



# DESIGN THINKING FOR BUSINESS

## CHAPTER 1



**Alshaf Pebrianggara, S.E.,M.M**  
**Istian Kriya Almanfaluti,S.Kom.,M.Kom**  
**Wahyu Karobby**

**Buku Design Thinking  
For Business**

**Penulis:**

Alshaf Pebriangga, Istian Kriya Almanfaluti, Wahyu Karobby.



Anggota APPTI Nomor : 002.018.1.09.2017  
Anggota IKAPI Nomor : 218/Anggota Luar Biasa/JTI/2019

Diterbitkan oleh  
**UMSIDA PRESS**  
Jl. Mojopahit 666 B Sidoarjo  
ISBN: 978-623-464-077-9  
978-623-464-078-6  
Copyright©2023.

Buku Design Thinking For Business

Penulis: Sumartik; Alshaf Pebriangga, Istian Kriya Almanfaluti, Wahyu Karobby

ISBN: 978-623-464-077-9

978-623-464-078-6

Editor: Muhammad Rizal Yulianto & M. Tanzil Multazam, M.Kn

Copy Editor: Fika Megawati

Design Sampul dan Tata Letak: Bunga Aulia Widyasmara

Penerbit: UMSIDA Press

Redaksi: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No 666B  
Sidoarjo, Jawa Timur

Cetakan Pertama, September 2023

Hak Cipta © 2023 Alshaf Pebriangga; Istian Kriya Almanfaluti; Wahyu Karobby

Pernyataan Lisensi Creative Commons Attribution (CC BY)

Buku ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY). Lisensi ini memungkinkan Anda untuk:

Membagikan — menyalin dan mendistribusikan buku ini dalam bentuk apapun atau format apapun.

Menyesuaikan — mengubah, mengubah, dan membangun karya turunan dari buku ini.

Namun, ada beberapa persyaratan yang harus Anda penuhi dalam penggunaan buku ini:

Atribusi — Anda harus memberikan atribusi yang sesuai, memberikan informasi yang cukup tentang penulis, judul buku, dan lisensi, serta menyertakan tautan ke lisensi CC BY.

Penggunaan yang Adil — Anda tidak boleh menggunakan buku ini untuk tujuan yang melanggar hukum atau melanggar hak-hak pihak lain.

Dengan menerima dan menggunakan buku ini, Anda menyetujui untuk mematuhi persyaratan lisensi CC BY sebagaimana diuraikan di atas.

Catatan: Pernyataan hak cipta dan lisensi ini berlaku untuk buku ini secara keseluruhan, termasuk semua konten yang terkandung di dalamnya, kecuali disebutkan sebaliknya. Hak cipta dari website, aplikasi, atau halaman eksternal yang dijadikan contoh, dipegang dan dimiliki oleh sumber aslinya

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Buku Design Thinking For Business ini dapat disusun dengan baik meskipun perlu penyempurnaan lebih lanjut. Design Thinking For Business merupakan mata kuliah pendekatan interdisipliner yang berpusat pada manusia terhadap inovasi. Design Thinking bertujuan untuk membantu perusahaan besar dan kecil (misalnya startup) untuk berubah dan berinovasi. Buku Design Thinking For Business ini dikhususkan untuk pegangan Mahasiswa Bisnis Digital Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Mata kuliah Design Thinking yang harus diselesaikan.

Desain bukan lagi sekadar tentang estetika atau tampilan visual, tetapi juga tentang memecahkan masalah, menciptakan pengalaman yang memuaskan, dan menghasilkan inovasi yang signifikan. Design thinking adalah kerangka kerja yang kuat yang memungkinkan para profesional untuk mendekati tantangan dengan pemikiran yang lebih kreatif, berpusat pada pengguna, dan berorientasi pada hasil.

Buku ini menggali konsep-konsep utama dalam design thinking, termasuk empat tahapan utama: pemahaman, penyelidikan, prototyping, dan pengujian. Anda akan memahami bagaimana mengintegrasikan design thinking ke dalam berbagai konteks, mulai dari bisnis hingga pendidikan dan layanan kesehatan. Selain itu, buku ini juga menawarkan studi kasus, latihan praktis, dan sumber daya tambahan yang akan membantu Anda mengembangkan keterampilan dan pemahaman Anda dalam menerapkan design thinking dalam pekerjaan Anda.

Dengan selesainya penulisan buku ajar ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bahan-bahan tulisan baik langsung maupun tidak langsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Dr. Hidayatullah, M.Si pemangku pimpinan tertinggi yaitu Rektor Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dan memfasilitasi dalam penulisan buku ajar ini.
2. LP3iK Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memfasilitasi dan mengkoordinasi dalam penulisan buku ajar ini.
3. Para narasumber serta Mahasiswa Bisnis Digital yang telah banyak membantu, atas pengetahuan dan keterampilan yang diberikan dalam penyusunan penulisan buku ini.

Akhir kata, kritik dan saran sangat diharapkan untuk penyempurnaan buku ajar ini. Harapan kami semoga buku ajar ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan bermanfaat bagi aktivitas pembelajaran mata kuliah Design Thinking di Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

## DAFTAR ISI

BAB – 1	APLIKASI MENDETEKSI CELAH KEAMANAN PADA APLIKASI.....	3
BAB – 2	SISTEM PETANI UNTUK INDUSTRI.....	18
BAB – 3	IDE PEMBUATAN APLIKASI PENCARI KOS.....	32
BAB – 4	IDE PEMBUATAN SISTEM YANG DAPAT MEMPERMUDAH BAGI JASA SEWA KENDARAAN.....	46
BAB – 5	PENGEMBANGAN PLATFORM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PORTOFOLIO PEGAWAI APOTEK KOPEGTEL CITRA DELTA MAGERSARI.....	59
BAB – 6	INFO LOKER DALAM BENTUK APLIKASI.....	98
BAB – 7	CREATEHIVE.....	115

# **APLIKASI MENDETEKSI CELAH KEAMANAN PADA APLIKASI**

NAMA KELOMPOK :

Bunga Aulia Widyasmara (216120900027)

Bima Panduni Rahmat (216120900016)

Betrand Errent Geraldie (216120900028)

Achmad Maulidvian A.F (216120900023)

## **BAB 1**

### **Artikel Tentang :**

#### **Aplikasi Mendeteksi Celah Keamanan Pada Aplikasi**

**Bunga Aulia Widyasmara<sup>1</sup>, Bima Panduni Rahmat<sup>2</sup>, Betrand Errent Geraldie<sup>3</sup>,  
Achmad Maulidvian A.F<sup>4</sup>**

#### **Abstract**

*In the current era of information technology, the system has a big role for companies or institutions, both to get financial benefits and to provide good service to system users. This makes companies or agencies compete in providing the best service. However, often the system that is their priority is a display that can create user views quickly, security issues are at the bottom or are not considered so important (Dharmawan, Ekaty, et al, 2013). To maintain and improve the security of an application, it is necessary to periodically test the application. This is important because without regular testing, there is no guarantee that the application will be safe in the long term and protected from attacks by hackers and crackers. Plus the rapid development is accompanied by technology against types of attacks such as fraud, phishing and many others. So in this article, we will discuss the innovations we made to perform security testing on an application.*

**Keywords:** *application security, fraud, pishing, technology*

#### **Abstrak**

Di era teknologi informasi saat ini, sistem memiliki peran yang besar bagi perusahaan ataupun institusi, baik untuk mendapatkan keuntungan secara finansial maupun untuk memberikan pelayanan yang baik kepada pengguna sistem. Hal tersebut membuat perusahaan-perusahaan ataupun instansi bersaing dalam menyediakan layanan terbaik. Namun, seringkali yang menjadi prioritas mereka adalah tampilan sistem dan layanan yang dapat memikat pengguna dengan cepat, sedangkan masalah keamanan berada di urutan bawah atau tidak dianggap begitu penting (Dharmawan, Eka Adhitya , dkk, 2013). Untuk menjaga dan meningkatkan keamanandari sebuah aplikasi, maka perlu dilakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut secara berkala. Hal tersebut 3 penting dilakukan karena tanpa pengujian secara berkala, maka tidak ada jaminan bahwa aplikasi tersebut akan aman dalam waktu jangka panjang dan terhindar dari serangan hacker maupun cracker. Ditambah perkembangan teknologi yang begitu pesat diiringidengan pembaruan terhadap jenis-jenis serangan seperti fraud, phishing dan banyak lainnya. Maka dalam malah ini akan membahas mengenai inovasi yang kami buat untuk melakukan pengujian keamanan kepada suatu aplikasi.

**Keyword :** *keamanan aplikasi, penipuan, pengalabuan, teknologi*

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Transformasi digital di tengah pandemi menghadirkan era baru yang dikenal dengan istilah kenormalan baru. Kita tahu selama pandemi intensitas penggunaan internet menjadi sangat meningkat pengguna internet di Indonesia meningkat 51% mencapai 132,7 juta (hampir mencapai 50% dari total populasi penduduk di Indonesia). Perkembangan internet dan dunia digital telah menciptakan disrupsi pada dunia bisnis. Sekarang, semua pebisnis atau pengusaha harus merambah dunia digital untuk bisa menggaet dan menjangkau konsumen yang lebih luas (Pebrianggara, Biduri, and ... 2021). Hal tersebut membuat perusahaan-perusahaan ataupun instansi bersaing dalam menyediakan layanan terbaik. Namun, seringkali yang menjadi prioritas mereka adalah tampilan sistem dan layanan yang dapat memikat pengguna dengan cepat, sedangkan masalah keamanan berada di urutan bawah atau tidak dianggap begitu penting (Indriyani 2017)

Semakin berkembangnya teknologi membuat keamanan dari sebuah system atau aplikasi menjadi dipertanyakan. Upaya menjaga privasi individu menjadi lebih rumit di tengah adanya kebutuhan untuk mendukung upaya kesehatan masyarakat selama pandemi yang memerlukan pengawasan global dengan bantuan teknologi digital baru (Radanliev et.al. 2020). Penjahat dunia maya terus mencari vektor serangan baru selama pandemi Covid-19. Interpol pun menyebutkan bahwa serangan siber terjadi karena kesadaran masyarakat akan keamanan siber (security awareness) masih tergolong rendah, terutama di negara-negara di wilayah Asia dan Selatan Pasifik, termasuk Indonesia. Dan salah satu kejahatan online yang saat ini marak adalah penipuan online.

Penipuan adalah kejahatan yang memanfaatkan kecerdasan pelakunya dengan menggunakan modus tertentu. Modus kejahatan tradisional yang telah ditingkatkan skala dan jangkauannya menggunakan TIK, contohnya seperti praktik penipuan online dan pencurian data pribadi melalui phising (McGuire and Dowling 2013). Penipuan *online* adalah penggunaan layanan internet atau *software* dengan akses internet untuk menipu atau mengambil keuntungan dari korban, misalnya dengan mencuri informasi personal, yang bisa memicu pencurian identitas. Layanan internet bisa digunakan untuk memperdayai korban atau melakukan transaksi penipuan. Penipuan *online* bisa terjadi di ruang *chat*, media sosial, email,



atau *website*. Seperti yang kita ketahui layanan internet dan *website* membawa kemudahan di segala aspek. Misalnya membayar tagihan, berbelanja, melakukan reservasi *online*, bahkan melakukan pekerjaan.

International Business Machines (IBM) memperlihatkan bahwa selama pandemi Covid-19, serangan siber global naik sebesar 6.000% (IBM 2020). Bank Indonesia menemukan bahwa tingkat kewaspadaan masyarakat Indonesia terhadap tindak kejahatan sektor financial service, khususnya pada Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan Uang Elektronik (UE) hanya sebesar 36,32% (Bank Indonesia 2018). Untuk menjaga dan meningkatkan keamanan dari sebuah aplikasi, maka perlu dilakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut secara berkala. Dalam makalah ini kami akan menjelaskan sistem yang dapat mendeteksi celah keamanan pada aplikasi yang mengarah untuk melakukan penipuan online/phising.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Semakin pesatnya perrkembangnya teknologi membuka peluang yang luas bagi orang orang tertentu untuk melakukan penipuan online. Keamanan data pribadi kita pada saat membuka aplikasi online pun menjadi sangat rentan. Maka dari itu diperlukan sistem yang dapat bekerja secara efisien membantu masyarakat mendeteksi aplikasi yang memiliki kemaanan yang rentan dan juga mengarah melakukan penipuan.

## **1.3 Tujuan**

Untuk memberikan solusi dari persoalan yang ada agar kedepan nya dapat dikembangkan dan memberi manfaat kepada masyarakat luas untuk bisa lebih berhati hati dalam menggunakan aplikasi.

## **PEMBAHASAN**

### **Problem solving**

#### **2.1 Pemicu Gagasan**

Di era digital sekarang banyak produk yang bermunculan sebagai bentuk kemajuan teknologi, namun disisi lain ada banyak hal yang perlu di waspadai yaitu tentang keamanan data pribadi dan penipuan. Perlindungan data konsumen menjadi salah satu perhatian utama para pemain teknologi finansial (fintech) dan mengingat fintech banyak mengandalkan data konsumen dalam melakukan transaksi. Beberapa faktor yang menyebabkan penggunaan layanan fintech di masyarakat cukup tinggi adalah literasi masyarakat akan layanan fintech semakin meningkat (Nur Latifah, Mawardi, and Wardhana 2022). Untuk itu, diperlukan peraturan yang tegas untuk menjamin data konsumen aman.

Industri fintech dalam beberapa tahun terakhir mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. AFTECH sebagai organisasi yang menaungi seluruh perusahaan fintech di Indonesia telah memiliki anggota sebanyak 280 perusahaan dan 250 perusahaan di antaranya merupakan perusahaan fintech yang beroperasi di sektor sistem pembayaran digital, pinjaman online, inovasi keuangan digital, insuretech, equity crowdfunding dan lainnya.

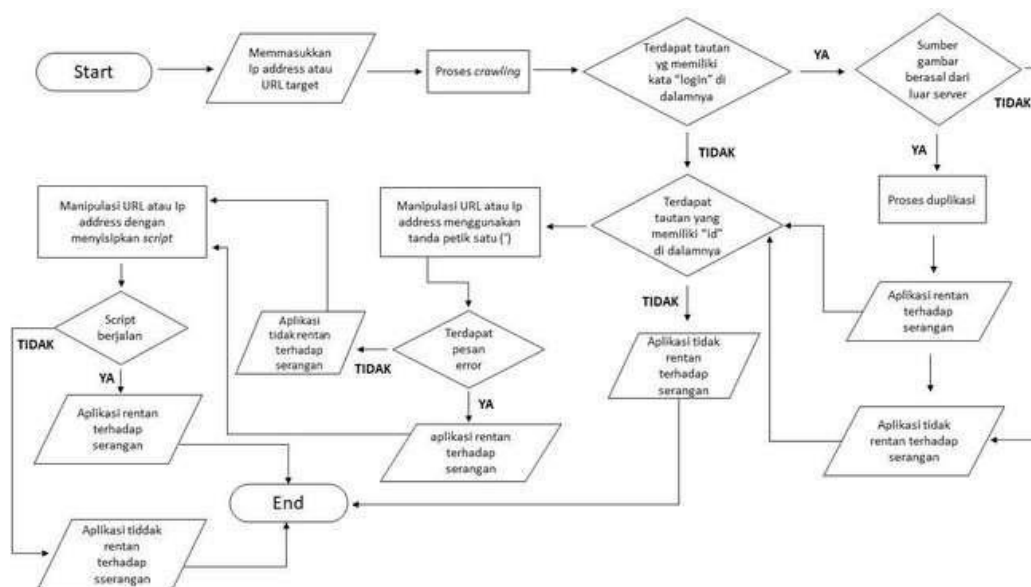
#### **2.2 Tawaran Solusi**

- a) Terkait banyaknya aplikasi atau website yang beredar dimasyarakat sebagian bermotif meretas atau bersifat merugikan pengguna maka perlu adanya produk atau layanan khusus untuk menjembatani para user untuk mengetahui aplikasi atau website atau hal lain yang mengarah ketindakan penipuan sekaligus sebagai layanan independent bagi para user/konsumen yang akan melaporkan kronologi / dugaan penipuan yang akan ditampilkan secara publik agar masyarakat luas mengetahui apakah aplikasi yang digunakan sesuai dengan kebijakan privasi yang berlaku di Indonesia.

- b) Setelah salah satu jenis layanan tersebut dinyatakan mengandung unsur penipuan, dan hal lain yang merugikan user maka pihak yang bersangkutan akan melakukan audit terhadap layanan tersebut.

### 2.3 Flowchart

Alur (flowchart) Aplikasi Pengujian Celah Keamanan Pada Aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.2 Ketika pengguna membuka aplikasi ini, hal pertama yang dilakukan adalah aplikasi meminta pengguna untuk memasukkan alamat target, baik berupa alamat URL maupun ip address. Selanjutnya aplikasi akan melakukan crawling untuk mencari tautan-tautanyang berada di halaman awal target. Jika terdapat tautan yang memiliki kata “login” pada halaman awal, maka aplikasi akan mengunjungi halaman tersebut. Selanjutnya, aplikasi akan melakukan pengecekan terhadap sumber gambar yang berada didalam halaman tersebut. Jika sumber gambar pada halaman tersebut berasal dari file yang berada didalam server, maka aplikasi akan membaca bahwa aplikasi web target tidak rentan terhadap serangan Phising. Namun, jika sumber gambar pada halaman tersebut berasal dari alamat lain, maka aplikasi akan membaca bahwa aplikasi web target rentan terhadap serangan Phising. Apabila aplikasimembaca bahwa target rentan terhadap serangan Phising, maka aplikasi akan melakukan duplikasi terhadap halaman login pada aplikasi web tersebut.



Gambar 2.1 Flowchart Aplikasi Celah Kemanan pada Aplikasi

## 2.4 Skema monetisasi :

Layanan ini bersifat charity/tidak berbayar demi masyarakat, namun tidak untuk para pelaku yaitu jika terbukti melakukan tindakan yang disebutkan yang mengarah pada kerugian kepada konsumen sebagaimana yang ada pada kronologi kejadian maka didenda sesuai dengan kerugian kepada korban dan jika ingin memulihkan nama baik pada platform/layanan kita maka membayar denda sebesar maksimal 50% dari nilai kerugian konsumen. Uang denda tersebut digunakan untuk pembayaran platform kami dan biaya maintenance infrastruktur.

## 2.5 Research and Practical Gap

### a) Research

Penelitian kami berfokus pada pendeteksian celah keamanan aplikasi dengan mungumpulkan dataset terkait aplikasi. Pada penelitian ini, kami membuat model klasifikasi aplikasi penipuan menggunakan algoritma RNN dengan membagi data menjadi dua kelas, dan informasi mewakili fitur (a) dan bias (b). Proses klasifikasi tidak menggunakan data pada fungsi yang memiliki parameter. Kemudian fungsi akan menghitung bobot setiap fitur dalam vektor dengan mengalikannya dengan parameter. Dengan demikian, persamaan satu dapat ditulis ulang sebagai persamaan 2, di mana  $a$  adalah elemen- $i$  dari vektor  $a$ , yang memiliki jangkauan.

TABEL 1.  
Variabel dan Informasinya

<b>Variable</b>	<b>Informasi</b>
$x$	<i>Input</i>
$s$	<i>Hidden layer</i>
$y$	<i>Output</i>
$x_t$	<i>Input pada waktu</i>
$x_{t-1}$	<i>Input pada waktu sebelumnya</i>
$s_t$	<i>Hidden state pada waktu</i>
$s_{t-1}$	<i>Hidden state pada waktu sebelumnya</i>
$y_t$	<i>Output pada t-time</i>
$f$	<i>Output pada waktu sebelumnya</i>
$w$	Hubungan iterasi dengan fungsi aktivasi
$a$	Fitur
$b$	Bias

$$f(a) = a \cdot w + b \quad (1)$$

$$f(a) = a_1 w_1 + a_2 w_2 + \dots + a_n w_n + b \quad (2)$$

Dalam penelitian kami, kami menggunakan regresi fungsional untuk klasifikasi aplikasi penipuan. Karena fungsi regresi ini akan menghasilkan nilai yang konstan, maka digunakan ambang batas, atau akan diberikan batas nilai tertentu. Misalnya, jika dimasukkan ke dalam kelas pertama dan sebaliknya dimasukkan ke dalam kelas kedua Pendekatan threshold dilakukan dengan mengubah proses menjadi -1, dan 1 sebagai output (persamaan 4), dimana -1 mewakili input yang diklasifikasikan ke dalam kelas pertama dan nilai 1 menunjukkan input yang diklasifikasikan ke dalam kelas kedua, menggunakan fungsi tanda (Persamaan 3).

$$\text{sgn}(a) = \begin{cases} -1 & \text{if } a < 0 \\ 0 & \text{if } a = 0 \end{cases} \quad (3)$$

$$\text{Output} = \text{sgn}(f(a)) \quad (4)$$

## b) Practical Gap

Penelitian ini menggunakan algoritma RNN untuk membangun model klasifikasi deep learning untuk mendeteksi aplikasi penipuan. Untuk membangun model kami, kami mengimplementasikan algoritma RNN untuk membuat model klasifikasi deep learning. Pemodelan RNN merupakan cara yang efektif untuk mengatasi aplikasi penipuan karena kemampuan untuk memprosesnya disebut berulang-ulang dengan hasil yang dapat menangani variabel input dan output dengan panjang yang bervariasi [30].

Dalam penelitian ini, algoritma RNN digunakan untuk menyimpan informasi dari masa lalu dengan melakukan looping pada arsitekturnya, yang secara otomatis menyimpan informasi pada state yang tersimpan sebelumnya. Pengulangan atau looping pada RNN adalah mengambil nilai input kemudian memasukkannya ke dalam RNN yang berisi nilai hidden layer, yang akan diupdate setiap kali RNN membaca input dan output baru. Dalam komputasi menggunakan RNN, ada f fungsi f akan tergantung pada bobot w. Berat w akan menerima nilai negara baru dari lapisan tersembunyi minus 1, yang menjadi masukan dalam keadaan disimpan dalam (tersembunyi negara). Proses ini dilakukan dengan menggunakan persamaan 5.

$$s_t = f_w(s_{t-1}, x_t) \quad (5)$$

Nilai  $x$  dimasukkan ke dalam fungsi aktivasi  $f$  dan yang sama  $w$  berat di setiap perhitungan. Sederhananya, sebuah  $w_{xs}$  matriks bobot dikalikan dengan  $x_t$  input dan lainnya matriks bobot dikalikan dengan nilai lapisan tersembunyi sebelumnya atau  $s_{t-1}$ . kedua matriks ditambahkan. Jika terdapat data *nonlinier*, maka penjumlahan kedua matriks dikalikan dengan salju, seperti pada persamaan 6.

$$s_t = \tanh (W_{ss} s_{t-1} + W_{sx} x_t) \quad (6)$$

Arsitektur RNN menghasilkan beberapa  $y_t$  setiap saat karena ada matriks bobot lain  $w$  dari lapisan tersembunyi  $w_s$  sehingga mengubah beberapa nilai  $y$  yang terlihat pada persamaan 7.

$$y_t = W_{sy} s_t \quad (7)$$

Dalam penelitian ini, kami menggunakan *dataset* aplikasi penipuan yang diperoleh dari situs github.com. Ini memiliki beberapa fitur, pengikut, nama, dan tanggal yang direkam. Kami membagi dataset menjadi dua bagian dalam proses pelatihan dan pengujian, yaitu data pelatihan dan pengujian data . Untuk melakukan penelitian ini, kami mengumpulkan dataset akun palsu yang diadopsi dalam penelitian ini berjumlah 2.818 sampel yang digunakan untuk penelitian membangun model klasifikasi deep learning agar lebih mudah untuk mendeteksi aplikasi penipuan. Untuk membangun model kami, kami memisahkan 80% sebagai data pelatihan dan 20% sebagai data pengujian. Pada tabel 1 berisi jumlah *dataset training dan testing*.

**TABEL II**  
MENJELASKAN DATASET YANG DIGUNAKAN UNTUK MELATIH DAN MENGUJI MODEL

Dataset Label	Fitur OSN	
	Pelatihan (80%)	Pengujian (20%)
Aplikasi Penipuan	314	78
Aplikasi	314	79

#### **a. Pra-Pemrosesan**

Data Pada tahap ini, kami melakukan pra-pemrosesan dengan menggunakan vektorisasi proses untuk mengubah bentuk data yang sebelumnya tidak terstruktur menjadi terstruktur. Kemudian pada tahap pre-processing, dataset yang digunakan adalah dataset aplikasi penipuan sebanyak 785 data, yang akan divektorkan menggunakan metode tokenizer, dengan normalisasi fitur dan seleksi fitur. Terakhir, metode tokenizer digunakan dalam proses pre- processing untuk memudahkan algoritma RNN dalam menerima data input.

## **2.6 Pihak Pihak Yang Dipertimbangkan Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan dan Peran atau Kontribusi Masing Masing nya**

Pihak yang bersangkutan dalam hal ini adalah gabungan dari pakar teknologi dan lembaga independent seperti AFTECH,SWI,KOMINFO dan melibatkan unsur dari cyber crime polri , OJK, dan Bappeti jika diperlukan, tergantung dari seberapa besar kasus, kerugian,dan orang yang terlibat.

Perlunya kesinambungan dari pihak pihak untuk dapat mengimplemntasikan gagasan ini.

### **a. Aftech**

Aftech sebagai wadah bagi penyelenggara fintech untuk beradvokasi dan berkolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan guna mendorong inovasi teknologi dan memperkuat daya saing industry fintech nasional.

### **b. SWI (Satgas Waspada Investasi)**

Sebagai wadah untuk berkoordinasi guna mencegah dan menangani tindakan melawan hukum di bidang penghimpunan dana masyarakat dan pengelolaan investasi. Dan diharapkan swi dapat membantu memberikan kajian mendalam mengenai system yang akan di implementasikan.

### **c. Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO)**

Kominfo sebagai pihak yang merumuskan kebijakan teknis dibidang informasi dan komunikasi serta memberikan kajian mendalam mengenai sistem yang akan di implementasikan.

### **d. Ojk (Otoritas Jasa Keuangan)**

Sebagai lembaga independent dalam bidang keuangan diharap dapat membantu dalam memberikan kajian mengenai masalah fintech.

### **e. Cyber Crime Polri**

Sebagai penegak hukum terhadap suatu kejahatan siber di Indonesia diharapkan dapat membantu kami sebagai pihak yang berkontribusi secara langsung dalam pengimplementasian gagasan ini.

## **2.7. Langkah-langkah strategis dan timeline dalam merealisasikan gagasan sehingga dampak sistemik yang diharapkan, tercapai.**

Untuk dapat merealisasikan gagasan kami ini perlu adanya langkah langkah strategis untuk mengimplementasikan nya.

- 1) Melakukan analisa dan survey untuk menentukan apa yang perlu diperbarui dari system yang sudah ada.
- 2) Menguji coba tingkat kelayakan sistem dengan melakukan simulasi.
- 3) Menentukan dana yang dibutuhkan untuk dapat merealisasikan gagasan. Adapun teknik Implementasi yang dapat digunakan untuk merealisasikan

Terdapat 4 variabel yang menjadi faktor utama keberhasilan implementasi suatu kebijakan, 4 variabel tersebut adalah :

1. Komunikasi : Komunikasi merupakan sarana untuk menyebar luaskan informasi, Untuk mengindari terjadinya kesalahan informasi, perlu adanya ketetapan waktu dalam penyampaian informasi.
2. Sumber Daya  
Yang termasuk sumber-sumbernya adalah :
  - A. Staf yang relatif cukup jumlahnya dan mempunyai keahlian dan keterampilan untuk menjalankan dan melakukan pemantauan sistem,
  - B. Informasi yang memadai untuk keperluan implementasi, dukungan dari lingkungan untuk mensukseskan implementasi kebijakan serta wewenang yang dimiliki instrument untuk mensukseskan kebijakan.
3. Disposisi : Variabel ini berkaitan dengan bagaimana sikap para instrument dalam mendukung suatu implementasi kebijakan.
4. Struktur Birokrasi : Struktur birokrasi menjadi faktor paling penting karna para instrument lah yang menjadi penggerak dari kebijakan yang telah dibuat.



## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Penipuan Onlinde dan Phising adalah nyata dan selalu berkembang. Untuk mencegah ancaman ini dan mengurangi semua risiko yang terlibat, sangat penting untuk tetap mendapat informasi terbaru dan paling akurat tentang penipuan online. Menerapkan teknologi aman seperti aplikasi yang dapat mendeteksi celah keamanan suatu aplikasi ini di Indonesia juga dapat mengurangi risiko bagi Anda untuk terlibat dengan scammers.

Menyediakan fitur seperti aplikasi tersebut, bisnis dapat memeriksa ID dan membandingkannya dengan daftar ID yang diketahui dan karena itu mengurangi risiko penipuan online. Seperti jenis penipuan lainnya, penipuan online dan phising dapat menghabiskan waktu, uang, dan bahkan identitas Anda. Oleh karena itu sangat penting bagi Anda untuk selalu tetap waspada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, Handrini. 2014. "Cyber-Security dan Tantangan Pengembangannya di Indonesia". *Jurnal Politica Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional*. Vol.5 No. 1.
- Alex Sherstinsky, -Fundamentals of Recurrent Neural Network (RNN) and Long Short-Term Memory (LSTM) network, *Physica D: Nonlinear Phenomena*, Vol.404, No.132306, pp 0167-2789,2020.
- Abdul Chaer, "Dinamika Ancaman Cyber Crime Di Tahun Politik 2018-2019", <http://berita7.com/dinamika-ancaman-cyber-crime-di-tahun-politik-2018-2019/>, diakses 29 Oktober 2018.
- Ajao, et al, -Fake News Identification on Twitter with Hybrid CNN and RNN Models, *Proceedings of the 9th International Conference on Social Media and Society SMSociety '18*, pp 226–230, 2018.
- Bank Indonesia. 2018. "Hasil Survei BI Tahun 2018". Seminar Daring Lindungi Data Pribadimu Dari Kejahatan Pembajakan One Time Password (OTP). Departemen Pengembangan UMKM dan Perlindungan Konsumen, bahan tayang.
- Buber, Ebubekir and Diri, Banu, -Web Page Classification Using RNN, *Procedia Computer Science*, Vol.158, pp 62-72, 2019.
- Björck F., Henkel M., Stirna J., Zdravkovic J. 2015. "Cyber Resilience – Fundamentals for a Definition". In: Rocha A., Correia A., Costanzo S., Reis L. (eds) *New Contributions in Information Systems and Technologies. Advances in Intelligent Systems and Computing*. Vol 353. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319\\_16486\\_1\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-319_16486_1_31).
- Batol et al, -Cyberbullying Detection:A Survey On Mltilingual Techniques, *IEEE European Modelling Symposium*, pp 2473-3539, 2017.
- Buana, Andika Prawira, Hasnan Hasbi, Muhammad Kamal, and Aan Aswari. "Implikasi Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Telepon Seluler Ilegal (Black Market)." *JCH (Jurnal Cendekia Hukum)* 6, no. 1 (2020): 124–33. <https://doi.org/10.33760/jch.v6i1.287>.
- Caroell, Noel and Conboy, Kieran. 2020. "Normalising the new normal: Changing Tech Driven Work Practices Under Time Pressure". *International Journal of Information Management* 55.
- Dewi Komalasari. 2021. *Buku Ajar Digital Marketing*.
- H. Lallie, L. Shepherd, J. Nurse et.al. 2020. "Cyber Security in The Age of Covid-19: A Timeline and Analysis of Cyber-Crime and Cyber-Attacks during the Pandemic." *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*. 10.22214/ijraset.2020.31216. Vol.8.
- Hongyu Liu, et all, -CNN and RNN based payload classification methods for attack detection, *Accepted Manuscript*, 2018.

- International Business Machines(IBM). 2020. COVID-19 Cyberwar: How to Protect Your Business. Research Insights.
- Interpol General Secretariat. 2020. Cyber Crime: Covid-19 Impact. Lyon, France.
- Indriyani, Eka. 2017. "Pengaruh Ukuran Perusahaan Dan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan." *Akuntabilitas* 10. doi: 10.15408/akt.v10i2.4649.
- Nur Latifah, Fitri, Imron Mawardi, and Bayu Wardhana. 2022. "Threat of Data Theft
- Kurniawan, Sigit. 2020. Kondisi Keamanan Siber Indonesia. Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), bahan tayang.
- Maskun dan Wiwik Meilarati, 2017, Aspek Hukum Penipuan Berbasis Internet, CV Keni Media, Bandung, 2017.
- Mohammed Jabardi, -Twitter Fake Account Deception and Classification using Ontological Engineering and Semantic Web Rule Language, *Karbala International Journal of Modern Science*, Vol. 6, No. 4, pp 404-413, 2020
- McGuire, Mike, and Dowling, Samantha. 2013. Cyber Crime: A Review of Evidence. Research Report 75, Chapter 2. Home Office.
- Indriyani, Eka. 2017. "Pengaruh Ukuran Perusahaan Dan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan." *Akuntabilitas* 10. doi: 10.15408/akt.v10i2.4649.
- Nur Latifah, Fitri, Imron Mawardi, and Bayu Wardhana. 2022. "Threat of Data Theft (Phishing) Amid Trends in Fintech Users During the Covid-19 Pandemic (Study Phishing In Indonesia)." *Perisai : Islamic Banking and Finance Journal* 6(1):74–86. doi: 10.21070/perisai.v6i1.1598.
- Pebrianggara, A., S. Biduri, and.... 2021. "Pendampingan UMKM Roti Desa Simoketawang Menuju Entrepreneur Digital." *Studi Kasus Inovasi ...* 05(01):13–16.
- Rosadi, Sinta Dewi, "Protecting Privacy on Personal Data in Digital Economic Era: Legal Framework in Indonesia", *Brawijaya Law Journal*, Vol 5, No.1, April 2018.
- Ramli, Kalamullah. 2020. Cerdas Bertelekomunikasi Untuk Menghindari Fraud: Tinjauan Kebijakan dan Regulasi. The Center for Cyber Awareness and Resilience (id-CARE). Universitas Indonesia.
- Radanliev, Petar, David De Roure, and Max Van Kleek. 2020. "Digitalization of COVID-19 pandemic management and cyber risk from connected systems". <https://iot.ieee.org/newsletter/may2020/digitalization-of-covid-19-pandemic-management-and-cyber-risk-from-connected-systems>.
- Ramli, Kalamullah. 2020. Cerdas Bertelekomunikasi Untuk Menghindari Fraud: Tinjauan Kebijakan dan Regulasi. The Center for Cyber Awareness and Resilience (id-CARE). Universitas Indonesia.
- Tahereh Pourhabibi et al., -Fraud detection: A systematic literature review of graph-based anomaly detection approaches, *Decision Support Systems*, Vol.133, No.113303, 2020.

