.	Windi Noviani	<p>Pengumpulan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. pengumpulan ide</li> </ol> <p>Laporan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latar belakang masalah</li> <li>2. Deskripsi aplikasi</li> <li>3. Bab 3 (seluruh bagian bab 3)</li> </ol> <p>Aplikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur Pesan</li> <li>2. Hasil pencarian mitra</li> </ol>