Sy.Yuliani, Shahrin Sahib, et al., -Hoax News Classification using Machine Learning Algorithms, International Journal of Engineering and Advanced Technology, Vol.9, No.2, pp 2249-8958, 2019.

Zakia Zaman, Sadia Sharmin, -Spam Detection in Social Media Employing Machine Learning Tool for Text Mining, IEEE International Conference on Signal-Image Technology and Internet Based Sys, Vol.978, No.1, pp 4283-5386, 2018.

<https://economy.okezone.com/read/2018/03/24/320/1877277/6-modus-penipuan-online- yang- harus-anda-waspada>

[https://www.bpkp.go.id/public/upload/unit/investigasi/files/Gambar/PDF/cegah\\_deteksi.pdf](https://www.bpkp.go.id/public/upload/unit/investigasi/files/Gambar/PDF/cegah_deteksi.pdf)

<https://tekno.sindonews.com/read/208250/207/berbasis-ai-f5-bisa-cegat-penipuan-transaksi- online-yang-lolos-pantauan-1603627808>

<https://hpfinancials.co.id/news/Aftech-Dorong-Kerja-Sama-Antarpelaku-Industri-Cegah- Penipuan>

<https://alumni.unair.ac.id/site/article/read/1314/gagas-ide-aplikasi-fintech-syariah-anti- penip.html>

## **SISTEM PETANI UNTUK INDUSTRI**

NAMA KELOMPOK :

Mohammad Safii (216120900002)

Marcello Dicaprio Putra A (216120900013)

Dicky Ifan Ferdianto (216120900010)

## BAB II

### Artikel Tentang :

### Sistem Petani Untuk Industri

Mohamad Safii<sup>1</sup>, Marcello Dicaprio Putra Agung<sup>2</sup>, Dicky Ifan Ferdianto<sup>3</sup>

**Abstract:** *The purpose of this research is to create a new system in the world of agriculture that does not yet exist, the benefits of the farmer-to-industrial system where the farmer-to-industrial system aims to prosper the agricultural sector in Indonesia. Basically, this farmer-to-industrial system sells agricultural products that will be received by the food processing industry, especially those agricultural products as staples. Farmer-to-industrial systems indirectly simplify all agricultural processes.*

**Keywords:** *Farmer-to-industrial systems.*

**Abstrak :** *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sistem baru dalam dunia pertanian yang selama ini masih belum ada, manfaat dari sistem petani to industri yang dimana sistem petani to industri ini bertujuan untuk mensejahterakan sektor pertanian yang ada di Indonesia. Pada dasarnya sistem petani to industri ini menjual hasil tani yang akan di terima oleh industri pengelolah bahan pangan, Khususnya hasil tani tersebut menjadi bahan pokok. Sistem petani to industri secara tidak langsung mempermudah semua proses pertanian.*

**Keywords :** *Sistem Petani to Industri.*

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Petani memiliki peran penting bagi perkembangan suatu bangsa. Karena setiap manusia hidup memerlukan berbagai keperluan tersebut, petani memiliki peran penting bagi penyedia keperluan tersebut. Di dalam suatu negara, petani membantu memenuhi kebutuhan bahan pokok bagi negaranya. Indonesia sebagai negara agraris, yang sebagian besar penduduknya kerja di bidang pertanian, bergantung pada keberhasilan petaninya untuk mendukung ketahanan bahan pangan di Indonesia.

Berdasarkan data yang di ambil dari Badan Pusat Statistik (BPS), menurut hasil pendataan pertanian yang di lakukan pada tahun 2013 terjadi penurunan yang signifikan terhadap jumlah petani di Indonesia. Selama 10 tahun yaitu dari tahun 2003 – 2013, jumlah petani di Indonesia mengalami penurunan yang sangat drastis, mencapai 16% yakni dari 31,23 juta menjadi 26,14 juta orang.

Jika pemerintah tidak serius dalam menangani masalah ini, Indonesia bisa mengalami krisis petani, karena tidak ada regenerasi. Dalam jangka Panjang, kondisi ini dapat menyebabkan terjadinya krisis pangan. Meluasnya perubahan lahan menjadi penyebab utama para petani meninggalkan sawahnya. Setiap hari dapat di perkirakan sekitar 5000 petani meninggalkan pekerjaannya. Petani lebih memilih pergi ke kota dan terpaksa menjadi kuli, buruh migran atau sector informal yang lain. Hal tersebut menyebabkan jumlah petani yang ada di Indonesia terus berkurang.

Hal yang menyebabkan petani gagal panen yaitu Hama dan Cuaca. Hama merupakan suatu organisme yang sangat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan tanaman budidaya tersebut. Hama dianggap sangat merugikan oleh para petani dan setiap tidak menginginkan adanya hama sebab mereka dapat merusak tanaman yang dapat membuat tanaman mati. Cuaca merupakan suatu yang berkaitan dengan perubahan suhu, angin, curah hujan, dan pancaran sinar matahari. Curah hujan yang tidak menentu membuat tanaman berusia 2 minggu, tidak sedikit sayuran yang rusak karena curah hujan yang tinggi. Banjir juga masuk ke sektor tani yang membuat kandungan air untuk tanaman yang kurang sehat.

Permasalahan petani yaitu kemampuan dalam mengelola hasil pertanian. Pengelolaan merupakan hal yang merubah hasil tanaman ke bentuk lain dengan tujuan agar dapat lebih tahan lama atau pengawetan, mencegah terjadinya perubahan yang tidak di kehendaki atau untuk penggunaan lain.

Beberapa Permasalahan pertanian yang ada di Indonesia Antara lain :

1. Mindset Masyarakat
2. Krisis Regenerasi Petani Muda
3. Pemodalán
4. Alih Fungsi Lahan
5. Teknologi Pertanian

6. Persoalan Pupuk
7. Pemasaran
8. Penetapan Harga Dasar
9. Teknik Budidaya yang Kurang Tepat

Turunnya harga Ketika panen raya di karenakan melimpahnya produk pertanian. Hal ini tentu merugikan para petani. Sehingga petani tidak memanen lagi tanaman tersebut sampai akhirnya mati.

Pengepul merupakan bagian dari masyarakat desa yang juga berperan sebagai petani. Mereka memiliki beberapa layanan jasa yang diantaranya menyediakan tenaga kerja permanen, mengambil hasil panen di lahan dan mengantarkannya ke industri pengolahan. Transaksi pengepul terhadap petani dilakukan secara lisan, panggilan telpon atau pesan singkat. Petani menyampaikan terlebih dahulu bahwa lahan mereka akan di panen dan meminta para pengepul untuk membawa hasil panen mereka ke pabrik.

Para pengepul merupakan sumber masalah dari para petani karena pengepul cenderung menawar rendah. Sumber masalah petani kebanyakan memiliki utang kepada pengepul. Saat panen, para petani banyak yang mengeluhkan harga pasar yang anjlok. Seharusnya harga beras di Indonesia bisa murah tetapi karena dengan adanya para pengepul harga beras bisa menjulang tinggi yang di mana para pengepul membuat petani rugi dan pabrik juga membeli dengan harga yang mahal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Kesejahteraan petani saat ini menjadi tolak ukur bagi petani muda maupun petani yang sudah ada, sehingga kurangnya rasa dorongan untuk regenerasi bagi kehidupan para petani. Serta kurangnya perhatian secara khusus untuk kehidupan para petani saat ini. Yang di inginkan petani saat ini adalah bagaimana hidup menjadi petani bisa menjamin kesejahteraan hidupnya.

## **1.3 Tujuan**

Untuk memberikan solusi dari persoalan yang ada agar kedepannya dapat dikembangkan dan memberi manfaat kepada masyarakat luas untuk bisa mensejahterakan kehidupan para petani yang ada di negeri ini. Sistem yang akan kami usulkan ini akan membantu para petani untuk bisa langsung terhubung dengan sector industri pengolah bahan makanan agar lebih terkoordinir tanpa perlu adanya tengkulak atau calo yang ada lapangan.



## Gagasan

### 1. Pemicu Gagasan

Harga adalah suatu nilai tukar yang bisa disamakan dengan uang atau barang lain untuk manfaat yang diperoleh dari suatu barang atau jasa bagi seseorang atau kelompok pada waktu tertentu dan tempat tertentu istilah harga digunakan untuk memberikan nilai finansial pada suatu produk barang atau jasa. Penetapan harga yaitu harga wajar atau harga keseimbangan yang diperoleh oleh interaksi antara kekuatan permintaan dan penawaran dalam suatu pasar persaingan sempurna.<sup>1</sup>

Harga adalah sesuatu yang bernilai yang harus direlakan oleh pembeli untuk memperoleh barang atau jasa. Ini mencakup biaya- biaya transaksi, saldo minimum atau kompensasi. Harga jual produk mempunyai fungsi ganda. Fungsi pertama adalah, sarana untuk memenangkan persaingan dipasar. Fungsi kedua, harga adalah sumber keuntungan perusahaan.<sup>2</sup> Harga adalah bunga, biaya administrasi, biaya provisi dan komisi, biaya kirim, biaya tagih, biaya sewa, biaya iuran, dan biaya-biaya lainnya.<sup>3</sup> Di desa tersebut banyak yang kurang melek dengan kegunaan teknologi yang berkembang pesat. Dan dengan menggunakan pola pemasaran yang door to door membuat hasil penjualan tidak efektif. (Pebrianggara, Biduri, and ... 2021).

Menurut Ricky W. dan Ronald J. Ebert mengemukakan bahwa: “Penetapan harga jual adalah proses penentuan apa yang akan diterima suatu perusahaan dalam penjualan produknya. Mulyadi menyatakan bahwa: “Pada prinsipnya harga jual harus dapat menutupi biaya penuh ditambah dengan laba yang wajar. Harga jual sama dengan biaya produksi ditambah Mark-up. Selain itu Hansen & Mowen mengemukakan bahwa “Harga jual adalah jumlah moneter yang dibebankan oleh suatu unit usaha kepada pembeli atau pelanggan atas barang atau jasa yang dijual atau diserahkan.

Kebijakan harga komoditas pertanian merupakan salah satu kebijakan pembangunan dan pengembangan sektor pertanian di Indonesia. Pada umumnya, kebijakan harga komoditas pertanian ditujukan untuk melindungi produsen, namun dalam implementasinya, kebijakan harga juga ditujukan untuk melindungi konsumen yang didukung dengan program stabilisasi harga. Hingga saat ini, setidaknya terdapat beberapa kebijakan harga untuk beberapa komoditas pertanian yaitu beras, jagung, kedelai, dan kacang hijau.

Pada dasarnya pemerintah terlibat dalam menentukan harga hasil pertanian adalah ingin meningkatkan efisiensi alokasi sumber daya maupun keadilan dalam distribusi pendapatan dalam menentukan berapa banyak barang yang dibeli oleh individu dan mereka hanya mempertimbangkan manfaat yang diperoleh secara pribadi, sehingga kesempatan barang tersebut yang tersedia di pasar sangat kecil. Keterlibatan pemerintah dalam menetapkan harga bertujuan agar pasar bekerja lebih baik, memperbaiki arus informasi dan mengurangi unsur- unsur monopoli.

## 2. Tawaran Solusi

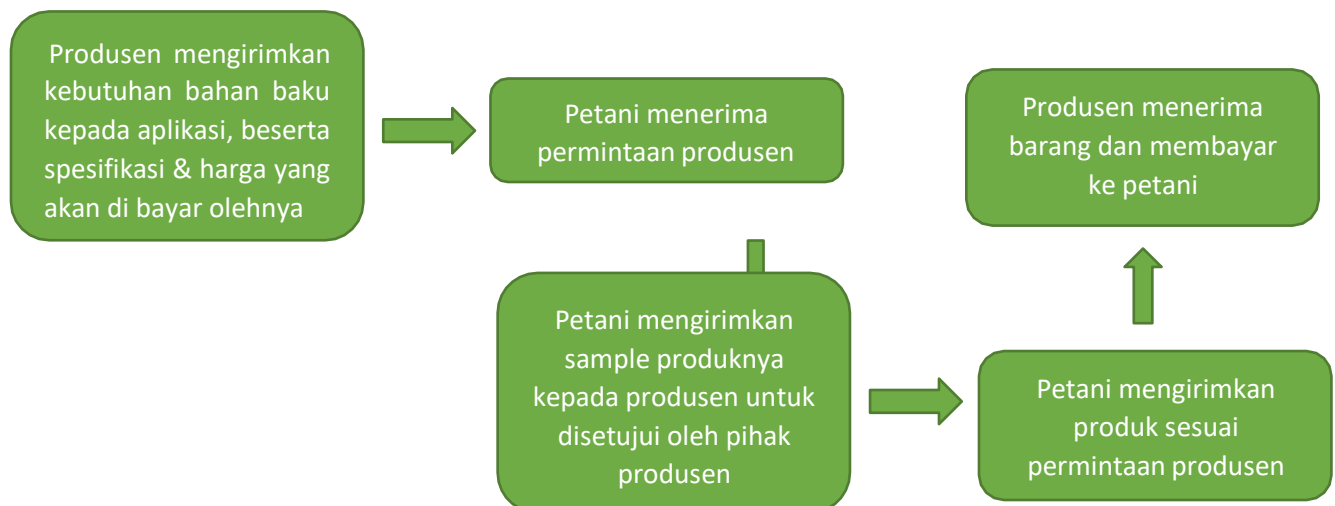
Untuk mengatasi masalah kesejahteraan kehidupan petani di negeri ini yang disebabkan oleh banyaknya pihak ke-3 yang mengambil margin atau keuntungan pribadi yang bisa menimbulkan penekanan harga beli terhadap petani. Untuk itu di buat system atau sebuah platform aplikasi penghubung antara petani dan industri pengelolah bahan pokok yang dapat di akses oleh semua petani dengan principal / produsen bahan pokok. Aplikasi ini bernama TANIGO, dalam aplikasi ini terdapat beberapa spesifikasi produk pertanian yang di terima oleh pihak produsen baik secara produk, prosedur maupun secara harga yang terbuka. Sehingga para petani mempunyai akses komunikasi dengan pihak produsen.



Gambar 1.0 Contoh gambar sebuah aplikasi yang digunakan untuk komunikasi.

Dari gambar atas dapat dijelaskan antara kebutuhan pihak produsen serta tampilan harga, sampai dengan transportasi yang akan mengangkut. Sehingga petani bisa mengetahui hasil dari panen mereka di kualitas yang maksimal serta hasil yang maksimal. Secara tidak langsung aplikasi ini dapat membantu pengetahuan maupun menjadi motivasi untuk kesejahteraan hidup mereka sebagai petani. Petani dapat membaca peluang-peluang untuk dapat memenuhi kebutuhan oleh pihak produsen.

Secara garis besar kami akan memberikan ilustrasi grafik sebagai berikut.



Aplikasi TANIGO dibuat untuk membantu petani dan produsen secara terbuka baik dalam kuantiti maupun secara kualitas. Hal ini dapat menimbulkan keuntungan yang maksimal serta menimbulkan semangat baru bagi petani muda untuk dapat berinovasi untuk pengembangan produk maupun kelangsungan hidup mereka di negeri ini.

### **3. Pihak Pihak Yang Dipertimbangkan Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan dan Peran atau Kontribusi Masing Masing nya**

Pihak pihak yang dinilai dapat mengimplementasikan gagasan kami adalah pihak serikat petani atau kelompok petani bekerjasama dengan pihak produsen pengolah bahan baku. Karena gagasan ini merupakan upaya dalam menyejahterakan kehidupan para petani dan keuntungan bagi pihak produsen untuk menekan biaya produksi dalam sisi bahan baku. Dibutuhkan juga Ahli IT yang membantu menganalisa sistem apakah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan penggunaannya.

Perlunya kesinambungan dari pihak pihak untuk dapat mengimplementasikan gagasan ini.

#### **a. Pemerintah**

Pemerintah sebagai pengambil kebijakan disini berfungsi sebagai pihak pendukung. Pendukung dalam artian dukungan dengan kebijakan. Kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah harus yang berkesesuaian dan mendukung terhadap peran penting dari sektor kesejahteraan masyarakat.

#### **b. Pertanian dan Perindustrian**

Sektor pertanian sebagai pihak yang berkontribusi secara langsung dalam pengimplementasian gagasan ini

#### **c. Perdagangan**

Sektor perdagangan sebagai pihak yang merumuskan atau membantu kebijakan teknis dibidang perdagangan baik secara industrial maupun secara retail serta memberikan kajian mendalam mengenai kesetaraan harga dalam system yang akan di implementasikan.

#### **4. Langkah – langkah Strategis dan Timeline dalam Merealisasikan Gagasan sehingga Dampak Sistematis yang Diharapkan, Tercapai.**

Untuk dapat merealisasikan gagasan kami ini perlunya langkah langkah strategis untuk megimplementasikan nya.

- a. Melakukan analisa dan survey untuk menentukan titik titik yang yang sesuai untuk pengaplikasian sistem, karena diharapkan sistem ini benar benar digunakan pada daerah yang padat sekali oleh lahan pertanian dan industri untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Menguji coba tingkat kelayakan sistem dengan melakukan simulasi.
- c. Menentukan dana yang dibutuhkan untuk dapat merealisasikan gagasan.

Adapun teknik Implementasi yang dapat digunakan untuk merealisasikan

Terdapat 4 variabel yang menjadi faktor utama keberhasilan implementasi suatu kebijakan, 4 variabel tersebut adalah :

1. Komunikasi : Komunikasi merupakan sarana untuk menyebarkan informasi, Untuk menghindari terjadinya kesalahan informasi, perlu adanya ketetapan waktu dalam penyampaian informasi.
2. Sumber Daya  
Yang termasuk sumber-sumbernya adalah :
  - A. staf yang relatif cukup jumlahnya dan mempunyai keahlian dan keterampilan untuk melaksanakan kebijakan,
  - B. Informasi yang memadai untuk keperluan implementasi, dukungan dari lingkungan untuk mensukseskan implementasi kebijakan serta wewenang yang dimiliki instrument untuk mensukseskan kebijakan.
3. Disposisi : Variabel ini berkaitan dengan bagaimana sikap para instrument dalam mendukung suatu implementasi kebijakan.
4. Struktur Birokrasi :Struktur birokrasi menjadi faktor paling penting karna para instrument lah yang menjadi penggerak dadi kebijakan yang telah dibuat

## **Kesimpulan**

Kesejahteraan merupakan tujuan dari seluruh masyarakat. Kesejahteraan di artikan sebagai kemampuan masyarakat untuk memenuhi semua kebutuhan untuk bisa hidup layak, sehat, dan produktif. Secara umum, tujuan utama sistem pertanian TANIGO adalah untuk meningkatkan pendapatan petani agar dapat menghidupi seluruh keluarganya sekaligus dapat menjaga generasi penerus para petani.

Pertumbuhan pertanian di Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan ekonomi. Sejarah menunjukkan bahwa pembangunan pertanian merupakan prasyarat untuk adanya kemajuan dalam tahapan-tahapan pembangunan selanjutnya. Pertanian memiliki keterkaitan dengan berbagai aspek dalam perekonomian di Indonesia, maka pembangunan pertanian merupakan penentu utama dalam pertumbuhan ekonomi khususnya pedesaan.

Pembangunan sektor pertanian salah satunya bertujuan untuk menghilangkan kemiskinan dan keterbelakangan khususnya di daerah pedesaan, disamping itu juga memperhatikan pemerataan perekonomian antar golongan dan antar wilayah. Pembangunan pertanian yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat sehingga terjadi suatu perubahan dalam pola hidup masyarakat di sekitarnya.

Sistem ini diprediksi memberikan manfaat yang baik bagi masyarakat luas, terlebih bahan pokok yang ada di negara Indonesia saat ini mengalami kenaikan secara signifikan. Akan tetapi kejadian kenaikan harga retail bertolak belakang dengan kehidupan para petani. Sistem ini juga mampu memberikan nilai positif untuk bangsa Indonesia yang dapat memanfaatkan digitalisasi dengan

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous<sup>1</sup>. 2018. An Introductory Survey of the Arabic Books of Filāfia and Farming Almanacs. <http://www.filaha.org/introduction.html>. March 13, 2018
- Anonymous<sup>2</sup>. 2018. What are Biofuels? Greenfacts, Facts on Health and The Environment. <https://www.greenfacts.org/en/biofuels/1-3/1-definition.htm#1p0>. March 9, 2018.
- Anonymous<sup>3</sup>, 2018. What is Biomass? <https://www.reenergyholdings.com/renewable-energy/what-is-biomass/>. March 9, 2018.
- Anonymous<sup>4</sup>. 2018. Aeroponic history- in the beginning. <http://www.aeroponics.com/aerolld.htm>. March 31, 2018.
- Anonymous<sup>5</sup>. 2018. What is Sustainable Agriculture?. The University of Tennessee Institute of Agriculture. <http://tnsare.ag.utk.edu/>. March 9, 2018.
- Anonymous<sup>6</sup>. 2018. GMO Fact. <https://www.nongmoproject.org/gmo-facts/>. March 5, 2018.
- Anonymous<sup>7</sup>. 2018. The Development of Agriculture. National Geographic. <https://genographic.nationalgeographic.com/development-of-agriculture/>. February 27, 2018
- Anonymous<sup>8</sup>. 2018. About Hunger. <http://www.bread.org/who-experiences-hunger>. April 9, 2018.
- AAG Center for Global Geography Education. 2018.
- Pebrianggara, A., S. Biduri, and .... 2021. "Pendampingan UMKM Roti Desa Simoketawang Menuju Entrepreneur Digital." *Studi Kasus Inovasi ...* 05(01):13–16.
- Malthusian Theory of Population.**  
Population and Natural Resources module: Conceptual Framework. [http://cgge.aag.org/PopulationandNaturalResources1e/CF\\_PopNatRes\\_Jan10/CF\\_PopNatRes\\_Jan108.html](http://cgge.aag.org/PopulationandNaturalResources1e/CF_PopNatRes_Jan10/CF_PopNatRes_Jan108.html). March 13, 2108
- Ardeni, Pier Giorgio; Freebaim, John. 2002. Chapter 28 The macroeconomics of agriculture. *Handbook of Agricultural Economics*. Volume 2, Part A. Pages 1455 -1485 <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1574007202100107>. April 21, 2018.

- Ayres, Bill. 2014. Ten Ways to End Hunger. [https://www.huffingtonpost.com/bill-ayres/ten-ways-to-end-hunger\\_b\\_4351633.html](https://www.huffingtonpost.com/bill-ayres/ten-ways-to-end-hunger_b_4351633.html). March 18, 2018
- Anonymous. 2018. Vertical Farming, Indoor Agriculture. BK101/  
<http://www.basicknowledge101.com/subjects/verticalfarming.html>. March 30, 2018.
- Anonymous. 2018. Strip Cropping. My Agriculture Information Bank.  
<http://www.agriinfo.in/?page=topic&superid=1&topicid=443> . March 26, 2018.
- Bassal, Ibn. 2018. The Filaha Text Project. The Arabic book of Husbandry.  
[http://www.filaha.org/author\\_Ibn\\_bassal.html](http://www.filaha.org/author_Ibn_bassal.html). February 28, 2018.
- Barth, Brian. 2016. Permaculture: You've Heard of It, But What the Heck Is It?.  
<https://modernfarmer.com/2016/04/permaculture/>. April 10, 2018
- Booth, Anne. 1989. Indonesian agricultural development in comparative perspective. *Development Journal*, Volume 17, Issue 8, August 1989, Pages 1235-1254.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0305750X89902350>. March 9, 2018
- Bouet, Antoine and Debucque, David Laborde. 2017. Agriculture, development, and the global trading system : 2000-2015. <http://www.ifpri.org/publication/agriculture-development-and-global-trading-system-2000%E2%80%932015>. February 28, 2018.
- Brooklyn Grange. 2018. About Brooklyn Grange. <https://www.brooklyngrangefarm.com/about-brooklyn-grange-1/>. April 1, 2018
- Campbell, Sherrie. 2015. 10 Ways to Improve the Quality of Your Business Life.  
<https://www.entrepreneur.com/article/242032>. April 15, 2018.
- Chait, Jennifer. 2017. Top Skills New Organic Farmers Need to be Successful.  
<https://www.thebalance.com/top-skills-new-organic-farmers-need-2538409>. April 16, 2018
- CGIAR. 2016. Change for the Better. <https://ccafs.cgiar.org/research/annual-report/2015>. March 21, 2018.
- CARDNO. 2018. Agricultural Development.  
<http://www.cardno.com/en-au/MarketsandServices/Pages/Agricultural-Development.aspx>.  
February 28, 2018

- Cunningham, Margaret. 2018. What Is the Green Revolution? - Definition, Benefits, and Issues. <https://study.com/academy/lesson/what-is-the-green-revolution-definition-benefits-and-issues.html>. March 5, 2018.
- Click & Grow. 2018. BENEFITS OF URBAN FARMING VS. TRADITIONAL FARMING . <https://asia.clickandgrow.com/blogs/news/38039556-6-benefits-of-urban-farming-vs-traditional-farming>. April 1, 2018
- Cowen, Brandi. 2013. Plantcrapers could produce more with less. <https://www.greenhousecanada.com/energy-edge/efficiency/plantscapers- could-produce-more-with-less>. March 30, 2018.
- Chaudry, M.Ghaffar and Chaudry, Ghulam Mustafa. 1997. Pakistan's Agricultural Development since Independence: Intertemporal Trends and Explanations . The PakistanDevelopment Review 36 : 4 Part II(Winter 1997) pp. 593—612. [.http://www.pide.org.pk/pdf/PDR/1997/Volume4/593-612.pdf](http://www.pide.org.pk/pdf/PDR/1997/Volume4/593-612.pdf). March 19, 2018.
- Danau, Alex, Julie Flament dan Daniel Van Der Steen. 2011. Choosing the right strategies for increasing farmers' market power. Brussel: Collectif Stratégies Alimentaires asbl .[http://www.csa- be.org/IMG/pdf\\_csa\\_StrategiesFarmersMarket\\_EN\\_DEF.pdf](http://www.csa- be.org/IMG/pdf_csa_StrategiesFarmersMarket_EN_DEF.pdf). April 21, 2018
- Dithal, Raji. 2004. Rural Urban Agriculture Market System: **Challenges and Opportunities,A CaseStudy: Eastern Nepal.** <https://hixon.yale.edu/research/fellowship/fellows/raji-dhital>. April 21, 2018.
- Dethier, Jean-Jacques and Effenberger, Alexandra. 2012.Agriculture and development: A briefreview of the literature. Journal of Economic System, Volume 36, Issue 2, June 2012, Pages 175- 205.. Sciencedirect, Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0939362512000271>. February 28, 2018
- ECONET. 2018. Agriculture Development. [http://www.econetwireless.com/econet\\_foundation\\_description.php?ref=Agriculture+Development&uid=5](http://www.econetwireless.com/econet_foundation_description.php?ref=Agriculture+Development&uid=5). February 27, 2018
- ECONOMYWATCH. 2010. Agriculture Development. <http://www.economywatch.com/agriculture/development.html>. February 28, 1018.
- FAO (Food and Agriculture Organization of the United Nations). 2017. The Future ofFood andAgriculture, Trends and Challenges. <http://www.fao.org/3/a-i6583e.pdf>. April 2, 2018.
- FAO. 2018. Indonesian farmer receives Asia Pacific Model FarmersAwards. <http://www.fao.org/indonesia/news/detail- events/en/c/1061678/>. March 10, 2018
- FAO. 2018. Doing More with Less. Sustainable Intensification of Agriculture <http://www.fao.org/policy-support/resources/resources->



details/en/c/421726/. March 10,  
2018

Graham, Carol. 2002. Strengthening Institutional Capacity in Poor Countries: Shoring Up Institutions,

Reducing Global Poverty. <https://www.brookings.edu/research/strengthening-institutional-capacity-in-poor-countries-shoring-up-institutions-reducing-global-poverty/>. April 15, 2018

Gray, Richard. 2017. How can we manage Earth's land?  
<http://www.bbc.com/future/story/20170628-how-to-best-manage-earths-land>. March 26, 2018

Greensgrow. 2018. What is Urban Farming?  
<http://www.greengrow.org/urban-farm/what-is-urban-farming/>. April 1, 2018

Growth Technology. 2018. What is Hydroponic Growing?.  
<https://www.growthtechnology.com/growtorial/what-is-hydroponic-growing/> March 31, 2018.

Hall, Hil. 2000. The Indonesian Economy. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=ZxRo3kclNYC&pg=PA97&lpg=PA97&dq=Repelita&source=bl&ots=r-OY7aWXnj&sig=ltKs5My7BkMrKeTpHGT9NCnh5zY&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwixncr57eXZA hXGK48KHVeAC3Q4FBDoAQgsMAE#v=onepage&q=Repelita&f=false>.  
March 13, 2018.

Institutopolis. 2018. **SEGURANÇA ALIMENTAR E NUTRICIONAL – Deu Horta na Telhado Revelando São Paulo.**

<http://polis.org.br/noticias/seguranca-alimentar-e-nutricional-deu-horta-na-telha-do-revelando-sao-paulo/>. April 2, 2018

International Cooperation and Development. 2018. Sustainable Agriculture and Rural Development. Policy. [https://ec.europa.eu/europeaid/sectors/food-and-agriculture/sustainable-agriculture-and-rural-development/agricultural-development\\_en](https://ec.europa.eu/europeaid/sectors/food-and-agriculture/sustainable-agriculture-and-rural-development/agricultural-development_en). February 28, 2018.

Jha, Alok. 2012. Neanderthals may have been first human species to create cave paintings. The

Guardian. <https://www.theguardian.com/science/2012/jun/14/neanderthals-first-create-cave-paintings>. February 28, 2018.

James, Christophher and Fitzgerald, Joseph A. 2008. Of the Land and the Spirit: The

Essential Lord Northbourne on Ecology and Religion.  
[https://books.google.co.id/books?id=\\_ojzfxqs3BAC&pg=PR20&lpg=PR20&dq=Rudolf+Steiner+Lord+Northbourne&source=bl&ots=f5RNE3BKui&sig=F2zVBYNe0NsgwQJkA\\_Ehpt7R9HA&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj4pZiUtuPZAhXMvo8KHQAIDboQ6AEIMjAB#v=onepage&q=Rudolf%20Steiner%20Lord%20Northbourne&f=false](https://books.google.co.id/books?id=_ojzfxqs3BAC&pg=PR20&lpg=PR20&dq=Rudolf+Steiner+Lord+Northbourne&source=bl&ots=f5RNE3BKui&sig=F2zVBYNe0NsgwQJkA_Ehpt7R9HA&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj4pZiUtuPZAhXMvo8KHQAIDboQ6AEIMjAB#v=onepage&q=Rudolf%20Steiner%20Lord%20Northbourne&f=false)  
March 22, 2018.

Kwa, Aileen. 2001. Agriculture in Developing Countries: Which Way Forward?.  
[https://focusweb.org/publications/2001/agriculture\\_which\\_way\\_forward.html](https://focusweb.org/publications/2001/agriculture_which_way_forward.html). March 21, 2018.

Matthews, Elaine. 1994. Nitrogenous fertilizers: Global distribution of consumption and associated emissions of nitrous oxide and ammonia  
<https://doi.org/10.1029/94GB01906>,  
<https://agupubs.onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1029/94GB01906>. March 26, 2018

NABARD ( National Bank for Agriculture and Rural Development). 2018.  
Agricultural Marketing Infrastructure.  
<https://www.nabard.org/content1.aspx?id=598&catid=23&mid=>. April 15, 2018.

Nitisastro, Widjojo. 2018. Beberapa Segi Pola Dasar Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun). <https://books.google.co.id/books?id=DjYRne2ReioC&pg=PA165&lpg=PA165&dq=Repelita&source=bl&ots=ilttBZktHr&sig=F8UvMLvOhiuwl2UHcol3LA596vE&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi8jIO65XZAhWHqY8KHfyIAg> March 13, 2018

ODI. 2017. Land, Water and Agricultural Investment. Agricultural Development Policy. <https://www.odi.org/programmes/agricultural-development-policy/land-water-agricultural-investment> . March 6, 2017.

ODI. 2018. Agricultural Development and Policy.  
<https://www.odi.org/our-work/programmes/agricultural-development-and-policy>.  
February 28, 2018

# **IDE PEMBUATAN APLIKASI PENCARI KOS**

NAMA KELOMPOK :

Wahyu Karobby (216120900006)

Muhammad Faizin (216120900061)

Candra Lucas Diansa Putra (216120900004)

Agus Ari Susanto (216120900003)

### **BAB III**

#### **Artikel Tentang :**

#### **Ide Pembuatan Aplikasi Pencari Kos Yang Diharapkan Dapat Membantu Mahasiswa, Perantau, dan Juga Penyedia Kos**

**Wahyu Karobby<sup>1</sup>, Muhammad Faizin<sup>2</sup>, Candra Lucas Diansa Putra<sup>3</sup>, Agus Ari Susanto<sup>4</sup>**

**Abstrak:** Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, peranan teknologi informasi adalah suatu hal yang tidak dapat di pisahkan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Teknologi informasi dibuat untuk membantu mengatasi berbagai masalah yang ada di suatu masyarakat. Seperti halnya tentang masalah tempat tinggal sementara yang paling banyak dicari oleh para pendatang biasa disebut perantau, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Mereka masih terkendala dengan seluk beluk kota maupun nama jalan. Oleh karena itu dengan terciptanya suatu aplikasi pencarian lokasi kos berbasis web mobile application ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan banyak orang terkait pencarian kos. Aplikasi ini akan memajemen data kos dan memberikan informasi detail kos, dari mulai lokasi, harga, dan juga ukuran kos tersebut. Aplikasi ini juga akan memberikan lokasi secara detail dan juga akurat dengan memanfaatkan google maps. Selain itu aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi penyedia kos untuk memasarkan kosnya.

**Kata kunci :** teknologi, kos, perantau, mahasiswa, web mobile application

***Abstract:** Along with the rapid development of technology, the role of information technology is something that cannot be separated from people's daily lives. Information technology is created to help overcome various problems that exist in society. As is the case with the issue of temporary housing, the most sought-after migrants are usually called migrants, students, and the general public. They are still constrained by the ins and outs of the city and street names. Therefore, with the creation of a web-based mobile application, it is hoped that it can help overcome many people's problems related to boarding houses. This application will manage cost data and provide detailed cost information, starting from the location, price, and also size of the boarding house. This application will also provide a detailed and accurate location using google maps. In addition, this application also makes it easy for boarding house providers to market their boarding houses.*

**Keywords:** technology, boarding house, immigrants, students, web mobile application

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan internet dan dunia digital telah menciptakan disrupsi pada dunia bisnis. Sekarang, semua pebisnis atau pengusaha harus merambah dunia digital untuk bisa menggaet dan menjangkau konsumen yang lebih luas (Pebrianggara, Biduri, and ... 2021). Tempat tinggal merupakan kebutuhan yang paling mendasar atau paling mutlak yang harus dipenuhi setiap umat manusia setelah memenuhi dua kebutuhan primer lainnya yaitu kebutuhan sandang dan pangan. Sedangkan dalam teori hierarki kebutuhan oleh Maslow, kebutuhan tingkat dasar atau fisiologi adalah faktor utama manusia yang harus dipenuhi agar dapat bertahan hidup dan melangkah ke tingkat kebutuhan selanjutnya. Seorang individu tidak mungkin dapat memenuhi tingkat kebutuhan selanjutnya apabila mereka belum memenuhi kebutuhan dasar ini. Perlu diingat apabila salah satu dari bagian kebutuhan fisiologi ini tidak dapat terpenuhi, maka dapat dipastikan akan mengganggu tercapainya pemenuhan kebutuhan di tingkat selanjutnya.

Merantau memiliki arti berlayar atau mencari penghidupan di tanah rantau atau pergi ke negeri lain untuk mencari penghidupan, ilmu, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Berdasarkan kajian kemasyarakatan, merantau dapat diartikan sebagai orang yang meninggalkan teritorial asal dan menempati teritorial baru. Di tanah rantau mereka mencari mata pencaharian baru untuk memenuhi kebutuhannya. Merantau telah menjadi budaya hidup bangsa Indonesia. Setiap suku bangsa memiliki budaya merantau, mulai dari suku Jawa, Madura, Batak, Bugis, Minangkabau dan masih banyak suku – suku yang lain. Misalnya banyak orang dari suku Jawa merantau ke luar daerah untuk mencari pekerjaan demi keberlangsungan hidupnya. Sebagian perantau pasti saat baru berpindah daerah belum mendapatkan tempat tinggal, dikarenakan biasanya mereka memang nekat.

Dalam hal ini mereka (perantau) biasanya masih kurang dalam mencari informasi tempat tinggal seperti kos, wisma maupun tempat tinggal yang bersifat sementara lainnya, walaupun sebagian dari mereka yang pergi merantau mengikuti keluarga yang sudah pergi merantau terlebih dahulu. Selain kurang dalam informasi, di pihak lain (penyewa kos) juga masih sulit dalam memasarkan tempat kosnya. Selain dari pihak pencari dan penyedia kos, masih banyak kendala di sektor lain, seperti sektor lingkungan, budaya, kebijakan pemerintah, dan lain-lain.

Terinspirasi dari salah satu *startup* raksasa marketplace penginapan yaitu *airbnb* yang sudah mulai dikenal oleh seluruh dunia, kami berencana membantu dengan cara membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu para perantau, mahasiswa, maupun masyarakat yang membutuhkan kos, dan juga memudahkan para penyedia kos untuk memasarkan tempat yang mereka sewakan.

## 1.2 Problem Solving

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang, saya dapat menyimpulkan apa saja masalah yang dihadapi oleh para pencari kos dan juga penyewa kos. Tujuan utama pada bab problem solving ini adalah pemecahan masalah. Saya akan menjabarkan masalahnya dibawah ini dan apa saja solusi yang di butuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

Masalah	Solusi
rantau yang masih kurang mengetahui informasi seluk beluk ataupun nama jalan yang ada di daerah yang baru ditempatinya	membuat aplikasi web mobile application yang menggunakan sistem google maps api
mahasiswa yang ingin mencari tempat kos agar mendapatkan kenyamanan dalam belajar	nyedia kos membuat ruangan senyaman mungkin, dan sebersih mungkin
penyewa kos yang sulit dalam memasarkan tempat kosnya	dengan adanya aplikasi ini penyewa kos dapat memasarkan tempatnya dengan mudah, karena sudah pasti ada user yang ingin mencari tempat kos
penyewa yang masih sulit dalam mengelola tempat kos	aplikasi ini menyediakan bagaimana cara untuk mengelola pembayaran tempat kos, masa tinggal di kos tersebut
cara pembayaran yang masih menggunakan sistem tradisional yang mengakibatkan telat dalam tempo pembayaran	dalam aplikasi ini, akan disediakan cara pembayaran menggunakan aplikasi <i>fintech</i> ataupun dengan cara menggunakan mobile banking agar pembayaran bisa dilakukan sebelum user menempati kos, dan saling menguntungkan kedua belah pihak
foto tempat yang ada berbeda dengan realita	penyewa harus memperbarui foto lokasi, tempat, dan keadaan secara real time selama 1 bulan sekali
para user ingin mencari tipe rumah yang berbeda	encoba bermitra dengan tempat-tempat unik, yang mempunyai kearifan lokal. Seperti : bermitra dengan yang mempunyai rumah joglo untuk disewakan selama harian, atau mingguan

### 1.3 Research and Practical Gap

Semakin banyaknya pengguna internet di Indonesia ini bisa memberi dampak yang positif maupun negatif tergantung pada penggunaannya. Apabila penggunaannya memilih untuk melakukan ataupun mencari hal yang positif maka itu akan berdampak baik bagi penggunaannya, berbanding terbalik apabila pengguna tersebut memilih untuk mencari hal yang negatif.

Di Indonesia dengan jumlah populasi yang kurang lebihnya 270 juta jiwa, pengguna internet mencapai 175,4 juta. Dibawah ini merupakan satatistik gambar pengguna internet di Indonesia.

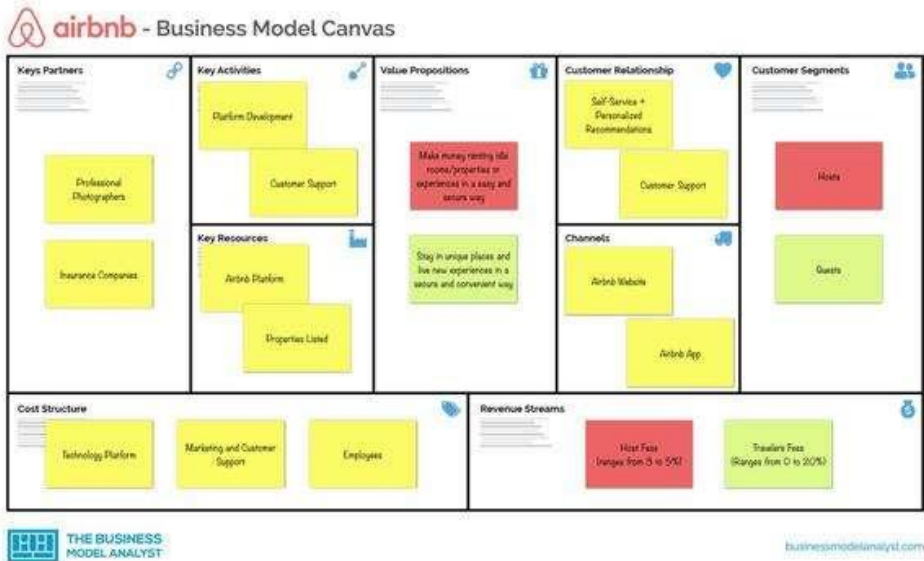


Gambar 1

Berdasarkan gambar statistik diatas, case tersebut bisa dimanfaatkan sebagai peluang untuk membuat suatu usaha baru marketplace penyewaan kos yang bergerak di bidang startup digital. Dengan banyaknya jumlah populasi penduduk Indonesia yang menggunakan jaringan internet, maka kemungkinan peluang usaha ini akan berhasil menggaet banyak pengguna, penyedia kos, dan juga banyak mitra.

Mengambil dari case study Airbnb yang menyewakan jasa akomodasi jangka pendek. Dari kamar biasa, kamar hotel, hingga bermitra dengan layanan penyewaan mobil yang dikemas dalam satu paket *all in one*. Airbnb menggunakan model bisnis *multisided platform* yang menghubungkan turis dengan *host* (penyedia) dari seluruh penjuru dunia. Dengan sistem kepercayaan yang kuat antara aplikasi, penyedia tempat, dan user airbnb menjadi salah satu raksasa perusahaan yang bergerak di akomodasi dan perhotelan. Bisnis model canvas airbnb seperti yang ada di bawah ini

:



Gambar 2

Berkaca dari perusahaan airbnb yang yang bisa sampai terkenal seperti sekarang, mereka mengimplementasikan digital marketing dengan sangat baik. Mengapa airbnb menggunakan digital marketing. Karena digital marketing paling banyak diterapkan oleh berbagai perusahaan besar dalam melakukan promosi di era Revolusi Industri 4.0. Ditambah lagi dengan fitur penunjang yang mumpuni akan membuat digital marketing semakin efektif. Lalu digital marketing ini penting bagi kesuksesan bagi sebuah perusahaan karena informasinya dengan sangat cepat menyebar.

Disisi lain dari pihak pencari kos juga membutuhkan informasi yang cepat dan akurat. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih kami berencana menggunakan metode *location based service*. Location based service sendiri ini adalah suatu istilah umum yang menunjukkan layanan perangkat lunak yang menggunakan data dan informasi geografis untuk memberikan layanan atau informasi kepada pengguna. Tentunya dengan kecepatan internet yang sudah sangat mumpuni di kota-kota besar seperti Surabaya, Sidoarjo dan sekitarnya diharapkan dapat memudahkan pengguna mencari lokasi kos, dan juga memudahkan penyedia dalam menampilkan kos mereka.

Sedangkan dari pihak penyedia, mereka harus bisa mengelola, menata tempat dan juga membuat area sekitar kos lebih aman. Pembuatan kos yang dekat dengan area perkotaan memudahkan akses mahasiswa menuju kampus, ini juga menjadi nilai lebih tempat kos karena dekat dengan area perkotaan pasti banyak user yang mencarinya.



## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat saya simpulkan beberapa poin penting, yaitu sebagai berikut :

1. Masih kurangnya informasi diantara pencari dan penyedia kos
2. Sulitnya penyewa dalam mengelola kos
3. Pembayaran sewa kos masih dilakukan secara tradisional
4. Membuat sebuah aplikasi pencari kos-kosan yang melibatkan antara pemilik dan pencari kos
5. Menampilkan lokasi-lokasi kos pada aplikasi pencarian kos menggunakan metode LBS (*Location Based Service*)
6. Memanfaatkan *google maps* API sebagai penunjuk lokasi dan posisi pencari kos yang sedang menggunakan aplikasi
7. Membuat *webservice* yang nanti akan digunakan untuk menghubungkan *database*

# GAGASAN

## 2.1 Pemicu Gagasan

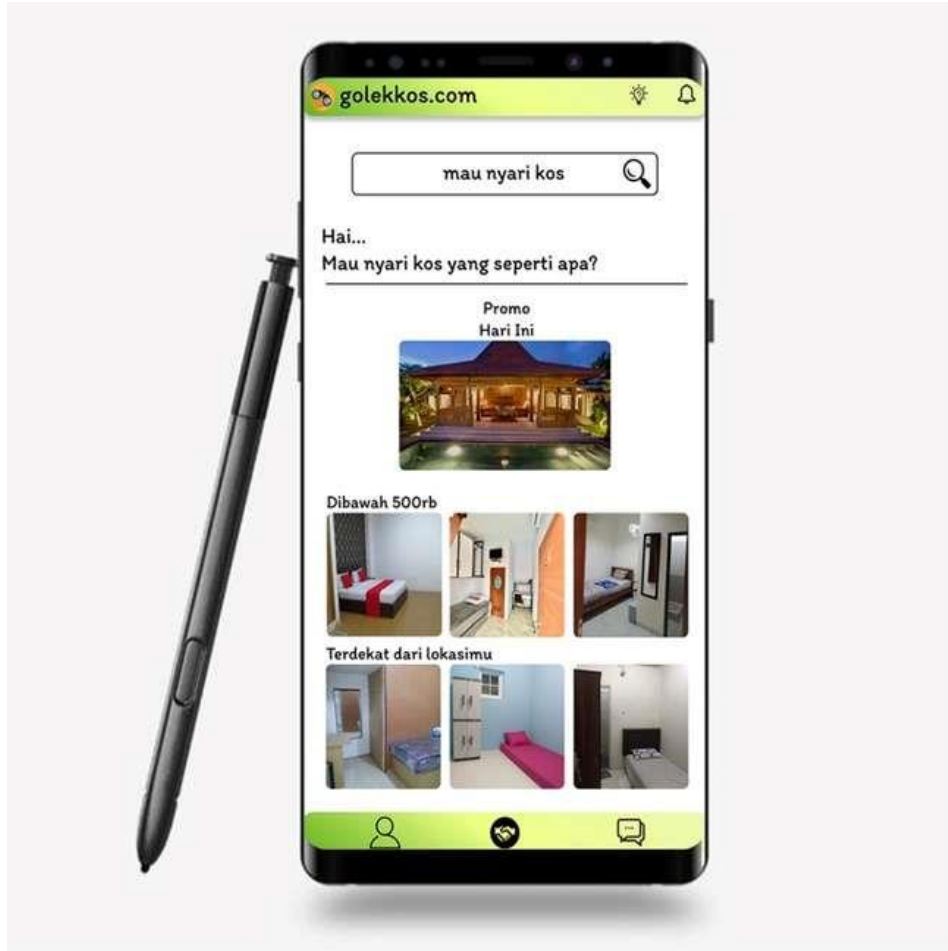
Agar Indonesia dapat bersaing dengan negara lain khususnya dalam sektor startup, negara Indonesia perlu membuat suatu inovasi produk digital agar punya nilai saing dengan negara lain. Startup telah membuka jalan baru bagi perluasan desain industri, dan membuka peluang baru bagi industri kecil hingga industri besar. Pada saat ini telah banyak menjamur industri startup, khususnya yang ada di Indonesia. Sedangkan pengertian startup sendiri adalah bisnis rintisan yang belum lama beroperasi dan menuju tahap pengembangan atau penelitian untuk menemukan segmen pasar sesuai dengan produk mereka. Ada 3 faktor penting agar suatu perusahaan disebut startup, antara lain *founder*, *investor* dana, dan produk.

Startup memang lebih condong ke perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dan informasi. Fakta dilapangan memang seperti itu, kini perkembangan perusahaan yang diberi nama startup adalah perusahaan yang berhubungan dengan dunia teknologi dan informasi.

Mengapa saya mengambil bisnis startup? Bisnis startup seakan menjadi primadona baru dalam industrial bisnis yang ada di Indonesia. Hingga saat ini sudah ada ribuan startup lokal yang ada di Indonesia ini. Startup juga berhubungan dengan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah gagasan. Hanya dengan modal gagasan seseorang yang kreatif sudah dapat berkontribusi dalam kegiatan ekonomi kreatif. Gagasan yang dimaksud disini adalah gagasan yang orisinil dan dapat dilindungi oleh hak kekayaan intelektual (HKI). Kemampuan untuk mewujudkan kreatifitas yang dipadukan dengan nilai seni, teknologi, pengetahuan dan budaya menjadi modal utama guna menghadapi persaingan ekonomi, sehingga muncullah ekonomi kreatif sebagai alternatif pembangunan ekonomi guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

## 2.2 Tawaran Solusi

Untuk membantu memudahkan user mencari tempat kos dan juga membantu penyedia (host) memasarkan produknya, agar terjadi hubungan yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak saya berencana membuat sebuah aplikasi yang diberi nama “golek kost”. Aplikasi ini berbasis web mobile application yang diharapkan mampu membantu pihak-pihak yang membutuhkan layanan dari aplikasi ini. Dalam aplikasi ini terdapat harga, foto, dan juga lokasi agar user mudah dalam mencari tempat tinggal yang diinginkan. Dengan adanya transparansi harga maka tidak ada oknum yang mencoba mark up harga kos.

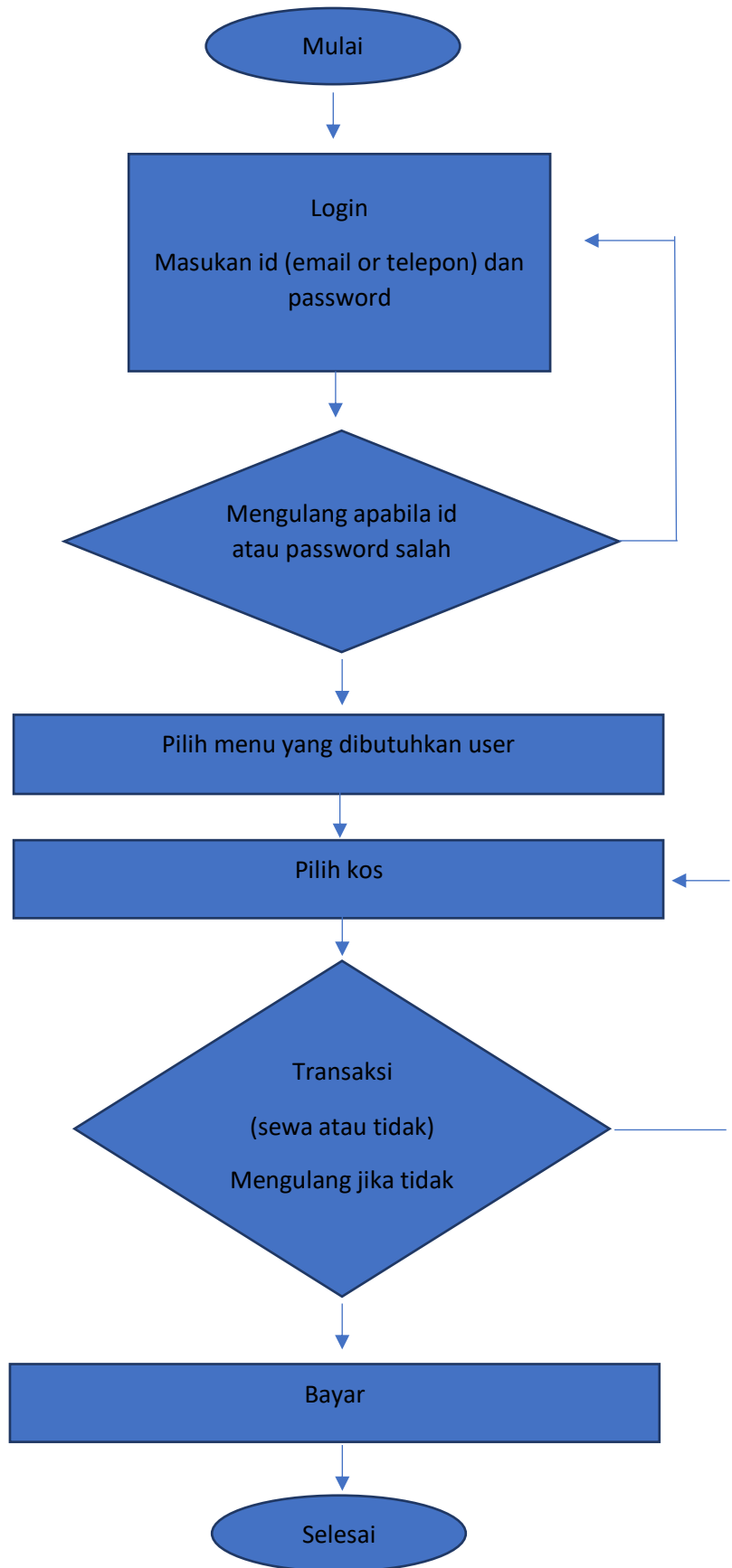


Gambar 3

*Ilustrasi ui dari aplikasi golek kos*

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa mudahnya dalam mencari lokasi kos, tempat, dan harganya sudah tertera di dalam aplikasi. Sehingga kedua belah pihak sama-sama mendapatkan keuntungan.

Akan saya dalam bentuk flowchart jabarkan bagaimana aplikasi tersebut bekerja :



### 2.3 Langkah-langkah Strategis

Untuk dapat merealisasikan gagasan kami, perlu adanya langkah strategis untuk dapat benar-benar mengimplementasikannya, dengan cara sebagai berikut :

- a. Melakukan analisa dan survey langsung ke lapangan, diharapkan aplikasi ini memang digunakan di daerah yang padat penduduk
- b. Uji coba sistem (simulasi)
- c. Menentukan RAB yang dibutuhkan agar gagasan dapat tercapai

Selain perlu adanya langkah-langkah implementasi, ada 4 variabel yang tak kalah penting agar implementasi project ini bisa berjalan, yaitu :

- a. Komunikasi

Seperti yang kita ketahui, komunikasi adalah sarana menyebarkan informasi.

- b. Sumber daya

Ada 2 yang dimaksud sumber daya disini, yang pertama kekayaan intelektual dari setiap anggota yang berperan, dan yang kedua tentu saja faktor lingkungan atau alam yang dapat digunakan dalam project ini

- c. Disposisi

Variabel ini berkaitan dengan sikap para setiap pihak dalam mendukung suatu implementasi kebijakan

- d. Pemerintah

Pemerintahan berperan penting agar terjadinya keseimbangan diantara berbagai pihak melalui kebijakan maupun peraturan yang dibuat oleh mereka

## **KESIMPULAN**

Tempat tinggal merupakan kebutuhan yang paling mendasar atau paling mutlak yang harus dipenuhi setiap umat manusia setelah memenuhi dua kebutuhan primer lainnya yaitu kebutuhan sandang dan pangan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, peranan teknologi informasi adalah suatu hal yang tidak dapat di pisahkan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Teknologi informasi dibuat untuk membantu mengatasi berbagai masalah yang ada di suatu masyarakat. Seperti halnya tentang masalah tempat tinggal sementara yang paling banyak dicari oleh para pendatang biasa disebut perantau, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Mereka masih terkendala dengan seluk beluk kota maupun nama jalan. Oleh karena itu dengan terciptanya suatu aplikasi pencarian lokasi kos berbasis web mobile application ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan banyak orang terkait pencarian kos. Aplikasi ini akan memajemen data kos dan memberikan informasi detail kos, dari mulai lokasi, harga, dan juga ukuran kos tersebut. Aplikasi ini juga akan memberikan lokasi secara detail dan juga akurat dengan memanfaatkan google maps. Selain itu aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi penyedia kos untuk memasarkan kosnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Pebrianggara, A., S. Biduri, and ... 2021. "Pendampingan UMKM Roti Desa Simoketawang Menuju Entrepreneur Digital." *Studi Kasus Inovasi ...* 05(01):13–16.
- (Anwar et al. 1978; Bashir and Verma 2016; Kementerian Komunikasi dan Informasi 2019; Kim, Kim, and Jeon 2018; Komalasari 2021; Kustiawan 2021; Lovitos 2019; Marta 2014; McLeod 2018; Ratnasari, Qur'ani, and Apriani 2018; Sistemasi 2018; Sudarji and Juniarti 2020; Syauqi 2016; Volunteers and Relations 2016; Zickuhr 2013)Anwar, Badrul et al. 1978. "Issn : 1978-6603 Implementasi Location Based Service Berbasisandroid Untuk Mengetahuiposisi User." : 121–33.
- Bashir, Makhmoor, and Rajesh Verma. 2016. "Airbnb Disruptive Business Model Innovation: Assessing the Impact on Hotel Industry." *International Journal of Applied Business and Economic Research* 14(4): 2595–2604.
- Kementerian Komunikasi dan Informasi. 2019. "Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia: Strategi Dan Sektor Potensial." : 1–68.
- Kim, Boyoung, Hyojin Kim, and Youngok Jeon. 2018. "Critical Success Factors of a Design Startup Business." *Sustainability (Switzerland)* 10(9): 1–15.
- Komalasari, Dewi. 2021. Buku Ajar Digital Marketing *Buku Ajar Digital Marketing*.
- Kustiawan, Fery. 2021. "Pemanfaatan Google Maps Sebagai Sistem Informasi Geografis Jalan Dan Jembatan." : 38–45.
- Lovitos, Ana Helena R. 2019. "Quality Living Conditions and the Boarding Preferences of UM College Students." *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences* 5(2): 54–62.
- Marta, Suci. 2014. "Konstruksi Makna Budaya Merantau Di Kalangan Mahasiswa Perantau." *Jurnal Kajian Komunikasi* 2(1): 27.
- McLeod, Saul. 2018. "Maslow ' s Hierarchy of Needs Maslow ' s Hierarchy of Needs." *Business*: 3–5.
- Pebrianggara, A, S Biduri, and ... 2021. "Pendampingan UMKM Roti Desa Simoketawang Menuju Entrepreneur Digital." *Studi Kasus Inovasi ...* 05(01): 13–16.  
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/skie/article/view/13206>.
- Ratnasari, Dwi, Dindari Bela Qur'ani, and Apriani Apriani. 2018. "Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android." *Jurnal INFORM* 3(1): 32–45.
- Sistemasi, Jurnal. 2018. "Usman, Aplikasi Pencarian Lokasi Kos Di Kota Tembilahan Berbasis Web Mobile 38." 7: 38–47.
- Sudarji, Shanty, and Fifi Juniarti. 2020. "Perbedaan Grit Pada Mahasiswa Perantau Dan Bukan Perantau Di Universitas 'X.'" *PSYCHE: Jurnal Psikologi* 2(1): 1–10.
- Syauqi, Ahmad Thariq. 2016. "Startup Sebagai Digitalisasi Ekonomi Dan Dampaknya Bagi Ekonomi Kreatif Di Indonesia." *Department of Electrical Engineering and Information*

*Technology*: 1–4.

Volunteers, Motivating, and Public Relations. 2016. “RLI Graduate Course: Maslow’s Hierarchy of Needs.” *The Rotary Leadership Institute* 5(15): 1–22.

Zickuhr, Kathryn. 2013. “Location-Based Services Overview Main Findings.”

[Teori Kebutuhan Maslow: Pengertian, Konsep & Pembagiannya \(gamedia.com\)](#)

[Indekos - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#)

[Airbnb Business Model Canvas \(businessmodelanalyst.com\)](#)

[Case Study: Airbnb. In this series of case studies we are... | by Keks Ackerman | Future Sensor | Medium](#)

[Agen Pengguna APIs-Google | Pusat Google Penelusuran | Dokumentasi | Google Developers](#)

[Location-based service - Wikipedia](#)

[Pengertian Ekonomi Kreatif, Contoh, dan Faktor Pendorongnya \(koinworks.com\)](#)

<https://www.figma.com/file/tpURvMbpF08RYe54SXjZgG/Untitled?node-id=0%3A1>

[Flowchart Penjualan - Bing](#)

[Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya - Dicoding Blog](#)

[samsung mockup png - Bing images](#)

[Pengertian Ekonomi Kreatif : Ciri, Jenis, Sektor, Contoh dan Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia \(bunghatta.ac.id\)](#)

[Pengertian Komunikasi Organisasi: Fungsi, Teori, Jenis dan Manfaat - Gramedia Literasi](#)

[Contoh Kebijakan Pemerintah dalam Bidang Ekonomi di Indonesia yang Pernah Ada - DosenEkonomi.com](#)



# **IDE PEMBUATAN SISTEM YANG DAPAT MEMPERMUDAH BAGI JASA SEWA KENDARAAN**

NAMA KELOMPOK :

Farida Rokhmah (216120900029)  
M.Saddam Navaro (216120900020)  
M. Ridho Julianto (216120900012)

## BAB VI

### Artikel Tentang :

### Ide Pembuatan Sistem Yang Dapat Mempermudah Bagi Jasa Sewa Kendaraan

Farida Rokhmah<sup>1</sup> M.Saddam Navaro<sup>2</sup>, M. Ridho Julianto<sup>3</sup>

**Abstrak** : Sistem persewaan mobil pada renta masih menggunakan sistem sistem pemrosesan manual dan sistem pemrosesan berkas (file-file) komputer secara terpisah, sehingga pengarsipan dokumen persewaan masih kurang baik yang meliputi masalah-masalah pendataan yang dimiliki oleh rental kendaraan, pendataan sewa kendaraan dan pengembalian kendaraan serta pembayaran atas sewa kendaraan tersebut, pembuatan laporan-laporan tentang persewaan kendaraan yang kurang efisien yang dikarenakan harus mencari data-data dan pelanggan yang tidak terstruktur sehingga membutuhkan waktu yang relatif lebih lama untuk mengumpulkan data dan mencari data-data yang berhubungan dengan data-data tersebut karena masih dibuat dengan menggunakan program microsoft excel. Adapun tujuan yang akan dicapai adalah terciptanya sistem informasi persewaan mobil pada rental yang dapat menangani masalah-masalah yang ada pada rental. Hasil yang dicapai dalam tugas akhir ini adalah program system informasi persewaan mobil pada rental sehingga mampu menangani masalah-masalah yang terjadi di rental terutama masalah mengenai pengarsipan dokumen persewaanmobil yang kurang baik

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Persewaan Mobil, Rental Mobil

***Abstract** : The rental system at Abbabil Semarang car rental still uses a manual bidding system and a separate computer file system, so that the archiving of car rental documents is still not good which includes problems in collecting data on owned by vehicle rentals, data collection vehicles and vehicles as well as payments for these vehicles, making reports on vehicle rentals that are less efficient because they have to look for unstructured car and customer data so that it takes a relatively longer time to collect data and look for data related to data. This is because it is still made using the Microsoft Excel program. The goal to be achieved is the creation of a car rental information system on the rental that can handle the problems that exist in the rental. The results achieved in this final project is a rental information system program on rentals so that they are able to handle problems that occur in rentals, especially regarding archiving rental documents that are not good*

***Keywords:** Information System, Car Rental, Car Rental*

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Rental kendaraan merupakan salah satu bisnis yang menguntungkan dan sangat berhubungan dengan jasa, karena dengan model kendaraan yang tidak terlalu banyak seseorang dapat membuka usaha rental kendaraan. Bisnis ini juga membantu masyarakat yang memerlukan jasa persewaan untuk berbagai keperluan. System penjualan yang hanya mengandalkan penjualan langsung (door to door) tanpa membuat sebuah strategi tentunya akan terkalahkan dengan para pengusaha atau para competitor muda, system produksi yang seadanya membuat saat ini usaha belum berkembang sebagaimana mestinya, (Pebrianggara, Biduri, and ... 2021). Perusahaan merupakan salah satu perusahaan rental kendaraan dan dalam kegiatan sewa menyewa kendaraan yang mengutamakan pelayanan kepada costumernya. Guna mengutamakan pelayanan kepada costumernya maka keakuratan dari informasi dan kemudahan mendapatkan informasi tentang data kendaraan merupakan suatu kebutuhan dari perusahaan rental untuk dapat memperlihatkan efisiensi dan efektifitas usahanya. Oleh karena itu, pihak manajemen hendaknya peka terhadap semua komponen informasi data kendaraan dapat menjadi informasi yang akurat. Sewa kendaraan, baik motor maupun mobil, jadi solusi transportasi saat traveling. Namun tak sedikit traveler yang punya kejadian apes terkait rental kendaraan. Di Indonesia ini juga sudah ada aturan undang – undang yang mengenai rental mobil dimana ada pasal yang menyebutkan perjanjian sewa menyewa pasal tersebut terdapat pada **Pasal 1548 KUH Perdata yang berbunyi** “telah menyebutkan bahwa perjanjian sewa-menyewa adalah suatu perjanjian di mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak penyewa, selama waktu tertentu dan dengan pembayaran suatu harga yang telah disepakati”.

Saat traveling beramai-ramai, bareng keluarga atau sahabat misalnya, sewa kendaraan seringkali lebih menguntungkan untuk mengeksplor suatu daerah. Sama halnya dengan sewa motor, yang membuat perjalanan semakin praktis dan hemat. Namun terdapat kelemahan yang dialami oleh para penyedia sewa kendaraan yaitu seperti tidak tanggung jawabnya para penyewa kendaraan semisal kendaraan yang dipinjam malah digunakan seenaknya dan kendaraan yang disewa mengalami kecelakaan, terkadangpun penyewa yang tidak mau bertanggung jawabpun kabur dan tidak mau mengganti apa yang penyewa perbuat terhadap tindakan yang dilakukannya meskipun sudah menyertakan KTP sebagai jaminan. Hal ini menjadi sangat krusial dan para penyewa kendaraan harus bertindak dalam masalah yang ada dengan mencari solusi agar hal-hal tersebut tidak terulang kembali. Salah satu upaya yang dilakukan dengan membangun sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi agar nantinya diperoleh kelancaran, kemudahan dalam pelayanan dan data dapat terorganisir dengan baik.

Sistem yang terkomputerisasi akan membantu proses sewa–menyewa mobil dan motor berjalan lancar. Sebelumnya pada rental mobil dan motor ini terjadi permasalahan antara lain kehilangan data pelanggan, tidak tepat waktu pengembalian mobil dan motor, pencatatan order pelanggan yang masih manual, ketersediaan stok mobil dan motor yang tidak jelas, catatan denda masih dilakukan menggunakan Microsoft Excel, dan nota yang dibuat untuk pembayaran masih menggunakan nota tulis. Untuk mengatasi permasalahan diatas diusulkan sebuah sistem informasi persewaan yang akan memudahkan dan menunjang tingkat efektifitas dan efisiensi bagian

persewaan dalam mendapatkan informasi yang berkualitas, relevan, akurat, tepat waktu, ringkas, jelas, dapat diukur dan konsisten. Selain itu pelanggan akan diberi peringatan sebelum batas pengembalian mobil dan motor sewaan agar pelanggan tidak terkena denda yang merugikan pelanggan. Hal tersebut akan dilakukan dengan bantuan fitur SMS Gateway yang akan membantu proses bisnis rental mobil dan motor

## 1.2 Problem Solving

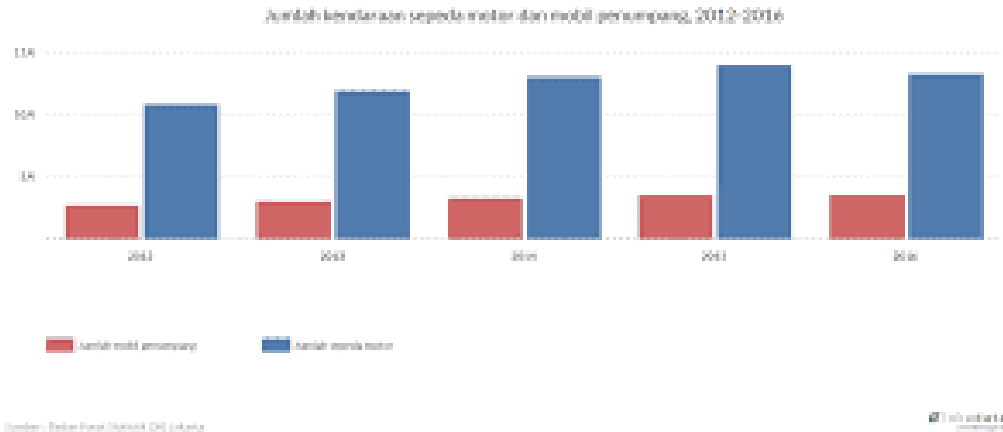
Berdasarkan masalah yang ada yang terdapat pada latar belakang. Saya dapat menyimpulkan bahwa permasalahan ini terdapat pada kedua belah pihak yaitu penyewa mobil dan pencari mobil. Tujuan utama pada problem solving ini adalah memecahkan masalah dan saya akan menjabarkan masalah – masalah yang ada.

Masalah	Solusi
Pencari Mobil sulit menemukan mobil karena Kurangnya informasi dan kesulitan mencari jasa penyewa mobil yang dekat	Membuat sistem aplikasi yang menggunakan sejenis google maps yang bisa melihat kendaraan rental terdekat
Saat akan menyewa kendaraan. Kendaraan tersebut sudah habis	Aplikasi yang tersedia ini bisa mengetahui mana saja penyewa kendaraan yang kendarannya kosong.
Penyewa mobil khawatir akan kendaraan mengalami hal yang tidak baik	
Pembayaran yang masih menggunakan uang cash	Di aplikasi ini kita menyediakan sistem pembayaran dengan menggunakan ovo,dana,gopay,dan mobile banking
Penyewa tidak bisa mengetahui kualitas kendaraan yang ingin di sewa	Di aplikasi ini tersedia di mana kita bisa mengetahui rating atau berapa banyak bintang pada pemilik mobil. Sehingga kita bisa mengetahui kualitas kendaraan yang akan kita sewa
Penyewa tidak mengetahui berapa jam lagi kendaraan akan berakhir	Di aplikasi ini penyewa kendaraan diberikan notifikasi berapa jam lagi penyewa harus mengembalikan kendaraannya
Penyewa kendaraan kesulitan jika sudah keluar kota tetapi tidak memiliki kendaraan untuk berwisata	Aplikasi ini juga tersedia di tempat wisata yang dimana pengunjung ingin berkeliling – keliling ditempat wisata

### 1.3 Research & Pratical Gap



Semakin Berkembangnya era digital saat ini banyak nya sektor yang sudah menggunakan digital untuk betraksaki. Tetapi saat ini menyewakan kendaraan masih offline dan masih menggunakan sistem pembayaran offline. Saat ini penduduk indonesia 270,20 juta yang dimana masih banyak orang indonesia yang tidak memiliki mobil mayoritas mereka memiliki motor hal ini bisa dilihat pada grafik di bawah ini



Grafik mayoritas jumlah kendaraan bermotor dan mobil

Gambar di atas sudah terlihat bahwa motor kendaraan yang terbanyak. Saat berpergian dengan membawa keluarga yang banyak mereka lebih memilih menyewa kendaraan daripada menaiki kendaraan pribadi. Dari gambar tersebut juga kita bisa mengambil peluang untuk menyewakan kendaraan secara online yang lebih praktis dan efisien yang bisa memudahkan pencari kendaraan untuk menyewa kendaraan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Tingginya kasus tidak kejahatan rental mobil tiap bulannya membuat penyewa kendaraan merasa takut kalau menyewakan kendaraannya. Terlebih lagi saat pandemi datang kenaikan kejahatan rental mencapai 25 persen dari kasus biasanya. Kejahatan ini biasanya disebut curanmor yang bisa merugikan pemilik rental yang akan khawatir keadaan kendaraannya. Maka sebab itu diperlukan sistem yang bisa memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pemilik rental dan juga konsumen yang akan menyewa rental.

Dan berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada masih ada poin yang penting

1. Kesulitannya pencari penyewa kendaraan dalam mencari kendaraannya
2. Rasa kurang percayanya pelanggan kepada pemilik kendaraan
3. Customer tidak mengetahui kendaraan yang masih kosong
4. Membuat filter gateway untuk membantu proses bisnis

# GAGASAN

## 2.1 Pemicu Gagasan

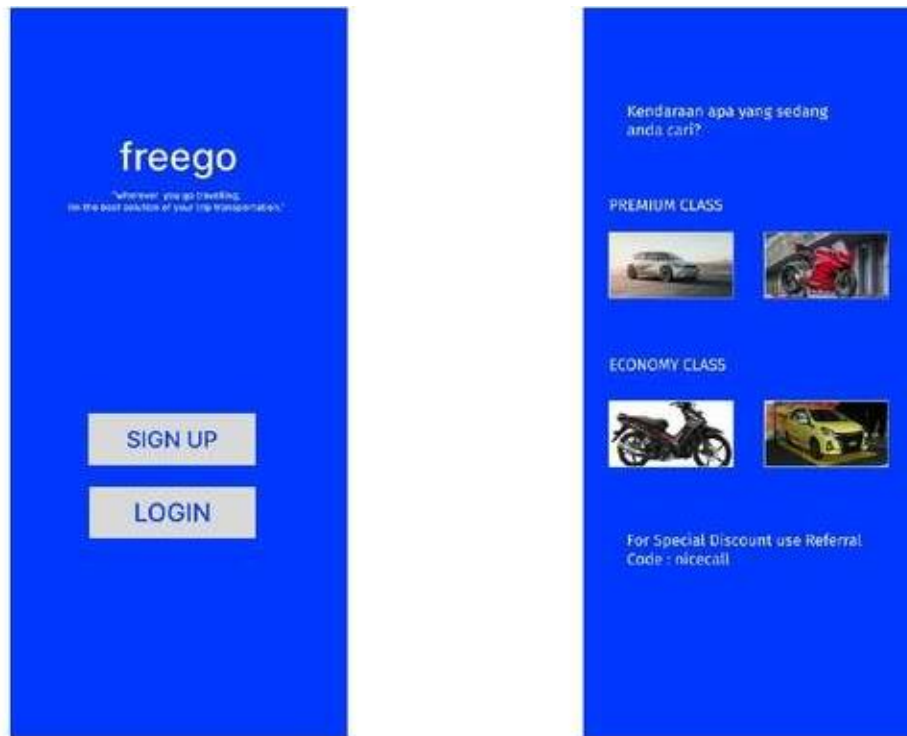
Supaya Indonesia bisa bersaing dengan negara – negara lainnya Indonesia sangat perlu adanya inovasi – inovasi baru yang bisa membuat Indonesia berkembang pesat. Terutama pada sektor transportasi karena Transportasi memegang peranan penting dalam pertumbuhan perekonomian khususnya perkotaan. Transportasi adalah pemindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Transportasi digunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Menurut Bowersox (1981), transportasi adalah perpindahan barang atau penumpang dari suatu tempat ke tempat lain, dimana produk dipindahkan ke tempat tujuan dibutuhkan

Digitisasi ([bahasa Inggris](#):digitizing) merupakan sebuah [terminologi](#) untuk menjelaskan proses alih [media](#) dari bentuk tercetak, [audio](#), maupun [video](#) menjadi bentuk [digital](#). Digitalisasi adalah perubahan manusia untuk berfikir lebih dengan mengadakan IT yang sudah berkembang. Pada dasarnya digitalisasi sangat lah penting untuk sekarang ini sangat penting. Digitisasi adalah proses konversi dari analog ke digital. Digitisasi fokus pada pengoptimalan proses internal. Transformasi digital mengacu pada proses dan strategi menggunakan teknologi digital untuk secara drastis mengubah cara bisnis beroperasi dan melayani pelanggan. Ungkapan ini telah menjadi hal yang umum di era digitalisasi. Itu karena setiap organisasi – terlepas dari ukuran atau industrinya – semakin bergantung pada data dan teknologi untuk beroperasi lebih efisien dan memberikan nilai kepada pelanggan.

Travelling sendiri bisa menjadi sebuah hobi ataupun pengalaman seseorang dalam menjelajahi tempat baru. Dengan travelling kita dapat menghilangkan stress dan beban yang ada. Namun yang menjadi masalah adalah biaya untuk melakukan traveling tidaklah murah. Belum lagi tergantung dari jenis transportasi yang digunakan dan destinasi yang dituju. Banyak tempat wisata yang menawarkan harga murah namun tidak diimbangi dengan transportasi umum yang memadai. Belum lagi setiap tahun harga transportasi umum akan terus naik. Maka dari itu para traveler menggunakan transportasi untuk berpergian karena dengan menggunakan bis, mobil akan bisa memuat banyak orang dan liburan ke tempat wisata lebih enak dan seru.

## 2.2 Tawaran Solusi

Untuk memudahkan user dalam mencari kendaraan dan penyewa tidak khawatir saat ingin menyewakan kendaraan dan saling menguntungkan satu sama lainnya. Untuk itu kami membuat sistem atau sebuah platform aplikasi yang bisa diakses oleh penyewa dan pencari kendaraan aplikasi ini juga bisa mengetahui posisi kendaraan itu berada aplikasi ini bernama “Freego” dalam aplikasi tersebut kita bisa memilih tipe tipe kendaraan sesuai dengan keuangan masing – masing customer selain itu kita bisa mengetahui rating kendaraan setiap jasa penyewa

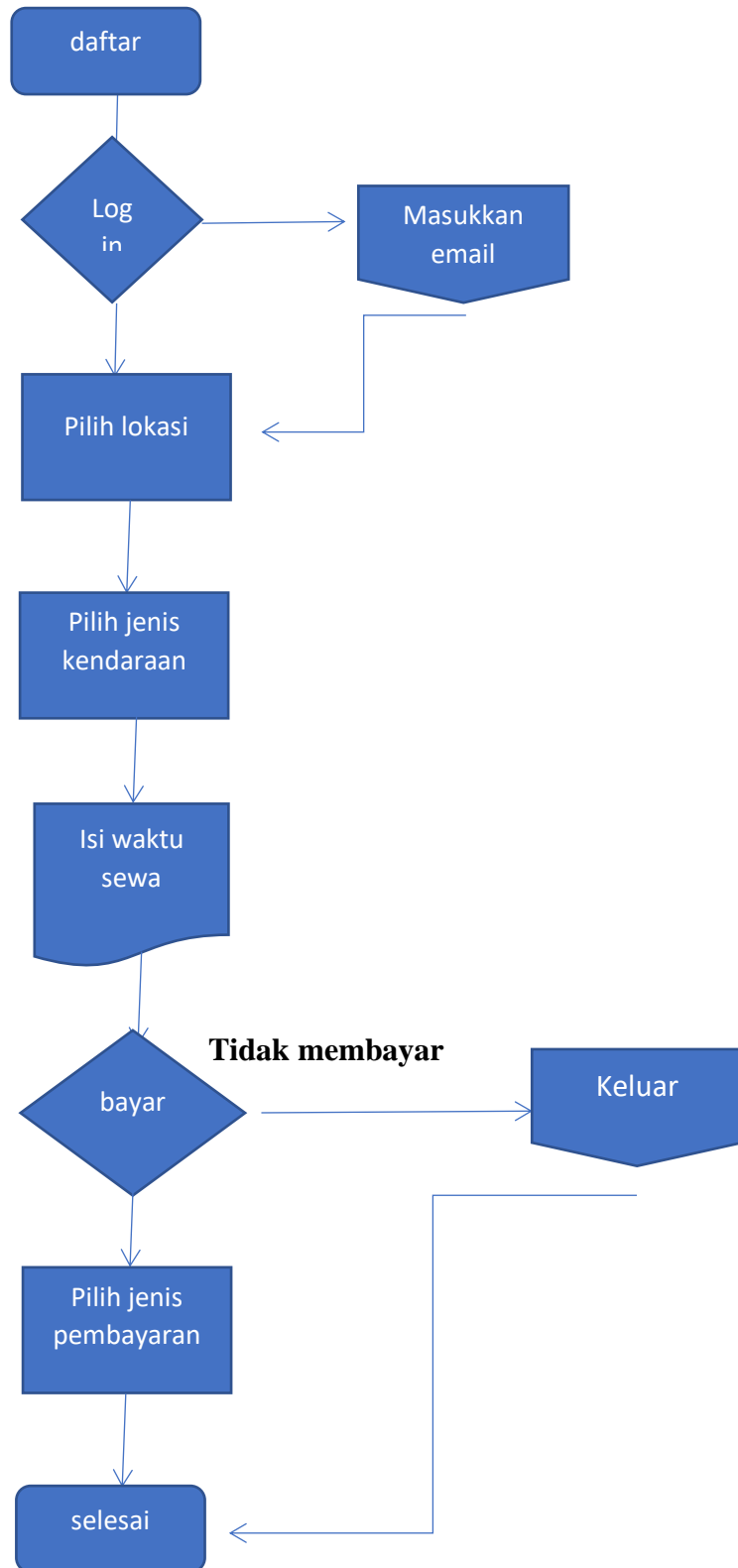


Gambar 3.0 contoh gambar aplikasi

Dari gambar di atas bisa kita lihat bahwa kita bisa menyewa kendaraan sesuai dengan yang kita mau. Tanpa harus lagi mencari persewaan kendaraan tinggal instal aplikasi. Aplikasi tersebut sudah bisa digunakan oleh user. Kita juga bisa langsung berkomunikasi dengan pemiliknya sendiri



Kami akan menggambarkan flowchart gagasan aplikasi yang kami buat berikut ini flowchart:



### **2.3 Pihak Pihak Yang Dipertimbangkan Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan dan Peran atau Kontribusi Masing Masing nya**

Pihak pihak yang bisa mengimpementasikan gagasan kami adalah pihak penyewa kendaraan. Karena gagasan ini memacu agar tindakan kejahatan pada trasnportasi berkurang dan transportasi di indonesia bisa dilakukan secara online tidak lagi secara offline. Aplikasi ini didesain dengan menggunakan kecerdasan buatan AI (Artificial Intellegent). Yang bisa diakses dimanapun dan bisa diakses selama 24jam. Namun perlu adanya IT yang handal agar bisa mengetahui hardware, software, useware yang cocok digunakan untuk aplikasi kendaraan online dan bisa mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah berjalan sesuai dengan fungsinya atau belum.

Perlunya kesinambungan dari pihak pihak untuk dapat mengimplementasikan gagasan ini

a. Kepolisian

Kepolisian sebagai pihak yang mengawasi dan menerapkan kebijakan atau hukuman untuk orang yang sudah merusak atau mencuri kendaraan.

b. Penyewa kendaraan

Penyewa kendaraan adalah sebagai pihak yang berkontribusi langsung dalam mengimplementasikan gagasan ini. Karena gagasaan ini dibuat agar penyewa kendaaraan tidak merasakan khawatir bila kendarannya di sewakan.

c. Pencari kendaraan

Pencari kendaraan adalah pihak yang membantu kebijakan tersebut karena pencari kendaraan juga sangat membutuhkan kendaraan yang cepat dan efisien.

## **2.4 Langkah – langkah Strategis dan Timeline dalam Merealisasikan Gagasan sehingga Dampak Sistematis yang Diharapkan, Tercapai.**

Untuk dapat merealisasikan gagasan kami ini perlunya langkah langkah strategis untuk megimplementasikan nya.

- a. Melakukan analisa dan survey untuk menentukan titik titik yang yang sesuai untuk pengaplikasian sistem, karena diharapkan sistem ini benar benar digunakan pada daerah yang padat sekali oleh kendaraan roda dua atau empat yang tidak terjangkau polisi untuk membantu mengatur lalu lintas.
- b. Menguji coba tingkat kelayakan sistem dengan melakukan simulasi.
- c. Menentukan dana yang dibutuhkan untuk dapat merealisasikan gagasan.

Adapun teknik Implementasi yang dapat digunakan untuk merealisasikan

Terdapat 4 variabel yang menjadi faktor utama keberhasilan implementasi suatu kebijakan, 4 variabel tersebut adalah :

1. Komunikasi : Komunikasi merupakan sarana untuk menyebarluaskan informasi, Untuk menghindari terjadinya kesalahan informasi, perlu adanya ketetapan waktu dalam penyampaian informasi.
2. Sumber Daya  
Yang termasuk sumber-sumbernya adalah :
  - A. staf yang relatif cukup jumlahnya dan mempunyai keahlian dan keterampilan untuk melaksanakan kebijakan,
  - B. Informasi yang memadai untuk keperluan implementasi, dukungan dari lingkungan untuk mensukseskan implementasi kebijakan serta wewenang yang dimiliki instrument untuk mensukseskan kebijakan.
3. Disposisi : Variabel ini berkaitan dengan bagaimana sikap para instrument dalam mendukung suatu implementasi kebijakan.
4. Struktur Birokrasi :Struktur birokrasi menjadi faktor paling penting karna para instrument lah yang menjadi penggerak dadi kebijakan yang telah dibuat.

## KESIMPULAN

*Inovasi* adalah sesuatu yang baru yaitu dengan memperkenalkan dan melakukan praktik atau proses baru (barang atau layanan). Inovasi sangat penting dalam persaingan karena hal ini dapat membawa keunggulan bagi perusahaan melalui penciptaan ide baru, proses baru, produk baru, atau dengan peningkatan kondisi **bisnis saat ini**. Dengan mengubah sistem traveling pada sistem kendaraan merupakan inovasi terbaru. travelling merupakan kebutuhan setiap masyarakat khususnya pada hari libur dan masyarakat umum dalam bepergian travelling tentu saja tidak ingin ribet pada saat ditempat yang akan dikunjungi, FREEGO hadir dengan maksud memudahkan para traveller yang bingung akan kendaraan dalam berpindah pindah tempat wisata yang diinginkan, tentu saja juga FREEGO sudah terpercaya aman dan kelayakan akan kendaraan yang akan disewakanpun sudah terbukti kesehatannya, dan jangan ragu bahwa FREEGO juga telah tertanam sistem keamanan yang ada pada setiap kendaraan yang ada di FREEGO

## DAFTAR PUSTAKA

Pebrianggara, A., S. Biduri, and ... 2021. "Pendampingan UMKM Roti Desa Simoketawang Menuju Entrepreneur Digital." *Studi Kasus Inovasi* ...05(01):13–16.

<https://www.republika.co.id/berita/pzkixo414/penggelapan-mobil-rental-di-jaktim-capai-15-kasus-per-bulan>

<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5144766/kasus-penggelapan-mobil-rental-selama-pandemi-meningkat-25-persen>

<https://libera.id/blogs/perjanjian-sewa-mobil/#:~:text=Dasar%20Hukum%20Perjanjian%20Sewa%20Menyewa&text=Dalam%20hal%20rental%20mobil%2C%20perjanjian,sudah%20tercapai%20oleh%20Para%20Pihak>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Transportasi>

<https://inixindojogja.co.id/apa-itu-digitisasi-digitalisasi-dan-transformasi-digital-ketahui-perbedaannya/>

[https://www.sas.com/id\\_id/insights/data-management/digital-transformation.html](https://www.sas.com/id_id/insights/data-management/digital-transformation.html)

[https://www.sas.com/id\\_id/insights/data-management/digital-transformation.html](https://www.sas.com/id_id/insights/data-management/digital-transformation.html)

<https://www.tabloidbintang.com/wisata-kuliner/perjalanan/read/49783/alasan-travelling-menggunakan-mobil>

<https://www.dicoding.com/blog/kecerdasan-buatan-adalah/>

<https://www.merdeka.com/sumut/it-singkatan-dari-information-technology-ini-peran-pentingnya-bagi-manusia-kln.html>

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/07/terus-meningkat-jumlah-penduduk-ri-tembus-275-77-juta-hingga-pertengahan-2022>

<https://www.beritasatu.com/ekonomi/722503/laju-pertumbuhan-penduduk-20102020-ratarata-125>

<http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/8379/152406133.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<http://digilib.uin-suka.ac.id/10953/1/BAB%20I%2C%20VII%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

[http://eprintslib.ummg.ac.id/2568/3/117.0502.0008\\_BAB%20I%2CII%2CIII%2CVI%20DAPUS.pdf](http://eprintslib.ummg.ac.id/2568/3/117.0502.0008_BAB%20I%2CII%2CIII%2CVI%20DAPUS.pdf)

[https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2383/13/UNIKOM\\_Shany%20Liany%20Saepudin\\_Artikel.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2383/13/UNIKOM_Shany%20Liany%20Saepudin_Artikel.pdf)

[https://www.researchgate.net/profile/Dedi-Iskamto/publication/327686769\\_ANALISA\\_KESENJANGAN\\_KUALITAS\\_PELAYANAN\\_DAN\\_KEPUASAN\\_KONSUMEN\\_RENTAL\\_KENDARAAN\\_DI\\_ACR\\_RENT\\_CAR\\_PEKANBARU\\_RIAU/links/5b9f02f645851574f7d17fc6/ANALISA-KESENJANGAN-KUALITAS-PELAYANAN-DAN-KEPUASAN-KONSUMEN-RENTAL-KENDARAAN-DI-ACR-RENT-CAR-PEKANBARU-RIAU.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dedi-Iskamto/publication/327686769_ANALISA_KESENJANGAN_KUALITAS_PELAYANAN_DAN_KEPUASAN_KONSUMEN_RENTAL_KENDARAAN_DI_ACR_RENT_CAR_PEKANBARU_RIAU/links/5b9f02f645851574f7d17fc6/ANALISA-KESENJANGAN-KUALITAS-PELAYANAN-DAN-KEPUASAN-KONSUMEN-RENTAL-KENDARAAN-DI-ACR-RENT-CAR-PEKANBARU-RIAU.pdf)

<https://www.merdeka.com/trending/pengertian-inovasi-menurut-para-ahli-ketahui-ciri-ciri-beserta-manfaatnya-kln.html>

***PENGEMBANGAN PLATFORM SISTEM  
INFORMASI MANAJEMEN PORTOFOLIO  
PEGAWAI APOTEK KOPEGTEL CITRA  
DELTA MAGERSARI***

NAMA KELOMPOK :

Adika Surya Perdana (216120900014)

Arya Bintang Ilahi (216120900018)

Niken Amelia Putri (216120900008)

## **BAB V : PENGEMBANGAN PLATFORM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PORTOFOLIO PEGAWAI APOTEK KOPEGTEL CITRA DELTA MAGERSARI**

### **1. PENDAHULUAN**

#### **1.1 TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN**

Dokumen Guidebook “Website Sistem Informasi Manajemen Apotek KopegtelCitraDelta” inidibuat untuk tujuan sebagai berikut:

- a. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan website SIM ApotekKopegtelCitraDelta untuk *user*.
- b. Sebagai panduan penggunaan website Sistem Informasi Manajemen ApotekKopegtel CitraDelta

#### **1.2 DESKRIPSI UMUM SISTEM**

##### **1.2.1 Deskripsi Umum Website**

Deskripsi umum website ini sendiri dibangun atas dasar kebutuhan untuk mempermudah para karyawan dan konsumen dalam beberapa yang berhubungan dengan Apotek Kopegtel Citra Delta. Meliputi absensi, stock ketersediaan obat, kritik dan saran.

##### **1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Website**

Perancangan aplikasi merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui yang ada untuk meningkatkan kinerja sistem itu sendiri sehingga dapat memenuhi hasil yang diinginkan.

#### **1.3 DESKRIPSI DOKUMEN**

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan website **Sistem Informasi Manajemen Apotek Kopegtel Citra Delta**. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

##### **1. BAB A**

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem,

serta deskripsi umum dokumen.

## 2. BAB B

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan website **Sistem Informasi Manajemen Apotek Kopegtel Citra Delta** meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.

## 3. BAB C

Berisi *user manual* website **Sistem Informasi Manajemen Apotek Kopegtel Citra Delta**.

## 2. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

### 2.1 PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. Windows sebagai *Operating System*.
2. Firefox/Google Chrome sebagai *Tools* Penjelajah (*Web Browser*)

### 2.2 PERANGKAT KERAS

Perangkat keras yang digunakan adalah:

3. *Device* (Komputer/Laptop/Handphone)
4. Mouse sebagai peralatan antarmuka (optional)
5. Monitor sebagai peralatan antarmuka (optional)
6. Keyboard sebagai peralatan antarmuka (optional)

### 2.3 PENGGUNA APLIKASI

Pengguna aplikasi merupakan konsumen (pelanggan apotek) dan staff/karyawan **Apotek Kopegtel Citra Delta**.

## 3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

### 3.1 STRUKTUR MENU



Adapun struktur menu pada website Sistem Informasi Manajemen Apotek Kopegtel CitraDelta sebagai berikut:

1. ***Menu Tampilan Awal***
2. **Menu Pelanggan**
  - Beli Obat
  - Kritik Dan Saran
3. ***Menu Admin***
  - Edit Stok Obat
  - Lihat Absensi Karyawan
  - Lihat Portofolio Karyawan
  - Kritik Dan Saran Pelanggan
4. ***Menu Karyawan***
  - Absensi
  - Portofolio Diri

### **3.2 CARA PENGGUNAAN**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai menu-menu yang ada pada website dan tata caramengoperasikannya.

#### ***3.2.1 Cara Membuka Situs***

Untuk memulai akses terhadap website Sistem Informasi Manajemen ApotekKopegtel Citra Delta:

1. Bukalah website Sistem Informasi Manajemen Apotek Kopegtel Citra Deltamelalui web browser (Chrome atau Mozila FireFox atau lainnya) dengan alamat url sebagai berikut:  
<https://simapotekkopektel.go.id>
2. Kemudian tekan Enter pada tombol keyboard atau klik tombol Go padabrowser.
3. Akan muncul tampilan halaman depan website Sistem Informasi Manajemen ApotekKopegtel Citra Delta.

Maka pada layar akan tampak menu Halaman Pembuka website Sistem Informasi Manajemen Apotek Kopegtel Citra Delta seperti pada gambar dibawah ini.



### 3.2.2 Halaman Menu Pelanggan

Klik tombol pada website yang terdapat tulisan “Menu Pelanggan” maka akan muncultampilan sebagai berikut:



Pada halaman ini akan terlihat dua pilihan menu seperti di atas yaitu Beli Obat, Kritik dan Saran. Selain itu, pada bagian bawah terdapat juga ikon layanan dan nomor yang tertera untuk pelanggan yang ingin melakukan konsultasi kepada pihak apotek. Dan pada bagian atas terdapat logo beserta nama dan alamat apotek.

## A. Beli Obat

Pada menu ini pelanggan dapat melakukan pembelian obat atau barang kesehatan yang dibutuhkan secara online.



Pada menu ini tampilan halaman akan seperti gambar di atas yang membagi halaman menjadi tiga bagian:

- Bagian atas; tidak banyak berbeda dengan halaman sebelumnya, terdapat dua fitur tambahan yaitu kolom pencarian untuk mencari obat serta ikon keranjang untuk melihat obat yang dipilih dan akan dipesan.



Di bawah ini merupakan tampilan saat pengguna mencari obat, maka akan muncul obat-obat yang relevan dengan yang dicari. Di sini akan ditampilkan keterangan terkait obat seperti nama, gambar, harga, dan stok. Setelah menentukan obat yang akan dibeli, pelanggan dapat menekan tombol beli selama persediaan stok obat masih ada.



Untuk melihat keterangan obat terkait deskripsi, komposisi, dosis, cara penggunaan dan lainnya. Pengguna dapat menekan ikon berbentuk bubble dengan tanda tanya di pojok kanan atas obat. Sehingga keterangan muncul seperti gambar di bawah ini.



Selanjutnya yaitu fitur keranjang. Ketika pelanggan menekan ikon tersebut maka akan muncul list obat yang dipilih dan akan dibeli beserta total harganya. Jika sudah yakin, pelanggan dapat menekan tombol beli. Namun, jika pelanggan ingin membatalkan pembelian maka pelanggan dapat menekan ikon silang berwarna merah di bagian pojok kanan atas obat. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Setelah menekan tombol beli, maka tampilan akan berlanjut ke pengiriman. Di bagian ini pelanggan mengisi alamat, memilih metode pengiriman, jika sudah makan tekan tombol lanjutkan.



Selanjutnya yaitu bagian pembayaran. Di bagian ini pelanggan memilih metode pembayaran sesuai yang diinginkan. Apakah melalui COD, e-wallet, atau m-banking. Lalu tekan tombol lanjutkan.



Selanjutnya yaitu bagian konfirmasi. Di bagian ini akan ditampilkan ulang mulai dari obat, total harga, alamat, metode pengiriman, dan metode pembayaran yang sudah dipilih. Jika sudah benar maka pelanggan dapat menekan tombol konfirmasi.



Untuk mengecek pesanan yang sudah dibuat, pelanggan dapat kembali ke menu keranjang dan memilih tombol cek pesanan.



Setelah itu akan muncul tampilan yang berisi nomor pesanan, waktu pemesanan, waktu pembayaran, dan status pesanan seperti dibawah ini:



Lalu untuk melihat pesanan yang telah selesai, pelanggan dapat kembali ke menu sebelumnya dan memilih tombol riwayatpesanan. Hingga muncul tampilan seperti di bawah ini. Sama seperti tampilan cek pesanan namun terdapat pilihan untuk belilagi dan rating di bagian pojok kanan bawah.



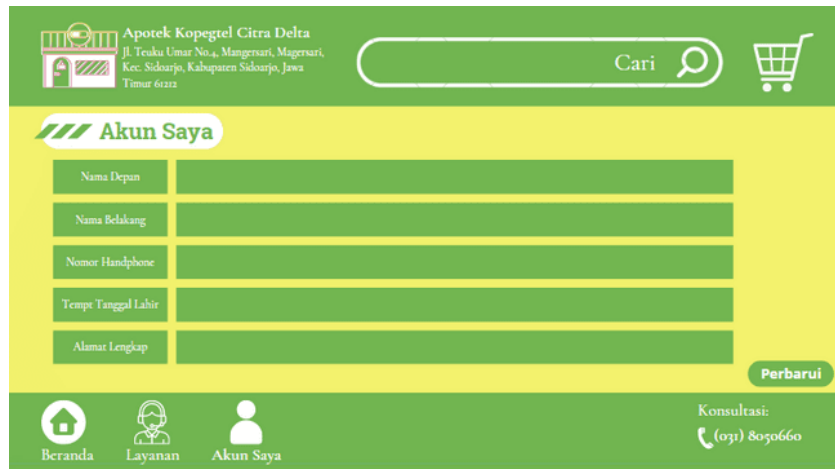
**Bagian utama;** menampilkan kategori-kategori obat untuk mempermudah pelanggan mencari obat sesuai kebutuhannya. Untuk melihat kategori lainnya pengguna dapat menekan tandapanah di sebelah kanan.



Bagian bawah; tidak banyak berbeda dengan halamanebelumnya, terdapat dua ikon fitur tambahan yaitu beranda dan akun saya untuk membuat akun atau mengedit akun.



Pada fitur ini pelanggan akan mengisi data diri yang diminta, setelah selesai maka pengguna harus menekan tombol perbarui gara data yang dimasukkan berhasil. Berikut adalah tampilan halaman dari fitur akun saya:



### Kritik dan Saran

Pada menu ini menampilkan kolom kritik dan saran dari parapelanggan sebagai bahan untuk evaluasi apotek agar lebih baik.

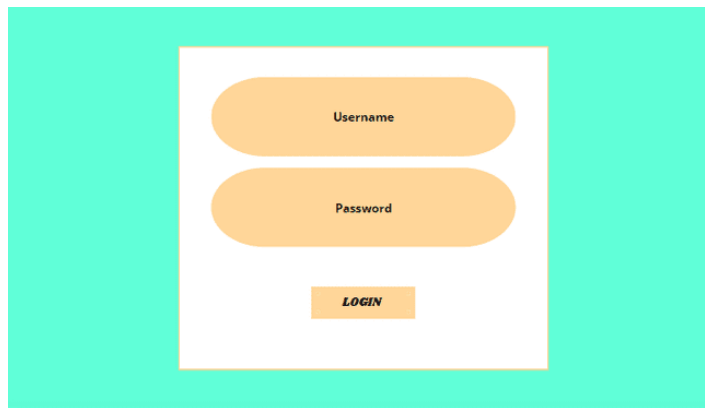




Setelah mengisi kritik dan saran pelanggan meng-klik opsi “Kirim” agar kritik dan saran dapat diterima oleh pihak apotek.

### **3.2.3 Halaman Menu Admin**

Klik gambar pada website yang terdapat tulisan “Menu Admin” maka akan muncul tampilan untuk login berikut:



Setelah login dengan memasukkan username dan password, maka pada halaman ini akan terlihat menu-menu pada bagian atas: Edit Stok Obat, Lihat Absensi Karyawan, Lihat Portofolio Karyawan, Kritik dan Saran Pelanggan.



## A. Edit Stok Obat

Setelah masuk pada menu edit stok obat admin dapat mengubah stok obat dengan cara mencari obat atau barang yang akan dipilih. Setelah memilih obat yang akan diedit, lalu tekan tombol edit stok.



Lalu akan muncul jumlah stok serta tombol “+” untuk menambah dan tombol “-” untuk mengurangi jumlah stok.

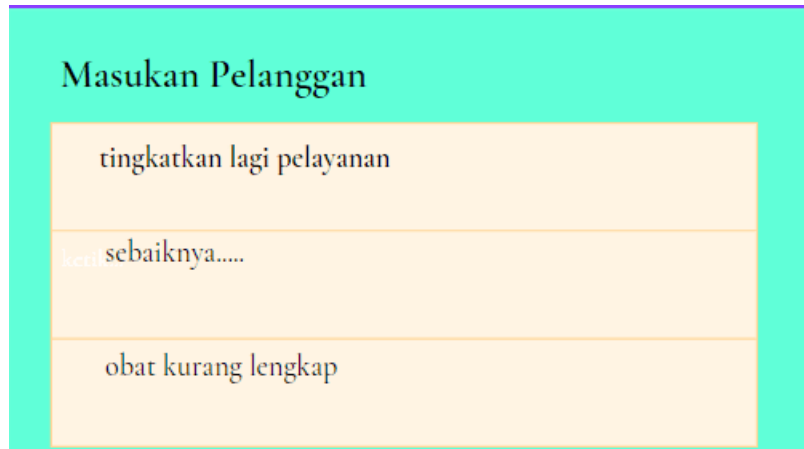


## B. Lihat Absensi Karyawan

Pada menu ini admin dapat melihat absensi para karyawan yang akan masuk secara otomatis pada table data absensi dan dapat mengubah jadwal masuk karyawan.



Pada menu ini admin dapat melihat kritik dan saran dari parapelanggan agar bisa mengevaluasi kinerja para karyawan.



### 3.2.4 Halaman Menu Karyawan

Klik gambar pada website yang terdapat tulisan “Menu Karyawan” maka akan muncul tampilan untuk login berikut:



Setelah login dengan memasukkan username dan password, maka pada halaman ini akan terlihat menu-menu pada bagian atas: Absensi dan Portofolio Diri.



#### A. Absensi

Pada absensi, karyawan mengisi kehadiran dengan cara memilih salah satu opsi yaitu hadir/izin/sakit. Setelah memilih salah satu dari opsi tersebut karyawan mengklik opsi “submit” agar data absensi tervalidasi.

#### B. Portofolio Diri

Pada menu ini karyawan bisa melihat portofolio pribadi dan bisa mengupdate portofolio. Karyawan memilih bagian mana yang akan diedit apakah data diri, pendidikan, pengalaman, atau kemampuan.



Apotek Kopegrel Citra Delta  
Jl. Teuku Umar No.4, Magerani, Magerani,  
Kec. Sidarejo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa  
Timur 61212

### Portofolio Diri

Data Diri

Pendidikan

Pengalaman

Kemampuan



Beranda



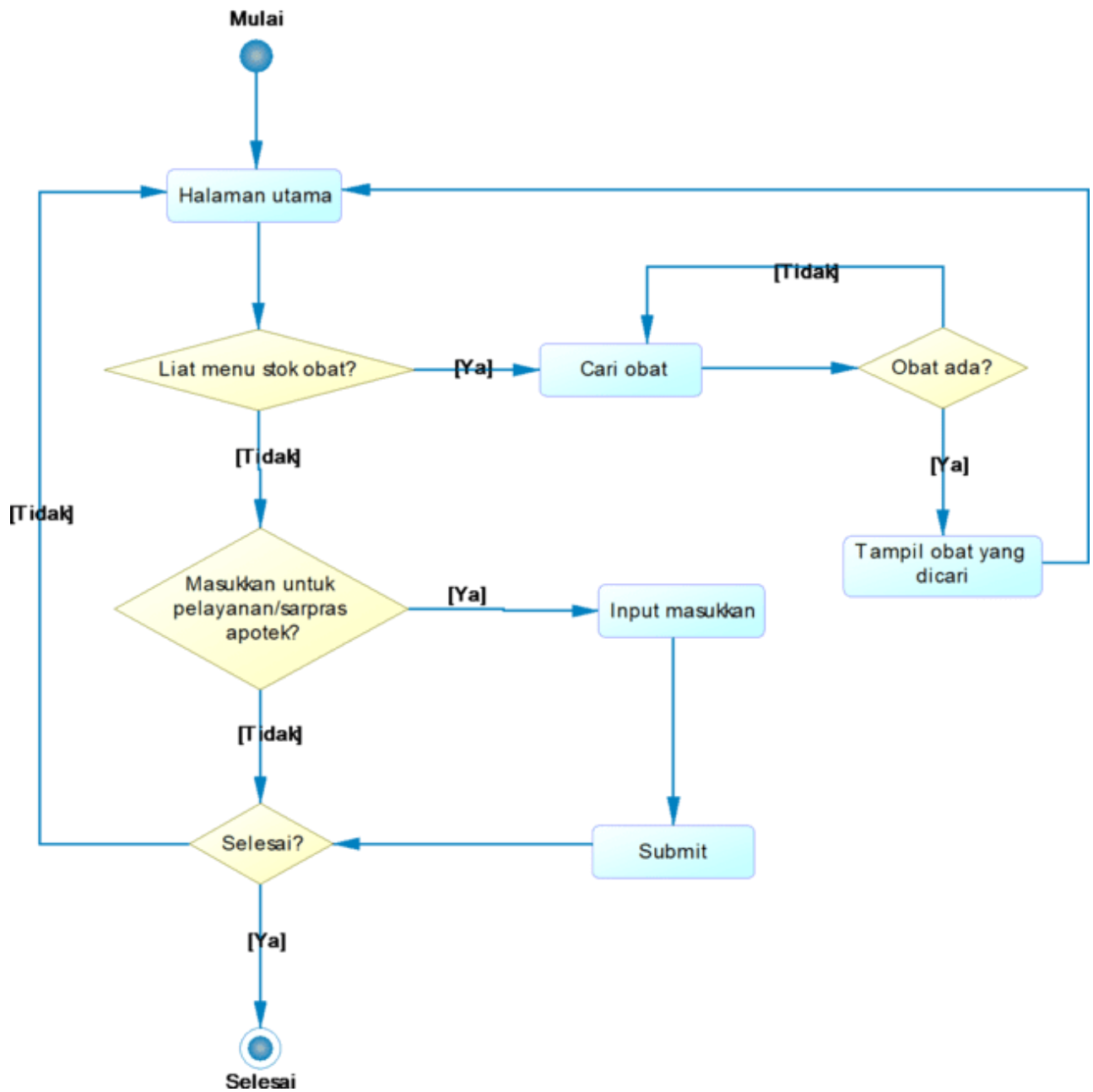
Layanan



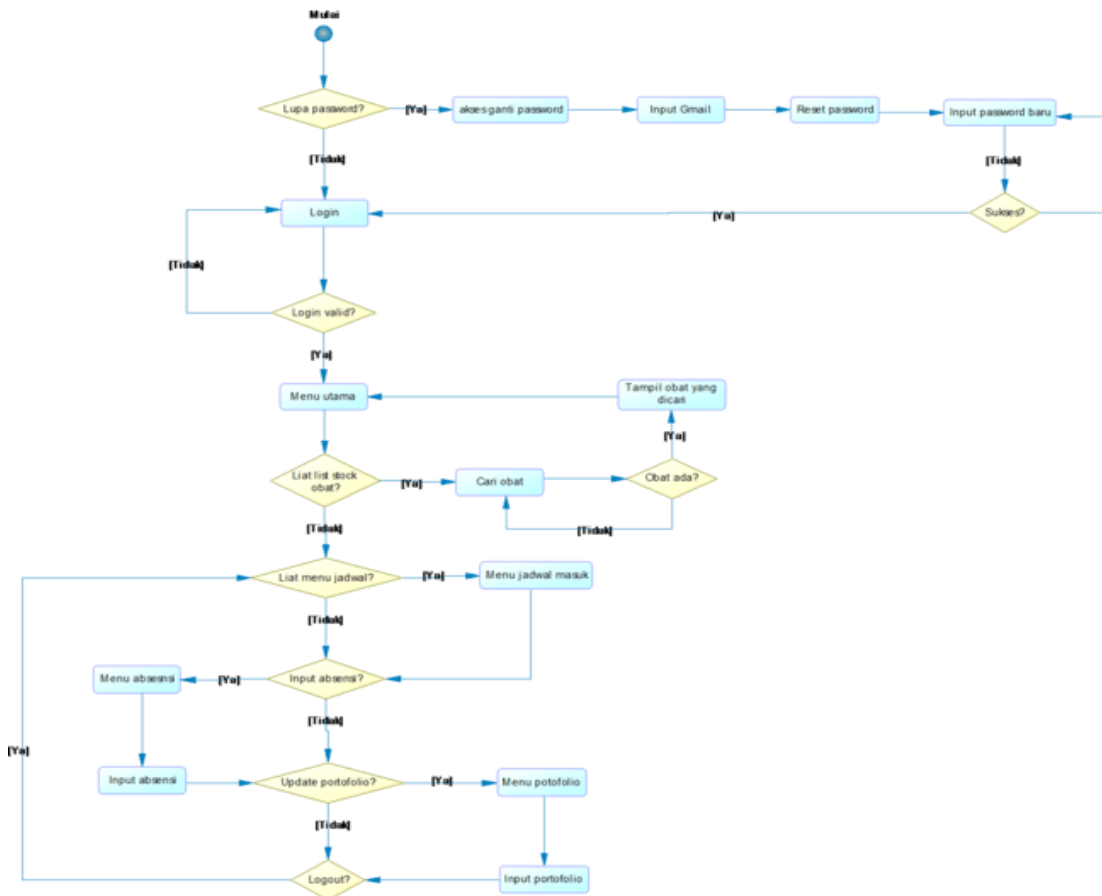
Akun Saya

Konsultasi:  
 (031) 8030660

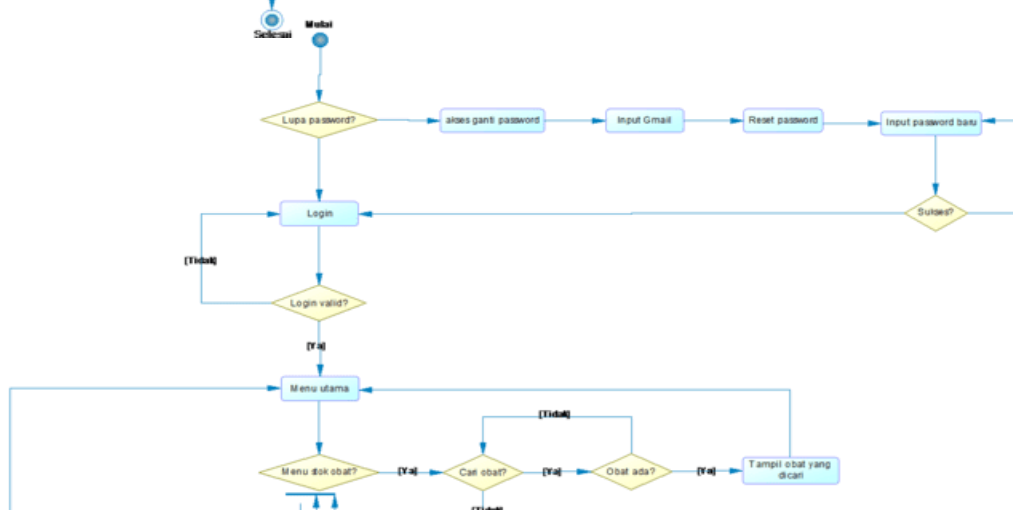
PROSES SISTEM INFORMASI MANAJEMAN  
APOTEK KOPEGTEL. LOGIN KONSUMEN



PROSES INFORMASI MANAJEMEN APOTEK  
KOPEGTEL. LOGIN KARYAWAN



PROSES INFORMASI MANAJEMEN APOTEK  
KOPEGTEL. LOGIN ADMIN



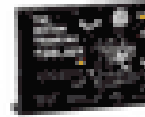




What's a problem? A problem statement provides the foundation for [ideation](#). The goal of the template is to capture the central problem formulation in one sentence and to develop a common understanding of the problem.

# PROBLEM STATEMENT

More tips & tricks for this template on [page 99](#)



Preparatory questions					
<p>Goal?</p> <p>Untuk membantu user dalam hal absensi, menilai kinerja pekerja, mengetahui slip gaji dan data keuangan masing-masing agar lebih mudah, teratur, dan efisien.</p>	<p>Goal?</p> <p>Untuk para pekerja dan staff Apotek Kopogtel.</p>	<p>Goal?</p> <p>Kami membuat website mengenai Sistem Informasi Manajemen untuk memudahkan absensi, menilai kinerja pekerja, dan menginformasikan slip gaji serta data keuangan pekerja.</p>	<p>Goal?</p> <p>Kapan ya ketika user juga menggunakan untuk absensi dan melihat kinerjanya. Dan penilaian kinerja dapat dilihat satu bulan sekali setiap akhir bulan bersamaan dengan penginformasian slip gaji.</p>	<p>Goal?</p> <p>Apotik Kopogtel Citra Delta, Jl. Yosko Umar No 4, Mangemari, Mangemari, Kec. Sokarjo, Kabupaten Sokarjo, Jawa Timur</p>	<p>Goal?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan absensi untuk memaksimalkan kinerja user perbulan;</li> <li>Mengupload foto/fotofotodoc;</li> <li>Kebutuhan slip gaji masing-masing pegawai.</li> </ul>

**Problem Statement** Formal & descriptive sentence stating the Problem Statement.

**Ideation**  
Develop your list of possible options (no wrong)

<p>Who is/are _____ (User)</p> <p>melakukan absensi, menilai kinerja pekerja, dan mengetahui slip gaji lebih mudah, teratur, dan efisien</p>	<p>Who is/are _____ (User)</p> <p>para pekerja dan staff Apotek Kopogtel</p>	<p>Who is/are _____ (User)</p> <p></p>
<p>Why/what is/are _____ (Need/Why?)</p> <p>...kannalan kita desain (how to solve the problem)</p> <p>website mengenai Sistem Informasi Manajemen untuk memudahkan absensi, menilai kinerja pekerja, dan menginformasikan slip gaji pekerja yang memudahkan dengan tampilan/pemilihan/penginputnya keributannya data user.</p>	<p>Why/what is/are _____ (Need/Why?)</p> <p></p>	<p>Why/what is/are _____ (Need/Why?)</p> <p></p>
<p>Where is/are _____ (Location)</p> <p></p>	<p>Where is/are _____ (Location)</p> <p></p>	<p>Where is/are _____ (Location)</p> <p></p>
<p>When is/are _____ (Time)</p> <p></p>	<p>When is/are _____ (Time)</p> <p></p>	<p>When is/are _____ (Time)</p> <p></p>
<p>How is/are _____ (How)</p> <p></p>	<p>How is/are _____ (How)</p> <p></p>	<p>How is/are _____ (How)</p> <p></p>

Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template!

[WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP](http://WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP)

## 1. Problem Statement

- Preparatory Questions

- **Why?**

Untuk membantu user dalam hal absensi, menilai kinerja pekerja, mengetahui slip gaji dan data keuangan masing-masing agar lebih mudah, teratur, dan efisien.

- **Who?**

Untuk para pekerja dan staff Apotek Kopegtel.

- **What?**

Kami membuat website mengenai Sistem Informasi Manajemen untuk memudahkan absensi, menilai kinerja pekerja, dan menginformasikan slip gaji serta data keuangan pekerja.

- **When?**

Kapan pun ketika user ingin menggunakan untuk absensi dan melihat kinerjanya. Dan penilaian kinerja dapat dilihat satu bulan sekali setiap akhir bulan bersamaan dengan penginformasian slip gaji.

- **Where?**

Apotik Kopegtel Citra Delta, Jl. Teuku Umar No.4, Mangersari, Magersari, Kec.Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur

- **How?**

User akan login di website Sistem Informasi Manajemen apotek menggunakan username dan password (dapat diubah) yang telah disediakan oleh admin. Melalui website tersebut user dapat:

- Melakukan absensi untuk memaksimalkan kinerja user perbulan;
- Meng-upload CV/Portofoliodiri;
- Kebutuhan slip gaji masing-masing pegawai.

- Problem Statement







**Bagaimana supaya bisa (tujuan)** melakukan absensi, menilai kinerja pekerja, mengetahui slip gaji lebih mudah, teratur, dan efisien **untuk** para pekerja dan staff Apotek Kopegtel, **kemudian kita desain (how to solve the problem)** website mengenai Sistem Informasi Manajemen untuk memudahkan absensi, menilai kinerja pekerja, dan menginformasikan slip gaji pekerja **yang memuaskan, dengan catatan/pertimbangan** pentingnya kerahasiaan data user.

# 5WH QUESTIONS



**Quick guide:** The 5WH questions help to gain deep insights, new insights and information and to understand the situation and the problem holistically. The 5WH-questions give the opportunity to learn more about the wishes and opinions of the user or a customer.

More tips & tricks for this template on book page: 71

Who? 	What? 	When? 	Where? 	Why? 	How? 
Who?..... Seluruh pegawai apotek	What?..... Sistem absensi, system gaji dan pencapaian kinerjapegawai.	When?..... Kapanpun jika dibutuhkan	Where?..... Internet Browser	Why?.....? Sistem yang sederhana, teratur dan efisien	How?..... User masuk ke website SIM dengan memasukkan username dan password, lalu user dapat mengakses semua informasi lengkap portofolio pegawai.
Who?.....	What?.....	When?.....	Where?.....	Why?.....?	How?.....
Who?.....	What?.....	When?.....	Where?.....	Why?.....?	How?.....
Who?.....	What?.....	When?.....	Where?.....	Why?.....?	How?.....

Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template:

## 2. 5WH Questions

- **WHO?**  
Seluruh Pegawai Apotek.
- **WHAT?**  
Sistem absensi, sistem gaji dan pencapaian kinerja pegawai.
- **WHEN?**  
Kapan pun dibutuhkan.
- **WHERE?**  
Internet browser.
- **WHY?**  
Sistem yang sederhana dan teratur, efisien.
- **HOW?**  
User masuk ke website SIM dengan memasukkan username dan password, lalu user dapat mengakses semua informasi lengkap portofolio pegawai.

# EMPATHY MAP



Lanrick / Link / Laifar  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-82919-1

**Quick guide:** The Empathy Map is a tool for empathic target group analysis and helps users to perceive their own feelings better and to empathize with their own actions. The aim is to gain a deep insight into potential users by answering as many open Why-questions as possible.

More tips & tricks for this template on book page: 93



Team:  
Version & Date:

**Hearing**  
What does the user/customer hear?

**Thinking and feeling**  
What does the user/customer think and feel?

**Seeing**  
What does the customer/user see?

Kamu dapat pergi ke web dan mengakses layanan yang ada pada system seperti absensi dan mengetahui informasi gaji.

- Mereka butuh system absensi yang mudah dan sederhana.
- Mereka juga butuh system untuk mengetahui data keuangan.
- Mereka juga butuh system untuk mengetahui pencapaian kerja.

Setiap website mempunyai tujuan yang berbeda dan memiliki inovasi sendiri untuk memudahkan kehidupan di era digital.

“Saya ingin **belajar** menggunakan website tersebut karena cukup memberikan kemudahan dalam hal sistem informasi apotek di tempat saya bekeja”.

**Saying and doing**  
What does the customer/user say?

**Pains**  
What are the biggest problems and challenges?

- Ketika absensi harus melampirkan foto terlebih dahulu
- Tidak dapat mengetahui pencapaian kerja.
- Perhitungan gaji kurang transparan.

**Gains**  
What are the opportunities and benefits?

- Absensi lebih mudah dan cepat.
- Dapat mengetahui pencapaian kinerja.
- Perhitungan gaji lebih transparan.

### 3. *Empathy Map User*

- **HEARING**
  - Kamu dapat pergi ke web dan mengakses layanan yang ada pada system seperti absensi dan mengetahui informasi gaji.
- **THINKING AND FEELING**
  - Mereka butuh system absensi yang mudah dan sederhana.
  - Mereka juga butuh system untuk mengetahui data keuangan.
  - Mereka juga butuh system untuk mengetahui pencapaian kerja.
- **SEEING**
  - Setiap website mempunyai tujuan yang berbeda dan memiliki inovasi sendiri untuk memudahkan kehidupan di era digital.
- **SAYING AND DOING**
  - “Saya ingin **belajar** menggunakan website tersebut karena cukup memberikan kemudahan dalam hal sistem informasi apotek di tempat saya bekerja”.
- **PAINS**
  - Ketika absensi harus melampirkan foto terlebih dahulu
  - Tidak dapat mengetahui pencapaian kerja.
  - Perhitungan gaji kurang transparan.
- **GAINS**
  - Absensi lebih mudah dan cepat.
  - Dapat mengetahui pencapaian kinerja.
  - Perhitungan gaji lebih transparan.



More tips & tricks for this template on book page: 97



**Quick Guide:** The description of a typical person who is a potential user/customer of a solution helps to maintain a consistent understanding of a target audience. The persona is named and described as precisely as possible.

## Name of persona

Irene Christine



## Description of the persona

*Describe the fictitious character.*

Bekerja sebagai tenaga tehnik kefarmasian

## Influencer

*Who are the influencers?*

Dia ingin mencari system yang dapat memudahkan didalam pekerjaannya sebagai apoteker.

## Trends

*What are the driving forces and trends in future?*

Data portofolio mengenai data absensi, kinerja pegawai, slip gaji lebih transparan sehingga pegawai lebih percaya dan termotivasi.

## Moodboard/sketch

*Do a moodboard or draw a sketch that visualizes the user/attitude*

## Use cases/application scenario

Irene di apotek kesulitan dalam melakukan absensi diapotek tersebut dan system absensi di apotek tersebut terlalu ribet, sehingga apotek tersebut membutuhkan sistem yang bisa melakukan absensi secara fleksibel.

*Describe all use cases in the context of the problem*

## Jobs to be done

*Which tasks are supported by the product?*

- Meracik obat
- Input faktur pembelian
- Defecta (mencatat obat yang habis)

## Problems/pains

*What are the difficulties, problems, frustrations, pains?*

Sistem komputer pada perusahaan masih terbilang lama dan kurang update.

## Gains

*What makes the user happy?*

Sistem mudah digunakan meskipun orang yang kurang mengerti teknologi dan harganya terjangkau.

#### ***4. Persona/User Profile***

- **NAME OF PERSONA**
  - Irene Christine
- **DESCRIPTION OF THE PERSONA**
  - Bekerja sebagai tenaga tehnik kefarmasian
- **JOBS TO BE DONE**
  - Meracik obat
  - Input faktur pembelian
  - Defecta (mencatat obat yang habis)
- **USE CASES / APPLICATION SCENARIO**
  - Irene di apotek kesulitan dalam melakukana bsensi di apotek tersebut dan system absensi di apotek tersebut terlalu ribet, sehingga apotek tersebut membutuhkan sistem yang bisa melakukan absensi secaraf leksibel.
- **PAINS**
  - Sistem komputer pada perusahaan masih terbilang lama dan kurang update.
- **GAINS**
  - Sistem mudah digunakan meskipun orang yang kurang mengerti teknologi dan harganya terjangkau.
- **INFLUENCER**
  - Dia ingin mencari system yang dapat memudahkan didalam pekerjaannya sebagai apoteker.
- **TRENDS**
  - Data portofolio mengenai data absensi, kinerja pegawai, slip gaji lebih transparan sehingga pegawai lebih percaya dan termotivasi.





**Quick Guide:** The Customer Journey aims to understand in detail what users/customers experience when interacting with companies, products or services. This establishes a common understanding within the team in order to realize a unique experience.

More tips & tricks for this template on book page: 101

<p><b>Persona</b> <i>Choose the persons and describe it briefly.</i></p> <p>Nina Karlina Kepala Staff Apotek</p>	<p><b>Scenario</b> <i>Determine the scenario!</i></p> <p>Nina membutuhkan sistem informasi di apotek agar lebih mudah dan cepat yaitu dengan mengakses website system informasi.</p>	<p><b>Goals and expectations</b> <i>What are the goals and expectations?</i></p> <p>Dengan adanya sistem memberikan kemudahan dalam absen, mendapatkan informasi keuangan termasuk gaji, serta pencapaian kinerjanya dapat terukur.</p>
<p><b>Typical Journey</b> <i>Describe the Customer Journey.</i></p>	<p><i>Define the individual steps.</i></p> <p>forwards      while      afterwards</p> <p>Merekomendasikan Kesepakatan      Melakukan absensi      Rekap absensi      Informasi gaji      Pencapaian kerja</p>	
<p><b>Action</b> <i>Define the individual actions.</i></p> <p><b>Thinking</b> <i>Answer what the person says or thinks about it.</i></p>	<p>Mengatur strategi yang baik untuk membuat bertahan dalam waktu yang lama dengan memberikan pelayanan terbaik.</p> <p>Memberikan informasi / data menggunakan kuisisioner yang dibagikan kepada pengunjung apotek.</p> <p>Menerima tanggapan akhir baik atau buruknya user yang digunakan.</p>	
<p><b>Emotions</b> <i>Complete the emotion curve.</i></p>	<p>Semoga tidak ada kesalahan / masalah saat mengakses website.</p> <p>Sekarang melakukan absensi sangat mudah dan cepat.</p> <p>Bagus sekali dapat mengetahui kinerja bulan ini.</p>	
<p><b>Opportunities</b> <i>Define the improvement possibilities.</i></p> <p><b>Area of responsibility</b> <i>Determine the person responsible for action and processes.</i></p>	<p>Meningkatkan efisiensi dan efektifitas data secara akurat.</p> <p>SIM dapat mengumpulkan dan mengolah data menjadi informasi yang cepat, tepat, akurat bagi manajemen.</p> <p>Mempermudah pihak manajer untuk memecahkan suatu masalah dan dapat mengurangi angka ketergantungan.</p>	

Memastikan username dan password yang dimasukkan benar.

Tidak lupa melakukan absensi.

Mengecek hasil rekap absen, gaji, dan kinerja perbulan.

## 5. *Costumer Journey*

- **PERSONA**
  - Nina Karlina
- **SCENARIO**
  - Nina membutuhkan sistem informasi di apotek agar lebih mudah dan cepat yaitu dengan mengakses website system informasi.
- **GOALS AND EXPECTATIONS**
  - Dengan adanya sistem memberikan kemudahan dalam absen, mendapatkan informasi keuangan termasuk gaji, serta pencapaian kinerjanya dapat terukur.
- **TYPICAL JOURNEY**
  - Forwards - Merekomendasikan, kesepakatan
  - While - Melakukan absensi.
  - Afterwards- Mendapatkan rekap absensi, informasi gaji dan pencapaian kerja.
- **ACTION**
  - Forwards - Mengatur strategi yang baik untuk membuat bertahan dalam waktu yang lama dengan memberikan pelayanan terbaik.
  - While - Memberikan informasi / data menggunakan kuisisioner yang dibagikan kepada pengunjung apotek.
  - Afterwards- Menerima tanggapan akhir baik atau buruknya user yang digunakan.
- **THINKING**
  - Forwards - Semoga tidak ada kesalahan / masalah saat mengakses website.
  - While - Sekarang melakukan absensi sangat mudah dan cepat.
  - Afterwards- Bagus sekali dapat mengetahui kinerjaku bulan ini.
- **OPPORTUNITIES**
  - Forwards - Meningkatkan efisiensi dan efektifitas data secara akurat.
  - While - SIM dapat mengumpulkan dan mengolah data menjadi informasi yang cepat, tepat, akurat bagi manajemen.
    - Melakukan perencanaan, pengawasan, pengarahan, dan pendelegasian kerja kepada semua departemen.
  - Afterwards- Mempermudah pihak manajer untuk memecahkan suatu masalah dan dapat mengurangi angka ketergantungan.
- **AREA OF RESPONSIBILITY**
  - Forwards - Memastikan username dan password yang dimasukkan benar.
  - While - Tidak lupa melakukan absensi.
  - Afterwards- Mengecek hasil rekap absen, gaji, dan kinerja perbulan.



**Quick Guide:** The aim of AEIOU (= Activities, Environment, Interaction, Objects, Users) is to learn more about the user/customer and their environment through analysis and observation and to bring more structure into the observation.

More tips & tricks for this template on book page: 107

## 1 Research

Research on the user



### Activities

What activities do they carry out?



Apa aktivitas yang dilakukan orang tersebut? Berinteraksi dengan pembeli, memberikan jasa konsultasi mengenai obat yang dibutuhkan dan mengawasi kinerja pegawai.

### Environment

What does the environment look like?



Bagaimana lingkungan tersebut terlihat? Lingkungan dalam apotek terlihat tidak terlaluluas. Namun, pegawai bisa menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

### Interaction

How do the systems interact with one another?



Bagaimana user berinteraksi satu sama lain? User berinteraksi satu sama lain hanya melalui obrolan secara langsung.

### Objects

What objects and devices are used?



Objek(benda) dan perangkat apa yang mereka gunakan? Perangkat yang digunakan yakni software dan bendanya berupa obat-obatan yang dijual

### User

Who are the users?



Siapa saja user nya? Kepala apoteker, asisten apoteker dan para pegawai

## 2 Observation on site and documentation

Observe the user/customer and use the AEIOU questions for documentation



## 4 Findings

Gains new insights



## 6. AEIOU

- **Research**

Kita dapat menemukan user di apotek ketika jam kerja dan menghubungi user tersebut melalui chat pribadi atau bertemu secara langsung.

- **Observation On Site and Documentation**



- **Activities**

Apa yang terjadi (situasi)? Situasi sangat minim sehingga pegawai harus menyesuaikan  
Apa tugas orang tersebut? Pengadaan barang kosong dan pelayanan untuk konsumen  
Apa aktivitas yang dilakukan orang tersebut? Berinteraksi dengan pembeli, memberikan jasa konsultasi mengenai obat yang dibutuhkan dan mengawasi kinerja pegawai.

- **Environment**

Bagaimana lingkungan tersebut terlihat? Lingkungan dalam apotek terlihat tidak terlalu luas. Namun, pegawai bisa menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

- **Interaction**

Bagaimana user berinteraksi satu sama lain? User berinteraksi satu sama lain hanya melalui obrolan secara langsung.

Apakah terdapat penghubung? Tidak.

Bagaimana system perusahaan bekerja? Pegawai mengaktifkan komputer dan software untuk mengecek barang yang kosong dan diteruskan ke pengadaan barang.

- **Objects**

Objek(benda) dan perangkat apa yang mereka gunakan? Perangkat yang digunakan yakni software dan bendanya berupa obat obatan yang dijual

Siapa yang menggunakan objek dan di lingkungan mana? Seluruh pegawai apotek

- **User**

Siapa saja user nya? Kepala apoteker, asisten apoteker dan para pegawai

Peran apa yang dimainkan/lakukan oleh user? Sebagai penanggung jawab, memberikan masukan kepada konsumen untuk yang lebih baik.

Siapa yang memberikan mereka pengaruh? Manager

- **Findings**

Project:  
Team:  
Version & Date:



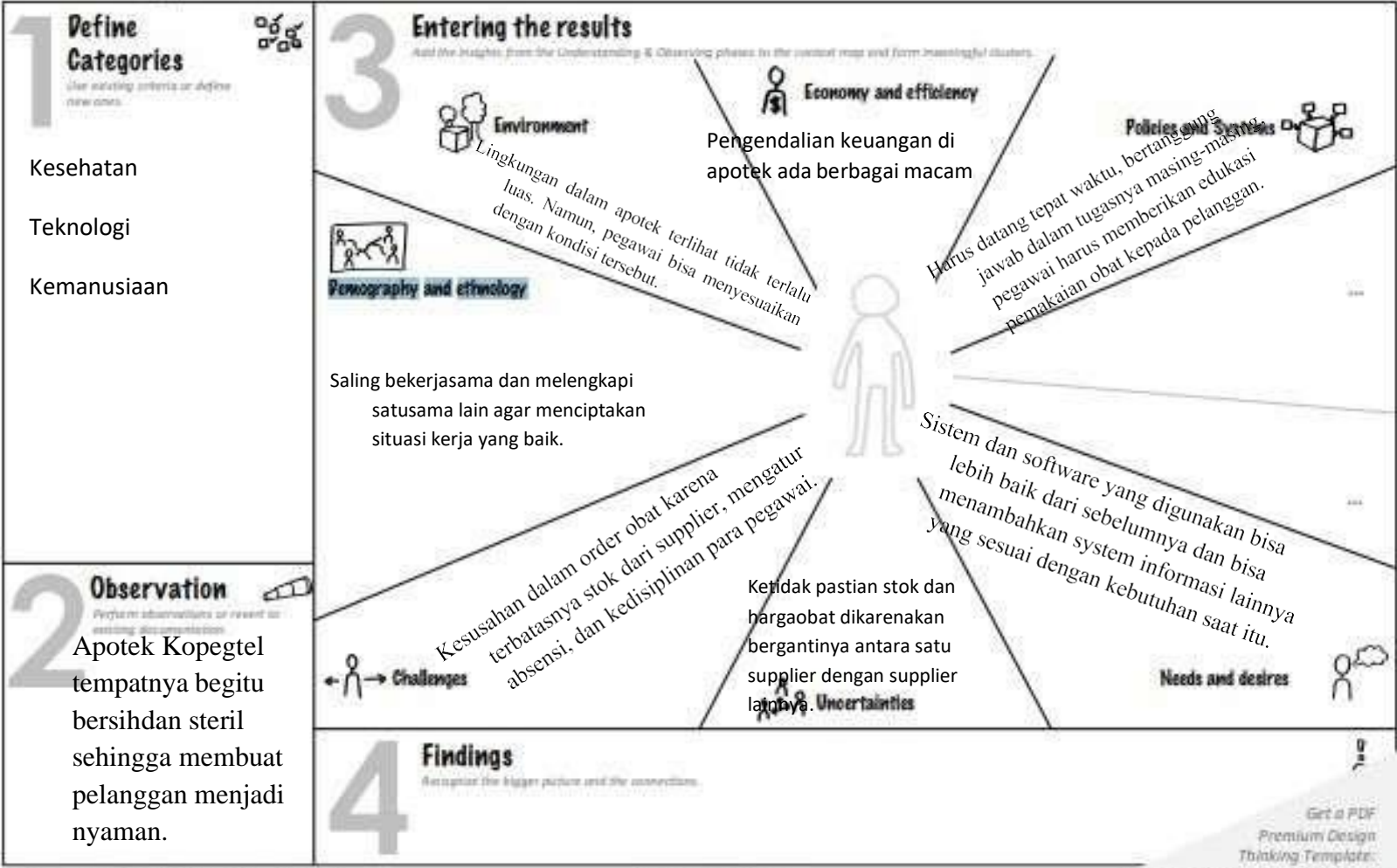
# CONTEXT MAPPING



Lowrick / Link / Letter  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

**Short instructions:** The knowledge gained from the creation of a Context Map comes from the phases of understanding and observing. For a deeper understanding and knowledge not only information is needed, but also additional context. Context mapping helps in this transfer by creating awareness e.g. for a bigger picture of a certain situation.

More tips & tricks for this template on book page: 133



## 7. Context Mapping

- **Define Categories**

- Kesehatan, teknologi dan kemanusiaan.

- **Observation**

- Apotek Kopegtel tempatnya begitu bersih dan steril sehingga membuat pelanggan menjadi nyaman. Ketika ada pelanggan, pegawai sangat ramah ketika melayaninya dan memberikan penjelasan mengenai penggunaan obat. Di dalam susunan pengelola apotek terdapat 4 pegawai yang terdiri dari 1 kepala apotek, asisten apoteker 1 pegawai, dan 2 apoteker.

- **Entering the Result**

- Economy and efficiency  
Pengendalian keuangan di apotek ada berbagai macam. Namun, yang difokuskan adalah pengendalian pengeluaran kas dan penerimaan kas.
- Policies and Systems  
Harus datang tepat waktu, bertanggung jawab dalam tugasnya masing-masing, pegawai harus memberikan edukasi pemakaian obat kepada pelanggan.
- Needs and Desires  
Sistem dan software yang digunakan bisa lebih baik dari sebelumnya dan bisa menambahkan system informasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan saat itu.
- Uncertainties  
Ketidak pastian stok dan harga obat dikarenakan bergantinya antara satu supplier dengan supplier lainnya.
- Challenges  
Kesusahan dalam order obat karena terbatasnya stok dari supplier, mengatur absensi, dan kedisiplinan para pegawai.
- Demography and Ethnology  
Saling bekerjasama dan melengkapi satu sama lain agar menciptakan situasi kerja yang baik.
- Environment  
Lingkungan dalam apotek terlihat tidak terlalu luas. Namun, pegawai bisa menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

- **Findings**

# EXPLORATIVE INTERVIEW



Lowrick / Lisk / Lifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

More tips & tricks for this template on book page: 63



Project:  
Team:  
Version & Date:  
**Quick guide:** The Explorative Interview helps to explore the everyday life of the user and to understand his needs without already thinking about the solution. First, an interview guide is created with the topics and possible questions (left side of the template). The answers are noted on the right.

<b>Introduction</b> <i>Determine the introduction</i>	<b>Names of the interviewee</b> <b>Place, date</b> <b>Context</b>	<b>Answers</b> <i>Write down the answers of the person interviewed...</i>	
<b>Questions</b> <i>Define the questions</i>			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Situasi/masalah apa yang ada dalam Sistem Informasi Management di apotek?</li><li>- Tugas apa yang harus dilakukan Bu Nina di bidang ini?</li></ul>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Situasi sangat minim sehingga pegawai harus menyesuaikan</li><li>- Pengadaan barang kosong dan pelayanan untuk konsumen</li></ul>	
<b>Get to know the entire story</b> <i>Which questions help to understand the hopes, fears and motivations of the interviewees?</i>			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Harapan: Sistem dan software yang digunakan bisa lebih baik dari sebelumnya dan bisa menambahkan system informasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan saat itu.</li><li>- Ketakutan: Ketika terjadi kesalahan dalam pencatatan stok obat, sehingga jumlah obat pada data dengan yang ada di apotek tidak sama.</li><li>- Motivasi: Bekerja tidak hanya berorientasi untuk harta tapi juga untuk sosial.</li></ul>	<b>2</b>		
<b>Conclusion</b> <i>Explain what happens with the answers and thank the interviewee for the discussion.</i>			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bu Nina ingin system informasi apotek menjadi lebih baik dan mudah untuk digunakan semua yang berkepentingan dan ingin semua pegawai disiplin serta bertanggungjawab dalam melakukan pekerjaan.</li></ul>	<b>3</b>		



## 8. Eksplorative Interview

- **Question**

- Situasi/masalah apa yang ada dalam Sistem Informasi Management di apotek?
- Tugas apa yang harus dilakukan Bu Nina di bidang ini?
- Pekerjaan kantor yang dilakukan Bu Nina saat di rumah?
- Bagaimana kondisi lingkungan yang ada di apotek?
- Bagaimana Bu Nina berinteraksi dengan pegawai yang lain?

- **Answer**

- Situasi sangat minim sehingga pegawai harus menyesuaikan
- Pengadaan barang kosong dan pelayanan untuk konsumen
- Mencari supplier yang menjual barang dengan harga yang murah dan kualitas yang bagus.
- Lingkungan dalam apotek terlihat tidak terlalu luas. Namun, pegawai bisa menyesuaikan dengan kondisi tersebut.
- Bu Nina ketika berinteraksi dengan pegawai yang lain seperti biasa. Contohnya, ketika ada pegawai tidak bisa masuk di hari ini lalu izin ke Bu Nina dan Bu Nina langsung mencari pengganti/rolling dengan pegawaing yag lain.

- **Get to know the entire story**

- Harapan: Sistem dan software yang digunakan bisa lebih baik dari sebelumnya dan bisa menambahkan system informasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan saat itu.
- Ketakutan: Ketika terjadi kesalahan dalam pencatatan stok obat, sehingga jumlah obat pada data dengan yang ada di apotek tidak sama.
- Motivasi: Bekerja tidak hanya berorientasi untuk harta tapi juga untuk sosial.

- **Conclusion**

- Bu Nina ingin system informasi apotek menjadi lebih baik dan mudah untuk digunakan semua yang berkepentingan dan ingin semua pegawai disiplin serta bertanggungjawab dalam melakukan pekerjaan.





**Quick Guide:** The Critical Items Diagram helps to structure the findings from the first phases in order to prepare for idea generation and experimentation. The focus is on the critical points and the most important experiences and functions are determined as the basis for the HMW question.

More tips & tricks for this template on book page: 145

Sistem absensi, pengembangan SDM produk

## 1 What is critical?



Findings from needsfinding



Findings from benchmarking



User mendapatkan kemudahan dalam absensi seperti tidak perlu mengirim foto yang mengakibatkan sistem penyimpanan user penuh.

## 2 Important experiences



- User dapat melakukan absen dengan mudah agar tidak ada alasan karena system sulit di akses.
- Mengetahui waktu kedatangan user apakah terlambat atau tidak

- Meningkatkan produktivitas serta penghematan dalam hal biaya di dalam organisasi.
- Meningkatkan kualitas dari SDM dikarenakan unit system kerja akan lebih terkoordinasi serta sistematis

experiences

functions

Experiences & functions in the future

## 4 Important experiences & functions in the future



## 5 Place & define How might we...-questions

Write the 8 crucial elements on the puzzle sign.  
Use the results as impulse generators for the HMW questions.

Meningkatkan Kualitas dari SDM dikarenakan unit system kerja akan lebih terkoordinasi serta sistematis



Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template:

## 9. Critical Items Diagramm

- **What is critical?**
  - Sistem absensi, pengembangan SDM, dan produk.
- **Important experiences**
  - User mendapatkan kemudahan dalam absensi seperti tidak perlu mengirim foto yang mengakibatkan sistem penyimpanan user penuh.
- **Important functions**
  - Meningkatkan produktivitas serta penghematan dalam hal biaya di dalam organisasi
  - Meningkatkan kualitas dari SDM dikarenakan unit sistem kerja akan lebih terkoordinasi serta sistematis
  - Mempermudah pihak manajemen dalam melakukan pengawasan, perencanaan, pengarahan serta pendelegasian kinerja pada semua departemen yang mempunyai koordinasi dan hubungan.
  - Meningkatkan efisiensi serta efektivitas data yang lebih *realtime* dan akurat.
  - Melibatkan peran serta digitalisasi dalam dunia apotek.
  - Pembuatan perangkat lunak system informasi berbasis *Client Server* pada apotek “KOPEGTEL” Sidoarjo.
  - Meminimalisir kejadian kosongnya stok barang dengan selalu memantau stok obat yang ada di apotek.
- **Important experiences & functions in the future**
  - User dapat melakukan absen dengan mudah agar tidak ada alasan karena sistem sulit diakses.
  - Mengetahui waktu kedatangan user apakah terlambat atau tidak.
  - Mengetahui pendataan produk sesuai atau tidak dengan yang ada di apotek.
  - Mengetahui brand yang bekerjasama dengan pihak apotek dengan cara mengisi pendataan yang sudah ada di aplikasi.
- **Place & define How might we**
  - Meningkatkan kualitas dari SDM dikarenakan unit sistem kerja akan lebih terkoordinasi serta sistematis.
  - Pembuatan perangkat lunak system informasi berbasis *Client Server* pada apotek “KOPEGTEL” Sidoarjo.
  - Mempermudah pihak manajemen dalam melakukan pengawasan, perencanaan, pengarahan serta pendelegasian kinerja pada semua departemen yang mempunyai koordinasi dan hubungan.
  - User mendapatkan kemudahan dalam absensi seperti tidak perlu mengirim foto yang mengakibatkan sistem penyimpanan user penuh.
  - Program dapat memberikan laporan yang berguna bagi pengelola apotek.



**Quick guide:** The definition of what success means is a central element in assessing, for example, how radically one is allowed to think. In addition, it enables a uniform understanding to be established between the design team, the client and other stakeholders.

More tips & tricks for this template on book page: 137

## Define questions



- Bagaimana agar memenuhi kebutuhan/keinginan konsumen?
- Bagaimana agar menyeimbangkan pekerjaan?
- Bagaimana agar system dapat membantu user dalam pendataan stok obat agar tidak terjadi kesalahan yang menyebabkan user harus mengganti biaya kekurangan obat?
- Apa saja manfaat yang didapat dari Sistem Informasi Manajemen?

# 1

## Answers



- User dapat memenuhi kebutuhan/keinginan konsumen seperti membantu konsumen memberikan arahan dalam pemakaian obat tertentu atau disebut swamedikasi.
- Menyeimbangkan pekerjaan dengan semangat yang berarti user menyelesaikan pekerjaan dan waktu yang cepat dan tepat dan tidak lupa untuk membantu para pekerja lainnya agar lebih ringan.
- Sistem dapat membantu user dalam pendataan stok obat agar tidak terjadi kesalahan yang menyebabkan user harus mengganti biaya kekurangan obat.
- Untuk penguatan pengawasan apotek, pemetaan kondisi dan potensi, dengan adanya Sistem Informasi kondisi dan sektor -sektor yang menjadi potensi unggulan apotek dapat dikedepankan dengan baik.

# 2

## Evaluate and Select



- Lebih peduli kepada pelanggan untuk memberi solusi agar pelanggan betah dan merasa diperhatikan.
- Berinteraksi yang baik dengan pegawai lain agar lebih erat dalam bekerja.

e.g. system for customers



# 3

## Outcomes



Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template:  
[www.dt-toolbook.com/sw07](http://www.dt-toolbook.com/sw07)

## 10. DEFINE SUCCESS

- **Define questions**

- Bagaimana agar memenuhi kebutuhan/keinginan konsumen?
- Bagaimana agar menyeimbangkan pekerjaan?
- Bagaimana agar system dapat membantu user dalam pendataan stok obat agar tidak terjadi kesalahan yang menyebabkan user harus mengganti biaya kekurangan obat?
- Apa saja manfaat yang didapat dari Sistem Informasi Manajemen?

- **Answer**

- User dapat memenuhi kebutuhan/keinginan konsumen seperti membantu konsumen memberikan arahan dalam pemakaian obat tertentu atau disebut swamedikasi.
- Menyeimbangkan pekerjaan dengan semangat yang berarti user menyelesaikan pekerjaan dan waktu yang cepat dan tepat dan tidak lupa untuk membantu para pekerja lainnya agar lebih ringan.
- Sistem dapat membantu user dalam pendataan stok obat agar tidak terjadi kesalahan yang menyebabkan user harus mengganti biaya kekurangan obat.
- Untuk penguatan pengawasan apotek, pemetaan kondisi dan potensi, dengan adanya Sistem Informasi kondisi dan sektor -sektor yang menjadi potensi unggulan apotek dapat dikedepankan dengan baik.

- **Evaluate and Select**

- Lebih peduli kepada pelanggan untuk memberi solusi agar pelanggan betah dan merasa diperhatikan.
- Berinteraksi yang baik dengan pegawai lain agar lebih erat dalam bekerja.

## **INFO LOKER DALAM BENTUK APLIKASI**

NAMA KELOMPOK :

Rama Chikal Abimanyu (216120900007)

Nuki Ali Wardhana (216120900001)

Syahmil Candra B (216120900022)

## BAB VI : INFO LOKER DALAM BENTUK APLIKASI

### Halaman Utama

Sign Up Log In

Sign Up for Free

First Name \* Last Name \*

Email Address \*

Set A Password \*

GET STARTED

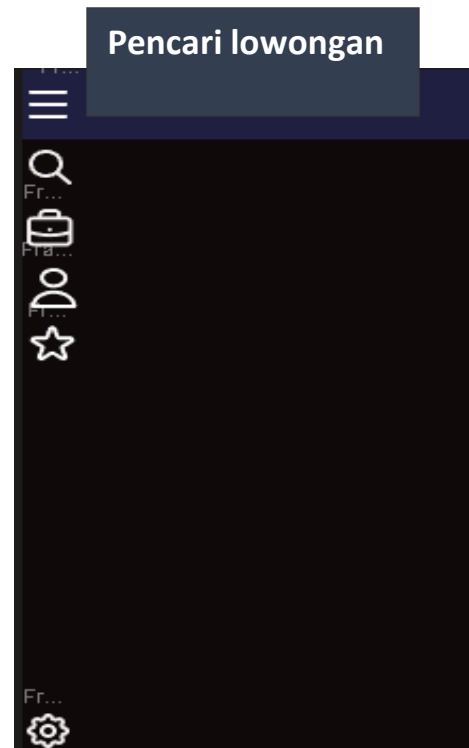
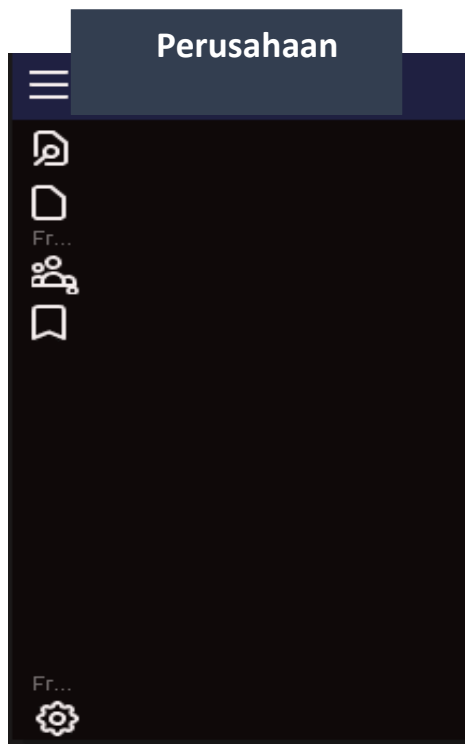
Sign up login

sign up free

username\*

email address\*

set a password\*





Icon menu digunakan untuk menampilkan ikon-ikon yang akan diakses



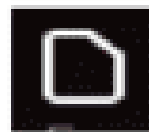
Icon pengaturan digunakan untuk mengatur aplikasi seperti Bahasa warna tema dan yang lainnya.



Icon mencari dokumen dari pencari lowongan pekerja sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh perusahaan



Icon untuk mencari perusahaan yang menyediakan lowongan pekerjaan bagi pekerja .



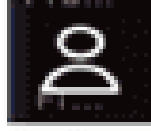
Icon pengumpulan dokumen dari pencari lowongan pekerjaan yang mana perusahaan bisa tau berapa banyak pekerja yang melamar



Icon untuk mengetahui apabila ada panggilan dari perusahaan yang menerima pekerja untuk segera di interview atau yang lainnya.



Icon untuk ikon perusahaan untuk bisa mengganti nama perusahaan jumlah pekerja yang dibutuhkan



Icon untuk ikon pekerja menunjukkan riwayat karir dari si pekerja dan biodata pekerja.

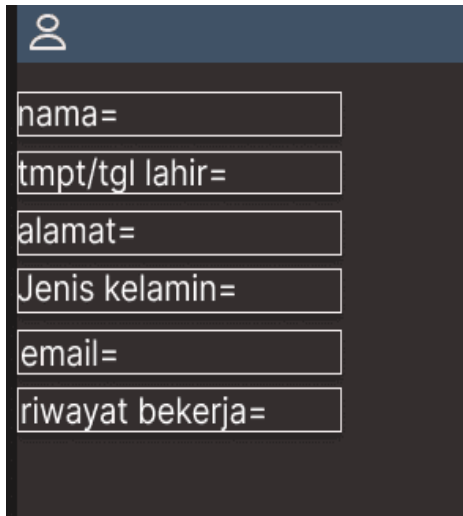


Perusahaan bisa menyeleksi dokumen atau lamaran dari pekerja sesuai kriteria pekerja

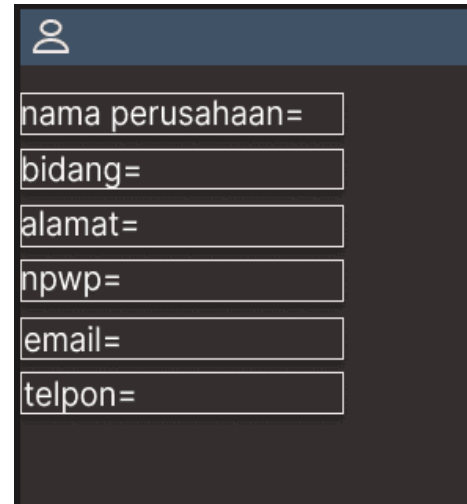


Pekerja bisa menentukan perusahaan favorit juga mengetahui apakah perusahaan menyediakan lowongan kembali .

## Halaman Utama



A screenshot of a mobile application interface showing a form for entering personal data. The form is displayed on a dark background with a blue header bar containing a white person icon. The form fields are white with black text and are arranged vertically. The fields are: nama=, tmpt/tgl lahir=, alamat=, Jenis kelamin=, email=, and riwayat bekerja=.



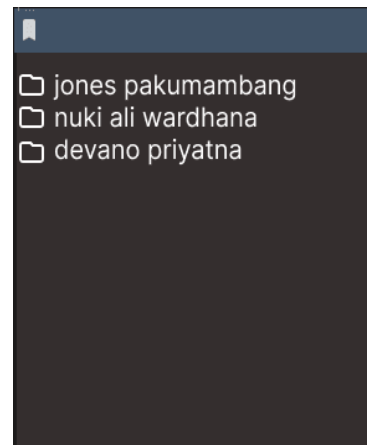
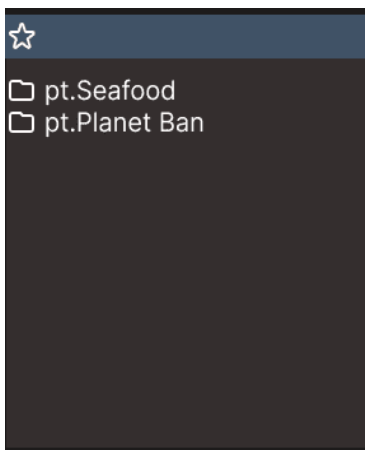
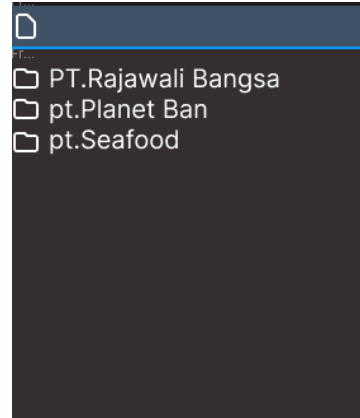
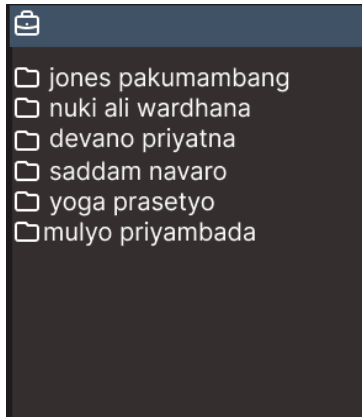
A screenshot of a mobile application interface showing a form for entering company data. The form is displayed on a dark background with a blue header bar containing a white person icon. The form fields are white with black text and are arranged vertically. The fields are: nama perusahaan=, bidang=, alamat=, npwp=, email=, and telpon=.

Gambar 1 :Tab yang digunakan untuk mengisi biodata diri serta hal pribadi lainnya guna mempermudah perusahaan pemberi kerja mencari kriteria calon pencaker yang sesuai

Gambar 2 : Tab yang digunakan perusahaan untuk mengisi biodata perusahaan itu sendiri semacam alamat, bidang perusahaan dll.



## Halaman Utama



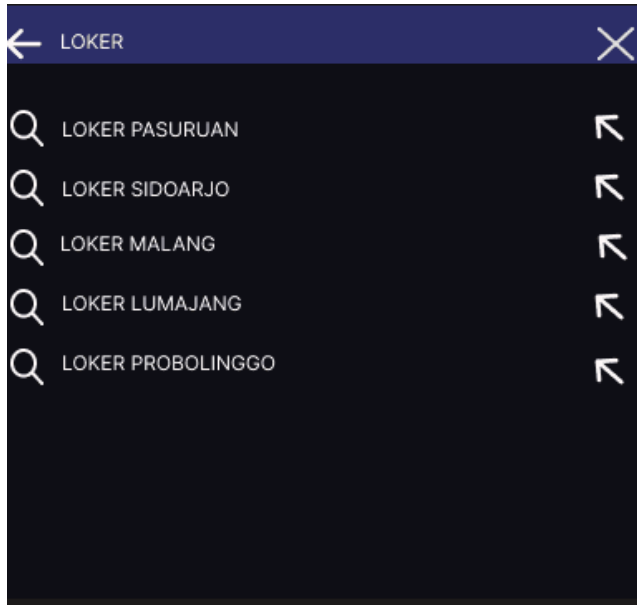
**Gambar pertama :** User Interface bagi pelamar

kerja, apabila itu nanti dipencet maka akan muncul berkas persyaratan untuk melamar sebuah pekerjaan

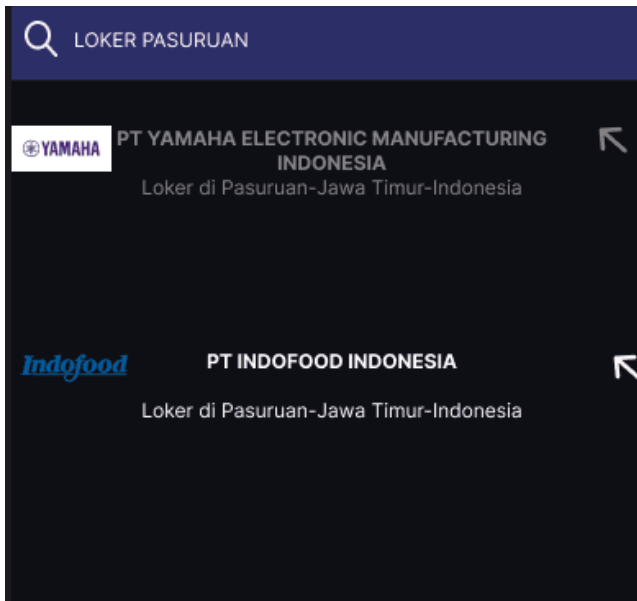
**Gambar kedua :** User Interface untuk pemberi kerja

dimana apabila nanti di klik maka akan muncul beberapa dokumen pencaker untuk melamar pekerjaan.

## Halaman Utama

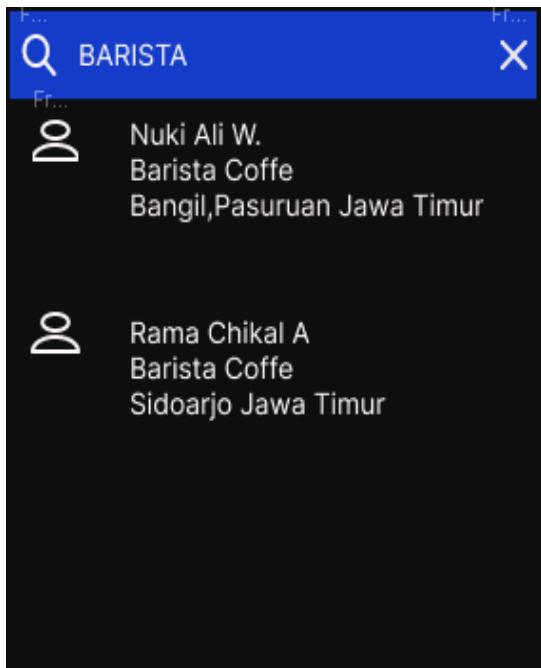


Digunakan untuk mencari loker sesuai domisili masing masing pelamar kerja



Gambar 4 :

- User Interface untuk pelamar yang mengklik tombol search dimana disana banyak rekomendasi loker, pencari tinggal menentukan mau melamar pekerjaan di daerah mana saja.
- Bila ia mengklik "Loker Pasuruan" itu nanti akan keluar perusahaan daerah Pasuruan mana saja yang membuka lowongan, dengan catatan apabila warna perusahaan sedikit memudar itu artinya perusahaan sudah full orang yang menaruh lowongan.



Gambar 5 :

Tidak hanya menampilkan loker sesuai domisli, perusahaan/UMKM (dan sejenisnya) juga bisa sajamenulis pekerjaan yang dia butuhkan, dan nanti akan muncul pencaker dengan nama, domisli danportofoliodirinya.

# 1. 5W + 1 H

Project:  
Team:  
Version & Date:



## PROBLEM STATEMENT

Work up & write for the template on back page 48




ES&S  
Ergonomics & Safety  
The Ergo-Design Center  
875-1118-4233-11

**What?**  **What?**  **What?**  **What?**  **What?**  **What?** 

**Why?**  **Why?**  **Why?**  **Why?**  **Why?**  **Why?** 

**How?**  **How?**  **How?**  **How?**  **How?**  **How?** 

**Problem Statement** Focus on function when writing the Problem Statement

Benefit as \_\_\_\_\_ (cost: \_\_\_\_\_)

for \_\_\_\_\_ (to whom?)

challenges as that \_\_\_\_\_ (not what?)

is critical

Tolerance constraint \_\_\_\_\_

# 2

Benefit as \_\_\_\_\_ (cost: \_\_\_\_\_)

for \_\_\_\_\_ (to whom?)

challenges as that \_\_\_\_\_ (not what?)

is critical

Tolerance constraint \_\_\_\_\_

Get us IT!  
Premium Design  
Thinking Templates  
[www.its-templates.com/](http://www.its-templates.com/)

 The Ergo-Design Center

ES&S TEMPLATES

[www.its-templates.com/](http://www.its-templates.com/)

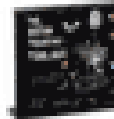
# 5W + 1H (2)



Quick guide: The first questions help to gain ideas, insights, new insights and information and to understand the situation and the problem/situation. The 1H questions give the opportunity to learn more about the nature and symptoms of the case or situation.

## 5WH QUESTIONS

Download & print for free template on back page 10




Source: Peter F. Drucker, *The Effective Executive*, ISBN 1-118-62819-1

What?	What?	What?	What?	What?	Why?	How?
What? _____ What target market do job seekers who have been laid off or furloughed?	What? _____ What the purpose of this app is to help them to find help from people especially those who are in need of work	What? _____ What app will be the intended audience and employees by job seekers	What? _____ What app can be downloaded via Google play	What? _____ What app can be downloaded via Google play	Why? _____? Why this finding a job is not easy, therefore this application will be help people who are looking for their dream jobs	How? _____ How app will work with you based on the location of the phone when you use, then several job vacancies will appear in your area
What? _____	What? _____	What? _____	What? _____	What? _____	Why? _____?	How? _____
What? _____	What? _____	What? _____	What? _____	What? _____	Why? _____?	How? _____
What? _____	What? _____	What? _____	What? _____	What? _____	Why? _____?	How? _____

## 2. EXPLORATIVE INTERVIEW

Project Name: **EXPLO**


Version 2.0.0



### EXPLO

EXPLO

EXPLO



EXPLO

EXPLO

**Introduction**

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

**Get to know the entire story**

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

**Conclusion**

EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

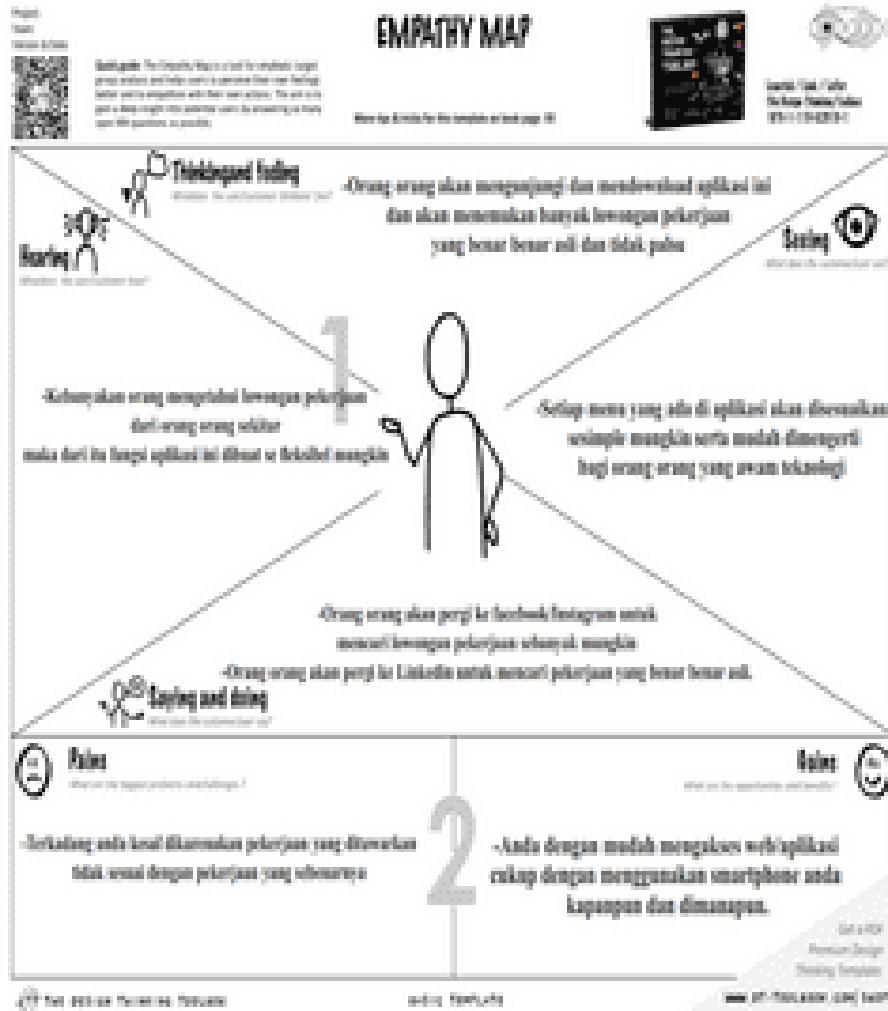
EXPLO

EXPLO

EXPLO

EXPLO

### 3. EMPHATY MAP



#### 4. PERSONAL USER (HRD)

Logo  
Nama  
Identifikasi



Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal  
Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal  
Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal  
Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

### PERSONA/USERPRO FILES

Work as a Guide for Management Strategy??



Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal  
Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

**Name/persona**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

**Description of the persona**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

Hai Perusahaan

**Moodboard/ketch**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal



Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

**Jobstribedone**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

- pembelitan posisi
- pengurutan prioritas posisi yang akan diisi karena adanya keterbatasan anggaran untuk peningkatan
- menentukan syarat pemenuhan posisi jabatan
- penjabatan job desk
- job posting
- Problem/claims
- Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal
- apabila mendapat pekerja yang lolos seleksi tapi tidak sesuai

**Influencer**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

job dalam peningkatan tenaga kerja pada perusahaan anak anak Telkom

**Trends**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

pembagian long term employee dan short term employee

- short term cenderung lebih menjadi karyawan kontrak
- long term biasanya terjadi pembagian dalam perusahaan

**Usecases/application/cenario**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

banyak pekerja yang sudah lulus seleksi tapi tidak sesuai ekspetasi yang diinginkan oleh perusahaan.

**Gains**

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

mendapat pekerja yang sesuai dengan keinginan suatu perusahaan

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal

Identifikasi / Kode akses / Identifikasi personal



## 5. PERSONAL USER (PENCARI KERJA)

Project Name: **PERSONA/USER PROFILES**

Version: 1.0



### PERSONA/USER PROFILES

More tips & tricks for the complete of each page: 11



Journal Title / Title: **The Design Thinking Guide**  
ISBN: 9-78-62030-1



---

**Name of persona**

Describe name, background, and main interests.



---

**Description of the persona**

Describe the persona character.

**1** **Progresif**

**2** **Influencer**

**3** **Group facebook / teman Instagram info lokal**

**4** **Freelance**

**Mindboard/ikhtisar**

It is a mindboard or sketch about the character of the personality.



**5** **Jobs to be done**

What jobs are expected by the user?

**6** **Update dengan perkembangan zaman**

**7** **Kerja rajin menuliskan informasi**

**8** **Selalu menagisa jeli IT personal**

**9** **Problema/pain**

What are the difficulties, problems, and concerns, user?

**10** **Apakah masalah yang harus dipecahkan**

**11** **menjadi orang pribadi yang ada di lingkungan**

**12** **tidak menagisa informasi yang diperlukan**

**13** **peran aktif dengan help from community**

**14** **menjadi pribadi yang mandiri dan mandiri**

---

**8** **Beberapa saat sudah khawatir yang sudah ditata dan beberapa kali menuliskan jeli karna masalah**

**3** **Use cases/application scenario**

Describe the scenario in the context of the persona.

**15** **Kalau gapanya orang dalam suatu kegiatan, harus rajin rajin buat portfolio, ketika sudah siap portfolio di perbanyak biar harus bisa SI dengan jeli ditata 1-3**

**16** **Goals**

What does the user want?

**17** **Waktu 1000 jam**

**18** **Ada media sosial lain**

**19** **Influencer dengan media sosial**

**20** **menjadi orang yang mandiri dan mandiri**

Personality Design  
Thinking Complete

---

 For person learning process

© 2020 ThePuff

[www.thepuff.com](http://www.thepuff.com) | 0877

## 6. AEIOU

Project:  
Topic:  
Version: 1.0

**AEIOU**

Small icons: The use of different activities, environments, interactions, objects, users to learn more about the user's activities and how interactions through activities and environments will bring them towards their objectives.

Small icons: The Design Thinking Toolkit  
© 2014-2016, 2017

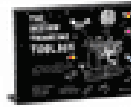
View full kit guide for this template on book page 107

<p><b>1 Research</b> Research on the user</p>	<p><b>2 Observation on site and documentation</b> Observe the participants and use the toolkit questions for documentation</p>	<p><b>4 Findings</b> Derive insights</p>
<p><b>Activities</b> What activities do the users do? <b>Membuka lowongan dan mencari pekerja</b></p>	<p><b>3</b></p>	
<p><b>Environments</b> Where do the interactions take place? <b>Pasar tenaga kerja</b></p>		
<p><b>Interactions</b> How do the participants interact with each other? <b>Registri melakukan job posting</b></p>		
<p><b>Objects</b> What objects are there in use? <b>Form job posting dan list pelamar</b></p>		
<p><b>User</b> Who are the users? <b>Perusahaan dan pencari pekerja</b></p>		

© THE DESIGN THINKING TOOLKIT      BASIC TEMPLATE      WIRALUX FOUNDATION/LEAD UP



# CONTEXT MAPPING



Learn it / Link it / Link it  
The Design Thinking Toolkit  
978-0-130-42919-1

Share instructions: The knowledge gained from the creation of a Context Map comes from the phases of understanding and observing. For a deeper understanding and knowledge not only information is needed, but also additional context. Context mapping helps in this transfer by creating awareness e.g. for a deeper picture of a certain situation.

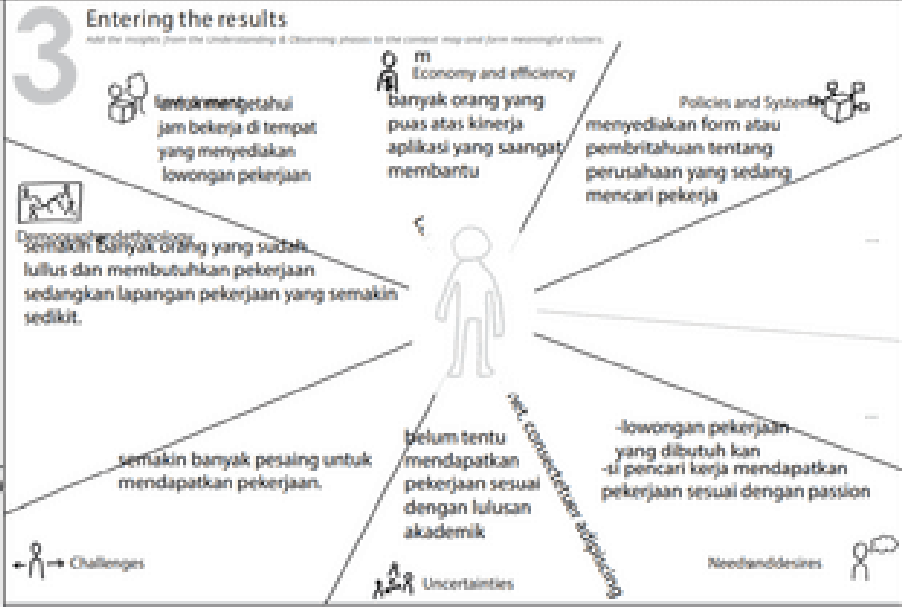
More tips & tricks for this template on back page 123

**1 Define Categories**  
Use existing criteria or define new ones.

aplikasi yang menyediakan lowongan pekerjaan dengan sesuai kriteria atau passion para pencari kerja

**2 Observation**  
Analyze observations gathered by observing.

beberapa aplikasi yang mampu menyediakan lowongan pekerjaan sesuai dengan passion.



**4 Findings**  
Reporting what you have discovered.

seorang yang telah mendapatkan pekerjaan melalui aplikasi yang telah dibuat untuk menyediakan lowongan pekerjaan.

Get a PDF Premium Design Thinking Template



**Quick guide:** The definition of what success means is a central element in assessing, for example, how valuable one is allowed to think. In addition, it enables a uniform understanding to be established between the design team, the client and other stakeholders.

# DEFINE SUCCESS

More tips & tricks for this template on book page 127

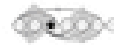


Learn it / Get it / Sell it  
 The Design Thinking Toolkit  
 978-1-5104-2819-1

<p><b>Define questions</b>  <small>Prepare a list of relevant questions</small></p> <p><b>1.</b> Bagaimana tanggung jawab ketika ada pencaker yang tertipu</p> <p><b>2.</b> Kenapa ga cari info loker dari linkedin dan lebih milih dari instagram</p> <p><b>3.</b> Aplikasi ini bakal diinstall fitur apa aja</p> <p style="text-align: right; font-size: 48px;"><b>1</b></p>	<p><b>Answers</b>  <small>Brainstorm or enter the answers</small></p> <p><b>1.</b> Bila sudah tertipu, kita pasti minta bukti dan apabila terbukti dia tertipu kita bisa ganti kerugiannya</p> <p><b>2.</b> Karena di linkedin lowongan yang diberikan rata rata spesifik menyebutkan jarak x1 sementara target audience kita adalah orang orang lulusan sma atau mungkin ga sekolah.</p> <p><b>3.</b> Modul modul mungkin semacam Modul tes CPNS dan edukasi seperti ciri ciri penipisan mengatasnamakan suatu perusahaan dan akan berkembang seiring berjalannya waktu</p> <p style="text-align: right; font-size: 48px;"><b>2</b></p>	<p><b>Evaluate and Select</b>  <small>Evaluate the answers and select the characteristics</small></p> <p>jawaban udah saya kasih di kolom kedua</p> <p>mungkin nanti di aplikasi juga akan disediakan fitur pertanyaan dan Q&amp;A seperti lowongan pekerjaan.</p> <p style="text-align: center; font-size: 24px;">+ <b>3</b></p>
<p><b>Outcomes</b>  <small>Record the results</small></p> <p style="text-align: right;"> <b>Get a PDF</b>        Premium Design Thinking Template  <a href="http://www.DT-Toolbox.com/127">www.DT-Toolbox.com/127</a> </p>		



# HOW MIGHT WE...-QUESTION



Source: / *Book of Letters*  
The Design Thinking Toolkit  
SPS 1-118.0218-1

**Quick guide:** The HMW question (*How might we ...*) uses a special expression. The idea implies that there are one or more possible ways to solve the question. The right answer is safe space where a potential idea could work, and the HMW asks how the problem can be solved as a team.

More tips & tricks for this template on book page 125

<p><b>1</b> Write down a selection of HMW questions <i>Write down as many HMW questions as possible.</i></p>	<p><b>Knowledge we</b> _____ <i>Context, what?</i> <b>for</b> _____ <i>Actor, for whom?</i> <b>involving, so that</b> _____ <i>Need, what? is satisfied.</i></p>	
<p><b>2</b> Sorting <i>Sort the HMW questions.</i></p> <p><b>Too broad</b> Dari LinkedIn Jobstreet dan aplikasi pencari kerja lainnya</p>	<p><b>Just right</b></p> <p>Bagaimana mungkin kita mendapatkan info lowongan pekerjaan dari suatu perusahaan</p> <p>mengetahui lebih tentang perusahaan yang mencari karyawan, membuat kontak dengan HRD/Marketing dan apakah ada perusahaan yang memang mencari orang yang bisa marketing/iklan/branding atau mungkin gallery media digital/brand building di instagram</p>	<p><b>Too narrow</b> dari email ke email</p> <p><b>How?</b> Kenapa Instagram? karena disana ada tentanting seseorang berbagi info terkait secara gratis gratis dan diuangi oleh beberapa HRD perusahaan besar juga bukan sekedar orang komunitas <b>Why?</b> cara lainnya - HRD tersebut membuat kontak di Instagram info lowongan para mahasiswa masuk ke grup telegram berbagi info terkait dan dengan sesama mahasiswa para HRD membagikan info terkait dari wilayah Indonesia secara gratis gratis</p>
<p><b>3</b> Evaluate the most relevant HMW question <i>Select the best HMW question from the middle section.</i></p> <p>Pertanyaan yang tepat adalah : bagaimana anda menyortir setiap lowongan dikarenakan tenaga manusia bukan robot,sekali ada lowongan banyak orang terlewat bagaimana menghadapi masalah tersebut.</p>	<p><b>4</b> Outcome <i>The selected HMW question which is to be pursued further.</i></p> <p>Bagaimana sikap ketika ada pencari kerja terlewat oleh suatu lowongan pekerjaan yang kita bagikan.</p>	

# CreateHive

NAMA KELOMPOK :

Iqbal Oktavialdi (216120900011)

Edriko Fawziant 216120900021)

Fariqsyah Dena (216120900017)


# BAB VII : CREATEHIVE

## 1.1 Problem Statement

Project: **Create Hive**

Team:


Version & Date:



Brief Instructions: A Problem Statement provides the framework for later solutions. The goal of this template is to summarize the central problem formulation in one sentence and to develop a common understanding of the problem.

### PROBLEM STATEMENT

More tips & tricks for this template on book page: 49



Learnick / Link / Letter  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1


#### Preparatory questions

Why?	Who?	What?	When?	Where?	How?
<p>1. to ask for commission and support the artist continuously without too much hassle on different PLATFORM</p>	<p>1. People who wants to have custom art Commission</p> <p>2. People who wants to support their favorite artist</p> <p>3. Both All Above</p>	<p>a digital art platform that could support both artist &amp; their fans / client whether commission based or subscription based</p>	<p>Any time</p> <p>24 / 7</p>	<p>our Platform</p> <p>Create Hive</p>	<p>Create a platform where there is :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commission option</li> <li>- Subscription option</li> <li>- Free exposure galleries within a single Platform</li> </ul>


  

#### Problem Statement

*Proceed in iterations when creating the Problem Statement.*

 **Iteration**  
Iterate until all essential aspects are covered.

How might we	Context: what?	How might we	Context: what?	How might we	Context: what?
<p>offer a special custom made art</p> <p>for People who seeks exclusive art goods</p> <p>design, so that they can get the exclusive goods</p> <p>Taking into account they might also want to supports the artist continuously after the project</p>	<p>is satisfied.</p>	<p>supports the artist continuously</p> <p>for artists</p> <p>design, so that the artist can get better live from their supporter</p> <p>Taking into account artists want a place to exposure their arts and get paid for it</p>	<p>is satisfied.</p>	<p></p> <p>for</p> <p>design, so that</p> <p>Taking into account</p>	<p>is satisfied.</p>

 THE DESIGN THINKING TOOLBOX

BASIC TEMPLATE

[www.dt-toolbook.com/shop](http://www.dt-toolbook.com/shop)

## Preparatory Questions

- **WHY?**  
To ask for commission and support the artist continuously without too much hassle on different platform.
- **WHO?**  
People who want to have custom art commission. People who want to support their favorite artist. Both All Above
- **WHAT?**  
a digital art platform that could support both artist & their fans/client whether commission based or subscription based
- **WHEN?**  
Anytime 24/7
- **WHERE?**  
Our platform CreateHive
- **HOW?**  
Create a platform where there is : Commission option, Subscription option & Free exposure gallery. within a single platform


## Problem Statement

- **How might we offer a special custom made art for people who seek exclusive art goods design, so that they can get the exclusive goods is satisfied. Taking into account they might also want to support the artist continuously after the project.**
- **How might we support the artist continuously for artist design, so that the artist can get better live from their supporter is satisfied. Taking into account artist want a place to exposure their arts and get paid for it.**



## 1.2 5WH Questions


Project:  
Team:  
Version & Date:









### 5WH QUESTIONS


Quick guide: The 5WH questions help to gain deep insights, new insights and information and to understand the situation and the problem holistically. The WH-questions give the opportunity to learn more about the wishes and opinions of the user or a customer.

More tips & tricks for this template on book page: 71



Lauritz / Link / Löffler  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62819-1

Who? 	What? 	When? 	Where? 	Why? 	How? 
Who? Customer Who seek an artist for a custom art	What? - digital goods - digital illust	When? Every time	Where? - Sketchmob - fiverr - artist & client	Why? - efficiency - easy payment method - can be revision	How? - Customer send the reference - Artist start to work - Approval finished art.
Who? Company who want to seek designer	What? - Logos - Pamphlet design	When? Every time	Where? - fiverr - artist & client	Why? - efficiency work shop - can be revision - easy payment method	How? - Company chose the designer - designer send the sketch - payment agreement - designer start work - approval
Who? People who want to support their fav artist	What? - digital goods	When? Every time	Where? - Patreon - Pixiv fanbox	Why? - easy payment method	How? - People can support their fav artist by subscribe to them. - automatically pay every month
Who? ARTIST WHO WANT TO OPEN COMMISSIONS OR JUST WANT TO GET CREATIVE	What? - DIGITAL GOODS	When? EVERYTIME	Where? - PATREON - PIXIV - SKETCHMOB - FIVERR - PIXIV FANBOX	Why? - EASY TO START YOUR CAREER - EASY TO PROMOTE - EASY TO GET AUDIENCE	How? - ARTIST START THEIR CAREER BY OPEN GIGS - ARTIST'S PAYMENT TRANSACTION WILL GETTING 12% TAX

 THE DESIGN THINKING TOOLBOX
BASIC TEMPLATE
WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP

### 1. 5WH Questions

- **WHO?**  
Customer who seeks an artist for a custom art.
- **WHAT?**  
Digital goods, Digital illust.
- **WHEN?**  
Everytime.
- **WHERE?**  
Sketchmob, fiverr, artist & client.
- **WHY?**  
Efficiency, easy payment method, can be revision.
- **HOW?**  
Customer send the reference, Artist start to work, Approval finished art.

## 2. *5WH Questions*

- **WHO?**  
Company who want to seek designer.
- **WHAT?**  
Logos, Pamflet design.
- **WHEN?**  
Everytim.
- **WHERE?**  
Fiver, artist & client.
- **WHY?**  
Efficiency work step, can be revision, easy payment method
- **HOW?**  
Company chose the designer, designer send the sketch, payment agreement, designer start work,approval

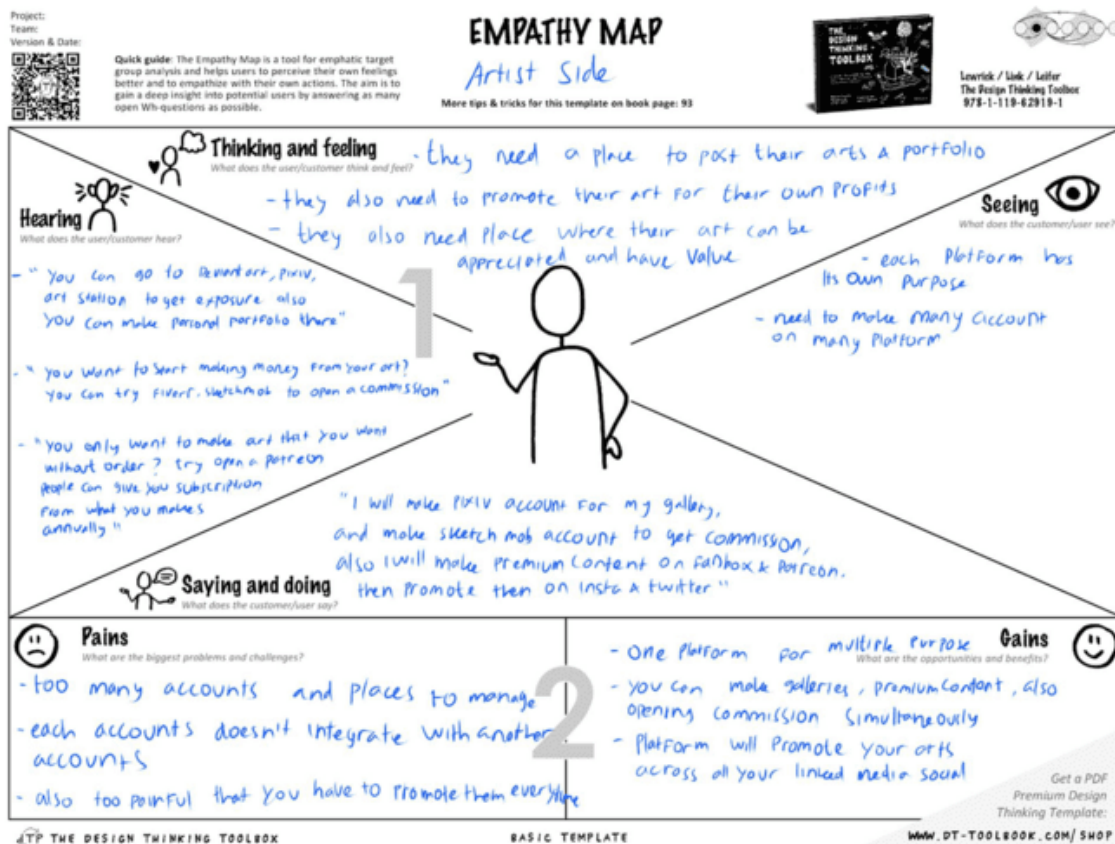
## 3. *5WH Questions*

- **WHO?**  
People who want to support their fav artist.
- **WHAT?**  
Digital goods.
- **WHEN?**  
Everytime.
- **WHERE?**  
Patreon, pixiv fanbox.
- **WHY?**  
Easy payment method.
- **HOW?**  
People can support their fav artist by subscribe to them, automatically pay every month

## 4. *5WH Questions*

- **WHO?**  
Artist who want to open commissions or just want to get creative.
- **WHAT?**  
Digital goods.
- **WHEN?**  
Everytime.
- **WHERE?**  
Patreon, pixiv, sketchmob, fixer, pixiv fanbox.
- **WHY?**  
Easy to start your career, easy to promote, easy to get audience.
- **HOW?**  
Artist start their career by open gigs, artist's payment transaction will getting 12% tax.

## 2.1 Empathy Map Artist

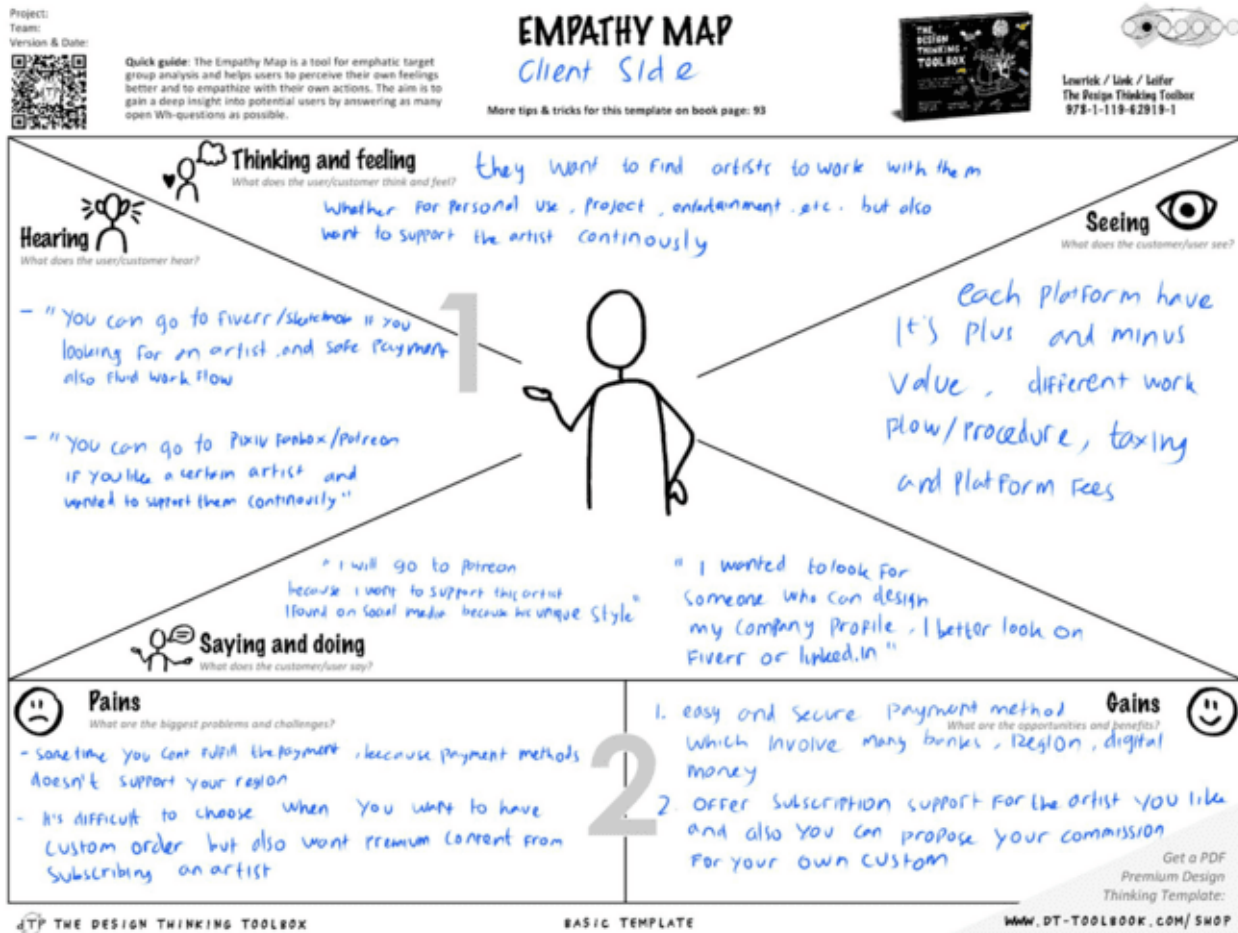


- **HEARING**
  - You can go to Deviant art, pixiv, art station to get exposure also you can make personal portfolio there.
  - You want to start making money from your art? You can try fiverr, sketchmob to open commission.
  - You only want to make art that you want without order? Try open a patreon people can give you subscription from what you makes annually.
- **THINKING AND FEELING**
  - They need a place to post their arts & portfolio.
  - They also need to promote their art for their own profits.
  - They also need place where their art can be appreciated and have value.
- **SEEING**
  - Each platform has its own purpose.
  - Need to make many account on many platform.
- **SAYING AND DOING**

I will make pixiv account for my gallery, and make sketch mob account to get commission, also I will make premium content on fanbox & patreon. Then promote them on insta & twitter.

- ***PAINS***
  - Too many account and places to manage.
  - Each accounts doesn't integrate with another accounts.
  - Also too painful that you have to promote them everytime.
- ***GAINS***
  - One platform for multiple purpose.
  - You can make galleries, premium content, also opening commission simultaneously.
  - Platform will promote your arts across all your linked media social.

## 2.2 Empathy Map Client




- **HEARING**
  - You can go to fiverr/sketchmob if you looking for an artist and safe payment, also fluid workflow
  - You can go to pixiv fanbox/patreon if you like a certain artist and wanted to support them continuously.
- **THINKING AND FEELING**
  - They want to find artist to work with them whether for personal use, project, entertainment, etc. but also want to support the artist continuously.
- **SEEING**
  - Each platform have value, different work flow/procedure, taxing and platform fees.

- ***SAYING AND DOING***
  - I will go to patreon because i want to support this artist i found on social media because his unique style.
  - I wanted to look for someone who can design my company profile, I better look on Fiverr or linked.in.
- ***PAINS***
  - Sometimes you can't fulfill the payment, because payment methods doesn't support your region.
  - It's difficult to choose when you want to have custom order but also want premium content from subscribing an artist.
- ***GAINS***
  - Easy and secure payment method which involve many banks, region, digital money.
  - Offer subscription support for the artist you like and also you can propose you commission for your own custom.


### 3.1 Persona/User Profile 1

Project:  
Team:  
Version & Date:



## PERSONA/USER PROFILES


More tips & tricks for this template on book page: 97



Leurick / Link / Letter  
The Design Thinking Toolbox  
878-1-119-62919-1

**Name of persona**  
*Determine name, sex and age. Add more attributes.*

M. RIZA KHAIRANI



**Description of the persona**  
*Describe the fictitious character.*

an indie game developer from Platonic studio & xurzerth studio

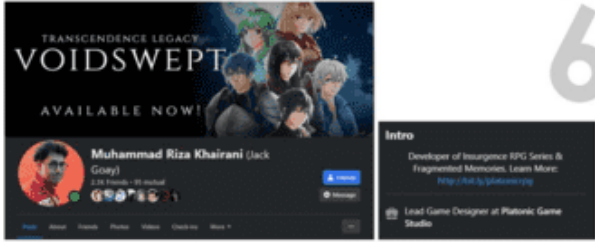
**Influencer**  
*Who are the influencers*

Famous & Big Game Developer like Ubisoft, Valve, From Software

**Trends**  
*What are the driving forces and trends (in future)?*

to expand his passion & universe from the game he made

**Moodboard/sketch**  
*Do a moodboard or draw a sketch that visualizes the user/customer*



**Jobs to be done**  
*Which tasks are supported by the product?*




- Search an artist for the game CG
- Search an artist for the character sprite
- Search an artist

**Problems/pains**  
*What are the difficulties, problems, frustrations, pains?*

- looking for the most fit talents for his game


**Gains**  
*What makes the user happy?*


a fitting talent that meets criteria to work with, and suitable pricing

**Use cases/application scenario**  
*Describe all use cases in the context of the problem*

Riza needs several talents to finish his project "VOID SWEPT" so he tries to recruit a fitting talent for his project. he need CG artist, live2D artist, sprite artist, etc





BASIC TEMPLATE

www.dt-toolbook.com/shop

- **NAME OF PERSONA**
  - M. Riza Khairani
- **DESCRIPTION OF THE PERSONA**
  - An indie game developer from platonic studio & xurzerth studio.
- **JOBS TO BE DONE**
  - Search an artist for the game CG.
  - Search an artist for the character sprite.
  - Search a artist.
- **USE CASES / APPLICATION SCENARIO**
  - Riza needs several talents to finish his project “VOID SWEPT” so he tries to recruit a fittingtalent for his project. He need CG artist, live2D artist, sprite artist, etc.
- **PAINS**
  - Looking for the most fit talents for his game.
- **GAINS**
  - A fitting talent that meets criteria to work with, and suitable pricing.
- **INFLUENCER**
  - Famous a big game developer like Ubisoft, Valve, from Software.
- **TRENDS**
  - To expand his passion a universe from the game he made.



Project:  
Team:  
Version & Date:


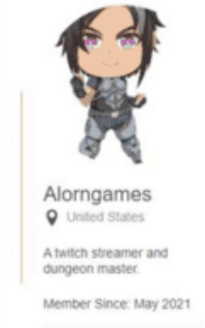



**PERSONA/USER PROFILES**

**THE DESIGN THINKING TOOLBOX**

Leurick / Link / Leifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

**Quick Guide:** The description of a typical person who is a potential user/customer of a solution helps to maintain a consistent understanding of a target audience. The persona is named and described as precisely as possible.

More tips & tricks for this template on book page: 97

<b>Name of persona</b> <small>Determine name, sex and age. Add more attributes.</small>			
<b>Description of the persona</b> <small>Describe the fictitious character.</small> He is a twitch streamer and game developer	<b>Moodboard/sketch</b> <small>Do a moodboard or draw a sketch that visualizes the user/customer.</small> 	<b>Jobs to be done</b> <small>Which tasks are supported by the product?</small> - Search artist to draw emoticon for his channel - Search artist to draw his character for hobby	
<b>Influencer</b> <small>He seek artist to make emoticon for his twitch channel and sometime buying commission just for support the artist</small>	<b>Alorngames</b> United States A twitch streamer and dungeon master. Member Since: May 2021	<b>Problems/pains</b> <small>What are the difficulties, problems, frustrations, pains?</small> Looking for talented artist who fitting with what he want to	
<b>Trends</b> <small>What are the driving forces and trends (in future)?</small> He passionately want to support his favorite artist	<b>Use cases/application scenario</b> <small>or all use cases in the context of the problem</small> Alorn want to make an emoticon pack for his channel and he want to search the artist for that reason	<b>Gains</b> <small>What makes the user happy?</small> -A fitting talent that meets criteria to work with -a well served from artist	


### 3.2 Persona/User Profile 2

- **NAME OF PERSONA**
  - Alorn
- **DESCRIPTION OF THE PERSONA**
  - He is twitch streaming and game developer.
- **JOBS TO BE DONE**
  - Search artist to draw emoticon for his channel.
  - Search artist to draw his character for hobby.
- **USE CASES / APPLICATION SCENARIO**
  - Alorn want to make an emoticon pack for his channel and he want to search artist for thatreason.
- **PAINS**
  - Looking dor talented artist who fitting with what he want to.
- **GAINS**
  - A fitting talent that meets criteria to work with.
  - A well served from artist.
- **INFLUENCER**
  - He seek artist to make emoticon for his teitch channel and sometime buying commission justfor support the artist.
- **TRENDS**
  - He passionately want to support his favorite artist.




### 3.3 Persona/User Profile 3

Project:  
Team:  
Version & Date:



## PERSONA/USER PROFILES

More tips & tricks for this template on book page: 97



Loewick / Link / Leifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62913-1

---

**Name of persona**  
*Determine name, sex and age. Add more attributes.*

*Ariant*

---

**Description of the persona**  
*Describe the job/role character.*

*he is Digital Illustrator who likes anime stuff*

---

**Influencer**  
*Who are the influencers?*


*- his friend from social media who has succeeded in their career Illustrator*

---

**Trends**  
*What are the driving forces and trends in future?*

*- to improve his art style and being famous*

**Moodboard/sketch**  
*Use a moodboard to draw a sketch that visualizes the user/character.*



*Ariant*  
Digital Illustrator with anime style  
Member Since August 2017

Sales	23
Likes	0
Views	551
Reviews	★★★★ (23)

**Jobs to be done**  
*Which jobs are supported by the product?*

*Start his career by opening commission*

*Get Payment*

*Want to improve by the commissions*

---

**Problems/pains**  
*What are the difficulties, problems, frustrations, pains?*

*hard to improve his art*

---

**Gains**  
*What makes the user happy?*

*Friendly client*

---

THE DESIGN THINKING TOOLBOX

BASIC TEMPLATE

WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP

- **NAME OF PERSONA**
  - Ariant.
- **DESCRIPTION OF THE PERSONA**
  - He is digital illustrator who like anime stuff.
- **JOBS TO BE DONE**
  - Start his career by opening commission.
  - Get payment.
  - Want to improve by the commissions.
- **USE CASES / APPLICATION SCENARIO**
  - Ariant want to start his career to be illustrator and he want to improve his art by commissions.
- **PAINS**
  - Hard to improve his art.
- **GAINS**
  - Friendly client.
- **INFLUENCER**
  - His friend from social media who has succeeded in their career illustrator.
- **TRENDS**

- To improve his art style and being famous.

### 3.4 Persona/User Profile 4

**PERSONA/USER PROFILES**

**Name of persona**  
Arima Kamarin

**Description of the persona**  
he is indie virtual youtuber

**Jobs to be done**  
- Search artist to draw his char  
- make live 2D from the char

**Problems/pains**  
didn't know how to make character persona

**Gains**  
suitable pricing and professional artist

**Use cases/application scenario**  
Arima need someone who can draw and can make the live 2D in his character

**Influencer**  
he want to be youtuber with his character anime


**Trends**  
to make anime become real

**Moodboard/sketch**  
Arima Kamarin Virtual Freelancer  
I do stream on Youtube sometimes, Artist-san: @Fanzant he draw my header too  
| ID | EN | 日本 |  
Ayubarus youtube.com/channel/UCgVU6... Born July 21  
Joined August 2016

- **NAME OF PERSONA**
  - Arima Kamarin.
- **DESCRIPTION OF THE PERSONA**
  - He is indie virtual youtuber.
- **JOBS TO BE DONE**
  - Search artist to draw his char.
  - Make live 2D from the char.
- **USE CASES / APPLICATION SCENARIO**
  - Arima need someone who can draw and can make the live 2D in his character.
- **PAINS**
  - Didn't know how to make character persona
- **GAINS**
  - Suitable pricing and professional artist.
- **INFLUENCER**
  - He want to be youtuber with his character anime.
- **TRENDS**
  - To make anime become real.


# 4.1 Customer Journey 1

Project:  
Team:  
Version & Date:


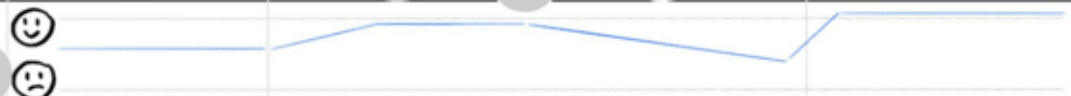



## CUSTOMER JOURNEY

More tips & tricks for this template on book page: 103



Lowric / Link / Heifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62918-1

<p><b>Persona</b> Describe the person.</p> 	<p><b>Scenario</b> Determine the scenario</p> <p>Riza needs a character designer to provides characters CG for his game with commercial uses T&amp;C</p>	<p><b>Goals and expectations</b> What are the goals and expectations?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Professional who can works on schedule</li> <li>- meets the budget for payment</li> <li>- artist with Unique style that selling or eye candy</li> </ul>								
<p><b>Typical Journey</b> Describe the Customer Journey.</p>	<p>Define the individual steps:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Propose the Plan</td> <td style="width: 25%;">negotiating</td> <td style="width: 25%;">briefing</td> <td style="width: 25%;">Receiving sketches</td> </tr> <tr> <td style="width: 25%;">Revision and Payment</td> <td style="width: 25%;">Waiting for final Product</td> <td style="width: 25%;">Receiving final product</td> <td style="width: 25%;">Gives Feedback</td> </tr> </table>		Propose the Plan	negotiating	briefing	Receiving sketches	Revision and Payment	Waiting for final Product	Receiving final product	Gives Feedback
Propose the Plan	negotiating	briefing	Receiving sketches							
Revision and Payment	Waiting for final Product	Receiving final product	Gives Feedback							
<p><b>Action</b> Define the individual actions.</p>	<p>Define the individual actions:</p> <p><b>forwards</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Search/recruit artists from various platform</li> <li>2 Propose his plan and negotiating the contract</li> </ol> <p><b>while</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 gives materials for references and detailed order</li> <li>2 wait to receive the draft / sketches</li> </ol> <p><b>3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3 asking for revision and completing the payment</li> </ol> <p><b>4 afterwards</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4 after revision and waiting now Riza can have the final Product</li> <li>5 gives feedback to artist</li> </ol>									
<p><b>Thinking</b> Amend what the person says or thinks about it.</p>	<p>Amend what the person says or thinks about it.</p> <p>"I have to find a professional that match my budget"</p> <p>"I hope the artist can inform me ASAP. I hope he finish make my character"</p> <p>"I have to pay after Receiving sketches because its part of SOP"</p> <p>"after a several weeks of waiting now I have CG assets"</p>									
<p><b>Emotions</b> Complete the emotion curve.</p>	<p>Complete the emotion curve.</p> 									
<p><b>Opportunities</b> Define the improvement possibilities.</p>	<p>Define the improvement possibilities:</p> <p>Various accessible Payment method</p> <p>a good feedback posted on artist page's to gives exposure</p>									
<p><b>Area of responsibility</b> Determine the person responsible for action and processes</p>	<p>Define the improvement possibilities:</p> <p>giving an easy to understand proposal</p> <p>being communicative with artist</p> <p>not making artist really confused and intimidated during revision</p>									



BASIC TEMPLATE

Get a PDF Premium Design Thinking Template:  
[www.dt-toolbook.com/smp](http://www.dt-toolbook.com/smp)

- **PERSONA**
  - M Riza Khairani.
- **SCENARIO**
  - Riza needs a character dsigner to provides character CG for his game with commercial uses T&C.
- **GOALS AND EXPECTATIONS**
  - Professional who can works on schedule.
  - Meets the budget for payment.
  - Artist with unique style that selling or eye candy.
- **TYPICAL JOURNEY**
  - Forward - Propose, negotiating
  - While - Briefing, receiving sketch, revision & payment, waiting for final product.
  - Afterwards - Receiving final product, gives feedback
- **ACTION**
  - Forwards - Search/recruit artist from various platform.

- While - Propose his plan and negotiating the contract.
- While - Give material for references and detailed order.
- While - Wait to receive the draft/sketches.
- While - Asking for revision and completing the payment.
- Afterwards - After revision and waiting now riza can have the final product.
- Afterwards - Gives feedback to artist.
- **THINKING**
  - Forwards - I have to find a professional that match my budget.
  - While - I hope the artist can inform me asap, I hope the sketch meets my criteria.
  - While - I have to pay after receiving sketches because its part of SOP.
  - Afterwards - After a several weeks of waiting now I have CG assets.
- **OPPORTUNITIES**
  - Forwards -
  - While - Various accessible payment method.
  - Afterwards - a good feedback posted on artist page's to gives exposure.
- **AREA OF RESPONSIBILITY**
  - Forwards - Giving an easy to understand proposal.
  - While - Being communicative with artist.
  - While - Not making artist really confused and intimidated during revision.
  - Afterwards -

## 4.2 Customer Journey 2

Project:  
Team:  
Version & Date:


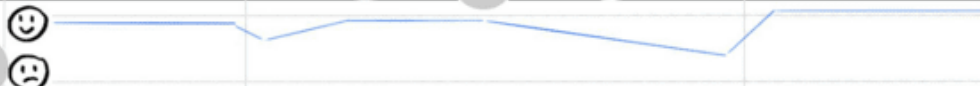
**CUSTOMER JOURNEY**

Quick Guide: The Customer Journey aims to understand in detail what users/customers experience when interacting with companies, products or services. This establishes a common understanding within the team in order to realize a unique experience.

More tips & tricks for this template on book page: 103

**THE DESIGN THINKING TOOLBOX**

Lewrick / Link / Leifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62918-1

<b>Persona</b> Describe the person and describe it briefly.  Alorn 2020-01-01 1000-0000-0000	<b>Scenario</b> Determine the scenario Alorn want to make emoticon set & his character avatar for personal use	<b>Goals and expectations</b> What are the goals and expectations? - meet casual artist that can draw for him - meet's the budget for payment - artist with attractive style
<b>Typical Journey</b> Describe the Customer Journey. Define the individual steps. forwards 1. search/recruit artists from various platform 2. Describe what he wanted for while 1. gives materials for references and detailed order 2. wait to receive the draft / sketches 3. asking for revision and completing the payment afterwards 4. after revision and waiting now Alorn can have the final product 5. gives feedback to artist	<b>Action</b> Define the individual actions.	<b>Thinking</b> Amend what the person says or thinks about it.
<b>Emotions</b> Complete the emotion curve.		
<b>Opportunities</b> Define the improvement possibilities.	<b>Area of responsibility</b> Determine the person responsible for action and processes.	Various accessible payment method a good feedback (based on artist pages) to gives exposure not making artist really confused and intimidated during revision

THE DESIGN THINKING TOOLBOX BASIC TEMPLATE www.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP

- **PERSONA**
  - Alorn.
- **SCENARIO**
  - Alorn want to make emoticon set & his character avatar for personal use.
- **GOALS AND EXPECTATIONS**
  - Meet casual artist that can draw for him.
  - Meets the budget for payment.
  - Artist with attractive style.
- **TYPICAL JOURNEY**
  - Forwards - Propose the plan, negotiating.
  - While - Briefing, receiving sketches, revision & payment, waiting for final product.
  - Afterwards - Receiving final product, gives feedback

- **ACTIONS**

- Forwards

- Search/recruit artist from various platform.
- Describe what he wanted for.

- While

- Gives materials for references and detailed order.
- Wait to receive the draft/sketch.
- Asking for revision and completing the payment.

- Afterwards

- After revision and waiting now Alorn can have the final product.
- Gives feedback to artist.

- **THINKING**

- Forwards

- I want my character to be draw for fun.

- While

- I hope the artist doesn't get confused with revision.

- Afterwards

- **OPPORTUNITIES**

- Forwards

- While

- Various accessible payment method.

- Afterwards

- a good feedback posted on artist page's to gives exposure.

- **AREA OF RESPONSIBILITY**

- Forwards

- Giving an easy to understand brief.

- While


- Being communicative with artist.
- Not making artist really confused and intimidated during revision.

- Afterwards




## 4.3 Customer Journey 3

Project:  
Team:  
Version & Date:




# CUSTOMER JOURNEY

More tips & tricks for this template on book page: 103



Lewrick / Link / Laffer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

<p><b>Persona</b> Choose the persona and describe it briefly.</p>  <p>1</p>	<p><b>Scenario</b> Determine the scenario.</p> <p>Ariant want to start his career on digital illustration and improve his skill.</p> <p>2</p>	<p><b>Goals and expectations</b> What are the goals and expectations?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- improve his skill</li> <li>- getting payment from his hobby</li> </ul> <p>3</p>						
<p><b>Typical Journey</b> Describe the Customer Journey.</p> <p><b>Action</b> Define the individual actions.</p> <p><b>Thinking</b> Annotate what the person says or thinks about it.</p>	<p>Define the individual steps:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">forwards</td> <td style="width: 33%;">while</td> <td style="width: 33%;">afterwards</td> </tr> <tr> <td> <p>Start to open commission, negotiate with client</p> <p>prepare client req</p> <p>start to make his own work</p> <p>negotiation about pricing wise with client</p> <p>"I hope I can improve my art"</p> </td> <td> <p>receiving an order</p> <p>start to make sketch</p> <p>update every step of work</p> <p>"I hope client like it"</p> </td> <td> <p>coloring</p> <p>ask if there any revisions</p> <p>finishing</p> <p>deliver the order</p> <p>waiting for reasons from client</p> <p>get one client his payment</p> <p>"glad can work for him/her"</p> </td> </tr> </table> <p>4</p> <p>5</p>		forwards	while	afterwards	<p>Start to open commission, negotiate with client</p> <p>prepare client req</p> <p>start to make his own work</p> <p>negotiation about pricing wise with client</p> <p>"I hope I can improve my art"</p>	<p>receiving an order</p> <p>start to make sketch</p> <p>update every step of work</p> <p>"I hope client like it"</p>	<p>coloring</p> <p>ask if there any revisions</p> <p>finishing</p> <p>deliver the order</p> <p>waiting for reasons from client</p> <p>get one client his payment</p> <p>"glad can work for him/her"</p>
forwards	while	afterwards						
<p>Start to open commission, negotiate with client</p> <p>prepare client req</p> <p>start to make his own work</p> <p>negotiation about pricing wise with client</p> <p>"I hope I can improve my art"</p>	<p>receiving an order</p> <p>start to make sketch</p> <p>update every step of work</p> <p>"I hope client like it"</p>	<p>coloring</p> <p>ask if there any revisions</p> <p>finishing</p> <p>deliver the order</p> <p>waiting for reasons from client</p> <p>get one client his payment</p> <p>"glad can work for him/her"</p>						
<p><b>Emotions</b> Complete the emotion curve.</p> <p>6</p>	<p><b>Opportunities</b> Define the improvement possibilities.</p> <p><b>Area of responsibility</b> Determine the person responsible for action and decisions.</p> <p>7</p> <p>Possible to change the design with the client agreement.</p> <p>more sure he put the detail he want to do and not too</p> <p>send picture of every progress so the client can see and ask some revisions.</p> <p>8</p> <p>Send the final Product with the original file.</p>							

THE DESIGN THINKING TOOLBOX
BASIC TEMPLATE
WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP


- **PERSONA**
  - Ariant.
- **SCENARIO**
  - Ariant want to start his career an digital illustration and improve his skill.
- **GOALS AND EXPECTATIONS**
  - Improve his skill.
  - Getting payment from his hobby.
- **TYPICAL JOURNEY**
  - Forwards
    - Start to open commission, negotiate with client.
  - While
    - Receiving an order, start to make sketch, coloring, ask if any revisions.
  - Afterwards

- Finishing, delivery the order.
- **ACTIONS**
  - Forwards
    - Prepare client req.
    - Start to make his own gigs.
    - Negotiation about pricing wise with client.
  - While
    - Start to work.
    - Update every step of work. Start to coloring.
    - Waiting for revisions from client.
  - Afterwards
    - Delivery the order.
    - Get and claim his payment.
- **THINKING**
  - Forwards - I hope I can improve my art.
  - While - I hope client like it.
  - Afterwards - Glad can work for him/her.
- **OPPORTUNITIES**
  - Forwards -
  - While - Possible to change the design with the client agreement.
  - Afterwards -
- **AREA OF RESPONSIBILITY**
  - Forwards - Make sure he put the detail he want to do and not to do.
  - While - Sending picture of every progress so the client can see and ask some revisions.
  - Afterwards - Send the email product with the original file.



## 4.4 Customer Journey 4


Project:  
Team:  
Version & Date:




# CUSTOMER JOURNEY

Quick Guide: The Customer Journey aims to understand in detail what users/customers experience when interacting with companies, products or services. This establishes a common understanding within the team in order to realize a unique experience.

More tips & tricks for this template on book page: 108



Lowrick / Link / Laffer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

<p><b>Persona</b> Define the individual customer.</p> 	<p><b>Scenario</b> Determine the scenario.</p> <p>Arima looking for an L2D &amp; char design artist</p>	<p><b>Goals and expectations</b> What are the goals and expectations?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- meet the budget for payment</li> <li>- professional artist with unique style</li> </ul>								
<p><b>Typical Journey</b> Describe the customer journey.</p> <p><b>Action</b> Define the individual actions.</p> <p><b>Thinking</b> Annotate what the person says or thinks about it.</p>	<p>Define the individual steps:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">planning</td> <td style="width: 25%;">negotiating</td> <td style="width: 25%;">ordering and complete the payment</td> <td style="width: 25%;">receiving sketch</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">forwards</td> <td></td> <td style="text-align: center;">while</td> <td style="text-align: center;">afterwards</td> </tr> </table> <p>3 receive final prod. give feedback</p>		planning	negotiating	ordering and complete the payment	receiving sketch	forwards		while	afterwards
planning	negotiating	ordering and complete the payment	receiving sketch							
forwards		while	afterwards							
	<p>4 - search artist who suitable with budget</p> <p>5 - propose his plan and negotiation with artist</p>									
	<p>6</p> <p>7</p>									
<p><b>Emotions</b> Complete the emotion curve.</p> <p><b>Opportunities</b> Define the improvement possibilities.</p> <p><b>Area of responsibility</b> Determine the person responsible for action and processes.</p>	<p>8</p> <p>give feedback to the artist based on his experience</p>									

THE DESIGN THINKING TOOLBOX
BASIC TEMPLATE
WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP

- **PERSONA**
  - Arima Kamarin.
- **SCENARIO**
  - Arima looking for and L2D & char design artist.
- **GOALS AND EXPECTATIONS**
  - Meet the budget for payment.
  - Professional artist with unique style.
- **TYPICAL JOURNEY**
  - Forwards - Planning, negotiating.
  - While - Ordering and complete the payment, receiving sketch, revisions, waiting for final product.
  - Afterwards - Receive final product, give feedback.
- **ACTIONS**

- Forwards - Search artist who suitable with budget.  
Propose his plan and negotiating with artist.
- While - Give a reference for his character.  
Wait for artist.  
Asking for revision or addition.
- Afterwards - Receive final product.  
Give a feedback about his experience with artist.
- **THINKING**
  - Forwards -
  - While -
  - Afterwards -
- **OPPORTUNITIES**
  - Forwards
  - While
  - Afterwards
    - Give feedback to the artist based on his experience.
- **AREA OF RESPONSIBILITY**
  - Forwards
    - Give some understandable references and detail character.
  - While
    - Complete the payment and being cominicative with artist.
  - Afterwards

# 5.1 Explorative Interview 1



Project:  
Team:  
Version & Date:

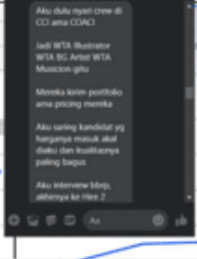
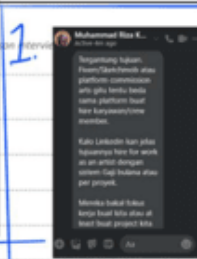



Quick guide: The Explorative Interview helps to explore the everyday life of the user and to understand his needs without already thinking about the solution. First, an interview guide is created with the topics and possible questions (left side of the template). The answers are noted on the right.

## EXPLORATIVE INTERVIEW




Lawrick / Uink / Letter  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

More tips & tricks for the

<p><b>Introduction</b> Determine the introduction</p> <p><b>Questions</b> Define the questions</p> <p><b>Om Riza boleh tanya-tanya ga soal game developing</b></p> <p><b>Sewaktu bikin game bisa berbagi pengalaman process dan cerita-ceritanya ngga nih?</b></p>	<p>Name of the interviewee: <b>M RIZA KHARANI</b></p> <p>Place, date: <b>foanode, 19-04-2022</b></p> <p>Context: <b>What Games Developer do to here talent's</b></p>	<p>1. </p>	<p>2. </p>	<p>3. </p>
<p><b>Get to know the entire story</b> Which questions help to understand the hopes, fears and motivations of the interviewees?</p> <p>1. <b>Kira-kira efficiency point linkedin dibandingkan dengan platform2 macam fiverr gitu bedanya apa aja ya om?</b></p> <p>2. <b>Apakah mencari talent untuk sound/music artisnya juga dari CCI/COACI? Kemudian programing dan writingnya siapa?</b></p> <p>3. <b>dari serial sebelumnya apakah ada perubahan Tim/personel atau mendorong tetap?</b></p>	<p>2. </p>	<p>3. </p>		
<p><b>Conclusion</b> Explain what happens with the answers and thank the interviewee for the discussion.</p> <p><b>This interview proofs that digital art platform prpvide very useful human resource, not just one project but almost all Riza's project really dependant towards this platform. He also able to change personel that he needs at will or even keep them in the - long term contract</b></p>				


## 5.2 Explorative Interview 2

Project:  
Team:  
Version & Date:



# EXPLORATIVE INTERVIEW

More tips & tricks for this template on book page: 63

Learnick / Lisk / Leiter  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1

### Introduction

*Determine the introduction.*

**Questions**  
*Define the questions.*

1. WHAT DO YOU THINK ABOUT WHEN USING FNERRY SKETCHMOS ALIKE PLATFORM?

2. WHAT MOTIVATE YOU TO CHOOSE USING THOSE PLATFORM FOR YOUR NEEDS?

### Answers

*Write about the answers of the person interviewed...*

**Name of the interviewee:** ALORNGAMES

**Place, date:** SKETCHMOS, 27-4-2022

**Context:** WHAT THE USER THINK WHILE THEY USING THE DIGITAL ART PLATFORM

**Alorngames**  
Hello! Sorry I haven't been feeling well the last several day or I would have replied to you earlier. To answer your questions though:

- 1) What I tend to think about when using a platform like this is needing a project or piece of art completed and wanting to work with someone I can trust to complete that project.
- 2) What motivates me to choose a platform is trust in an artist. If I have someone that I enjoy commissioning art from I will almost certainly go back to them over trying somewhere else.
- 3) The biggest inconvenience I find with using these kinds of platforms is the communication side of it. I often find that since the website is focused more on the transaction it becomes increasingly less convenient to communicate with an artist than I'd like. Especially in my circumstance where I give very detailed descriptions.
- 4) Aside from the communication side of things I'd like to see a feature similar to a following system so that customers can get quick updates on changes to an artists pricing, or services offered.

Apr 27, 2022 7:08 pm

---

### Get to know the entire story

*Which questions help to understand the hopes, fears and motivations of the interviewee?*

3. IS THERE ANY INCONVENIENT WITHIN THOSE PLATFORM? IF THERE'S IT'D LIKE TO KNOW WHAT MAKES YOU FEEL INCONVENT.

4. ANYKIND OF IMPROVEMENT YOU CAN THINK TO GET THOSE PLATFORM WORKS BETTER?

---

### Conclusion

*Explain what happens with the answers and thank the interviewee for the discussion.*

THIS INTERVIEW PROOFS THAT DIGITAL ART PLATFORM VERY USEFUL. TO FIND SOMEONE WHO COMPATIBLE WITH THE USER NEEDS, IN THIS CASE ALORN HOPES TO FIND SOMEONE WHO ARE TRUSTWORTHY AND EASY TO COMMUNICATE WITH. ALSO ALORN WANTS TO ENJOY THE PROCESS WHILE WORKING WITH SOMEONE HE CAN TRUST. AT THIS POINT DIGITAL ART ALSO PROVIDES A LARGE SELECTION OF ARTISTS WHO MAY MATCH THE CLIENTS CRITERIA.

*Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template:*

[WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP](http://WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP)

 THE DESIGN THINKING TOOLBOX
BASIC TEMPLATE
WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP

## 5.3 Explorative Interview 3

Project:  
Team:  
Version & Date:



# EXPLORATIVE INTERVIEW

More tips & tricks for this template on book page: 63



Leurick / link / keifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62918-1

<h3>Introduction</h3> <p>Determine the introduction</p> <p><b>Questions</b> Define the questions</p> <p><b>1. Mas memulai karir gambar-menggambar digital untuk komersil dari tahun berapa? Pen name Ariant itu asalnya bagaimana ya?</b></p> <p><b>2. Pendapat mas soal platform digital art online begini, seberapa efisien dalam memberikan penghasilan?</b></p>	<p><b>Answers</b> Write down the answers of the person interviewed...</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p><b>Name of the interviewee</b> Ariant / Edriko Fauzan</p> <p><b>Place, date</b> Whatsapp / 12-05-2022</p> <p><b>Context</b> Simple G2A</p> </div>
<h3>Get to know the entire story</h3> <p>Which questions help to understand the hopes, fears and motivations of the interviewees?</p> <p><b>3. Pernah ga sih kepikiran kok susah laku walaupun udah promosi ke sosmed macem-macem dari facebook, twitter, IG dan lain-lain tapi susah dapet client? andaikan ada platform digital art yang bisa nawarin promosi secara otomatis tanpa harus bolak balik posting ke semua sosmed gitu seneng ga sih?</b></p> <p><b>4. Ga cuma buat nerima client komisian tapi platformnya nanti juga bisa di gunakan untuk menambah portfolio yang juga menghasilkan cuan karena akan dibuka-kan fitur subscription dan sekaligus menampung gallery untuk exposure, pendapat mas bagaimana ya?</b></p> <p><b>5. Terkait dengan delay pembayaran platform "SKETCHMOB" belakangan ini, sebagai user apakah hal ini merupakan keluhan yang meresahkan? apa saja harapan yang bisa di bayangkan untuk sistem pembayaran supaya sebuah platform terasa lebih aman dan nyaman?</b></p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #333; color: white;"> <p><b>Edriko Edri</b> Sat 05 Mei 2022 at 11:08 AM</p> <p>1. Saya memulai karir sebagai ilustrator digital di tahun 2021, Nama Ariant: sebenarnya diambil dari nama saya sendiri dan nama karakter fiksi yang telah saya buat.</p> <p>2. Saya kira beberapa platform art seperti fiverr, sketchmob dan lain-lain sangat lah membantu dalam memulai karir saya sebagai ilustrator dan cara memasarkannya juga tidak terlalu sulit</p> <p>3. Tentu saja jika ada platform yang dapat mempermudah saya dalam promosi saya akan senang memakainya.</p> <p>4. Setahu saya jarang ada platform yang menyediakan fitur secara lengkap seperti itu, namun jika memang ada saya akan sangat senang untuk memakainya.</p> <p>5. Terkait dengan delay penarikan/pembayaran di sketchmob ini saya rasa cukup meresahkan terutama bagi para artist di platform itu apalagi tidak ada pemberitahuan pending clearance atau sejenisnya, jika memang ada penghasilan yang harus di pending lebih baik di beritahukan kepada para artist agar tidak menimbulkan keresahan diantara para artist.</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">10:54 AM</p> </div>
<h3>Conclusion</h3> <p>Explain what happens with the answers and thank the interviewee for the discussion.</p> <p><b>This interviews also explain that digital art platform is also helpful for the artists that looking for income or side income, furthermore if we could add some new features that other platform doesn't have its certainly will help more people that using this kind of services.</b></p> <p><b>Payment and cashflow from platform should be transparent to all user by giving a notification if there's internal problem/ technical problem. cashflow should be keep maintained at the top shape to avoid further problems</b></p>	<p style="text-align: right; font-size: small;">Get a PDF Premium Design Thinking Template: <a href="http://WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SWOP">WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SWOP</a></p>


THE DESIGN THINKING TOOLBOX

BASIC TEMPLATE

WWW.DT-TOOLBOOK.COM/SWOP




## 5.4 Explorative Interview 4

Project:  
Team:  
Version & Date:  



# EXPLORATIVE INTERVIEW

Quick guide: The Explorative interview helps to explore the everyday life of the user and to understand his needs without already thinking about the solution. First, an interview guide is created with the topics and possible questions (left side of the template). The answers are noted on the right.

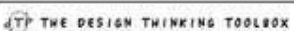
More tips & tricks for this template on book page: 63



Learnick / Link / Letter  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1



<b>Introduction</b> <small>Determine the introduction</small>	<b>Answers</b> <small>Write about the answers of the person interviewed...</small>
<p><b>Questions</b> <small>Define the questions</small></p> <p><b>Name of the interviewee:</b> ARIMA KAMARIN  <b>Place, date:</b> WHATSAPP, 4-9-2022  <b>Context:</b> WHAT PEOPLE FEEL WHEN THEY USING DIGITAL ART PLATFORM</p>	
<p>1. WHAT DO YOU THINK ABOUT WHEN USING FVERRY/ SKETCHMOB ALIKE PLATFORM?</p> <p>2. WHAT MOTIVATE YOU TO CHOOSE USING THOSE PLATFORM FOR YOUR NEEDS?</p>	<div style="font-size: 48px; font-weight: bold; opacity: 0.5;">1</div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>1. The platform that you can found great value for money</p> <p>2. The cheap price</p> </div>
<p><b>Get to know the entire story</b> <small>Write questions help to understand the hopes, fears and motivations of the interviewee(s)</small></p> <p>3. IS THERE ANY INCONVENIENT WITHIN THOSE PLATFORM? IF THERE'S FD LIKE TO KNOW WHAT MAKES YOU FEEL INCONVENT.</p> <p>4. ANYKIND OF IMPROVEMENT YOU CAN THINK TO GET THOSE PLATFORM WORKS BETTER?</p>	<div style="font-size: 48px; font-weight: bold; opacity: 0.5;">2</div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>3. Sometime filter in search doesn't work well</p> <p>4. A lot improvement in search system</p> </div>
<p><b>Conclusion</b> <small>Explain what happens with the answers and thank the interviewee for the discussion.</small></p> <p>THIS INTERVIEW PROOFS THAT DIGITAL ART PLATFORM PROVIDE SUITABLE PRICE WITH THE USERS BUDGET ,ALSO DIGITAL ART PLATFORM NEEDS TO HAVE A LOT IMPROVEMENT TO MAKE THEIR USERS FEEL COMFORTABLE WHILE USING IT.</p>	<div style="font-size: 48px; font-weight: bold; opacity: 0.5;">3</div>




BASIC TEMPLATE

Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template:  
[www.DT-TOOLBOOK.COM/SHOP](http://www.dt-toolbook.com/shop)

## 6.1 AEIOU Artist


Project:  
Team:  
Version & Date:




Quick Guide: The aim of AEIOU (= Activities, Environment, Interaction, Objects, Users) is to learn more about the user/customers and their environment through analysis and observation and to bring more structure into the observation.

# AEIOU


More tips & tricks for this template on book page: 107



Lowricke / Lindt / Heifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62918-1



1 Research <small>Research on the user</small>	2 Observation on site and documentation	4 Findings <small>Gains new insights</small>
<p><b>Activities</b> <small>What activities do they carry out?</small></p> <p>WHAT HAPPENS? RECEIVE INBOX, NEGOTIATING, TRANSACTION. WHAT ARE THE PERSON DOING? WORKING THE ORDER AS INSTRUCTED. WHAT IS THEIR TASK? GIVING DRAFT OR SKETCH, WORK THE REVISION, COMPLETE THEIR FINAL PRODUCT.</p> <p>WHAT ACTIVITIES DO THEY CARRY OUT? GIVING THE FINAL PRODUCT OF THEIR DESIGN OR DIGITAL GOODS WHAT HAPPEN BEFORE AND AFTER? VISUALIZING THE DESCRIPTION FROM CLIENT TO A VISUALIZED DIGITAL GOODS OR DESIGN.</p>	<p><b>Environment</b> <small>What does the environment look like?</small></p> <p>WHAT NATURE AND FUNCTION? QUICK AND RESPONSIVE AS A MEDIA TO COMMUNICATE BETTER WITH CLIENT AND DO THE ORDER ACCURATELY.</p> <p>MOSTLY ENVIRONMENT THAT INVOLVE THE PLATFORMS AND SOCIAL MEDIA SUCH AS FACEBOOK, TWITTER, IG TO GET THE BETTER REACH.</p>	<p>1. FLUID PAYMENT PROCES WITH GUARANTEE THAT MAKE ARTIST FEEL AT EASE.</p> <p>2. IT WOULD BE BETTER IF THE PLATFORM JUST NOT A PLACE FOR TRANSACTION BUT ALSO A PLACE WHERE THE ARTIST CAN EXPOSURE THEIR ART.</p> <p>3. ALSO PLATFORM WOULD HELP PROMOTING THE ARTIST ON MULTIPLE SOCIAL MEDIA WITH ONLY FEW CLICK.</p>
<p><b>Interaction</b></p> <p>1. RECEIVE INBOX FROM CLIENT ABOUT THE DETAIL OF THE ORDER. 2. NEGOTIATIONS FOR FURTHER DETAIL AND APPROVE THE ORDER. 3. WORKING THE DRAFT OR SKETCH AND GIVING IT TO CLIENT ALSO ASK WHETHER IS THERE ANY REVISION OR NOT. 4. WORK THE REVISION IF ANY. 5. FINISH THE FINAL PRODUCT AND CLAIM THE PAYMENT FROM THE PLATFORM.</p>	<p><b>Objects</b> <small>What objects and devices are used?</small></p> <p>1. SMARTPHONE 2. LAPTOP/ COMPUTER 3. INTERNET 4. DIGITAL PAYMENT METHOD SUCH AS M-BANKING 5. PERSONAL STUDIO OR GRUP STUDIO</p>	
<p><b>User</b> <small>Who are the users?</small></p> <p>ARTIST</p> <p>WHAT ROLE DO THE USER PLAY? AS THE MAIN COMMODITY TO TRADE THEIR SKILL INTO INCOME AND SELLING THEIR PRODUCT.</p>		



BASIC TEMPLATE

Get a PDF  
Premium Design  
Thinking Template:  
[WWW.DT-TOOLBOOK.COM/5MOP](http://WWW.DT-TOOLBOOK.COM/5MOP)

- **ACTIVITIES**

- What Happens? Receive inbox, negotiating, transaction.
- What Are The Person Doing? Working the order as instructed.
- What is Their Task? Giving draft or sketch, work the revision, complete their final product.
- What Activities do They Carry Out? Giving the final product of their design or digital goods.
- What Happen Before And After? Visualizing the description from client to a visualized digital goods or design.

- **ENVIRONMENT**


- What Nature And Function? Quick and responsive as a media to communicate better with client and do the order accurately.
- Mostly Environment that involve the platforms and social media such as Facebook, Twitter, IG to get the better reach.

- **INTERACTION**
  - Receive inbox from client about the detail of the order.
  - Negotiations for further detail and approve the order.
  - Working the draft or sketch and giving it to client also ask whether is there any revision or not.
  - Work the revision if any.
  - Finish the final product and claim the payment from the platform.
- **OBJECTS**
  - Smartphone
  - Laptop / Computer
  - Internet
  - Digital payment method such as M-Banking
  - Personal studio or Grup studio
- **USER**
  - What Role do The User Play? As the main commodity to trade their skill into income and selling their product.
- **FINDING**
  - Fluid payment process with guarantee that make artist feel at ease.
  - It would be better if platform just not a place for transaction but also a place where the artist can exposure their art.
  - Also platform would help promoting the artist on multiple social media with only few click.




## 6.2 AEIOU Client

Project:  
Team:  
Version & Date:




# AEIOU

More tips & tricks for this template on book page: 107



Lowrick / Link / Laffer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62919-1



<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">1</div> <div style="text-align: center; font-weight: bold;">Research</div> <div style="text-align: center; font-size: 0.8em;">Research on the User</div> <div style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: red;">CLIENT ON GENERAL</div>	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">2</div> <div style="text-align: center; font-weight: bold;">Observation on site and documentation</div> <div style="text-align: center; font-size: 0.8em;">Observe the user/customer and use the AEIOU questions for documentation.</div>	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">4</div> <div style="text-align: center; font-weight: bold;">Findings</div> <div style="text-align: center; font-size: 0.8em;">Gains new insights</div> <div style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;">- ALREADY COVERED ON THE PREVIOUS FORM, SO THERE IS NO NEW FINDING RIGHT NOW</div>
<div style="font-weight: bold;">Activities</div> <div style="font-size: 0.8em;">What activities do they carry out?</div> <div style="font-size: 0.8em; color: red;"> <p>WHAT HAPPEND? - NEGOTIATING, TRANSACTION.</p> <p>WHAT ARE THE PERSON DOING? - CLIENT FILL THE REQUIREMENT FOR HIS PROJECT PURPOSE</p> <p>WHAT IS HIS TASK? - GIVING THE REFERENCES, GIVE REVISIONS, PAY</p> <p>WHAT ACTIVITY DO THEY CARRY OUT? - CLIENT RECEIVE DIGITAL GOODS THAT THEY WANT TO HAVE</p> <p>WHAT HAPPEND BEFORE AND AFTER? - WHAT CLIENT WANT FROM THEIR DESCRIPTION IS NOW BECOME VISUALIZED</p> </div>	<div style="font-weight: bold;">Environment</div> <div style="font-size: 0.8em;">What does the environment look like?</div> <div style="font-size: 0.8em; color: red;"> <p>WHAT IS THE NATURE AND FUNCTION? - QUICK RESPONSIVE NATURE AS A MEDIATION TO COMMUNICATE WHAT CLIENT WANT</p> <p>MOSTLY ENVIRONMENT THAT INVOLVE THE PLATFORMS AND SOCIAL MEDIA SUCH AS FACEBOOK, TWITTER, IG TO GET THE BETTER REACH</p> </div>	<div style="font-weight: bold;">Interaction</div> <div style="font-size: 0.8em;">How do the systems interact with one another?</div> <div style="font-size: 0.8em; color: red;"> <p>1. CLIENT TRYING TO GET IN TOUCH WITH ARTIST BY CHATTING EACH OTHER IN INBOX.</p> <p>2. CLIENT AND ARTIST NEGOTIATING EACH OTHER UNTIL THEY MEET THE AGREEMENT PRICING.</p> <p>3. CLIENT COMPLETE THE PAYMENTS AND PUT THEIR ORDER (PROJECT) THE PAYMENT WILL BE HOLD IN THE SYSTEM UNTIL THE FINAL PRODUCT WAS ACCEPTED</p> <p>4. ARTIS GIVE DRAFTS, CLIENT CAN ASKING FOR REVISIONS, WAITING TO THE FINAL PRODUCT DELIVERED.</p> </div>
<div style="font-weight: bold;">Objects</div> <div style="font-size: 0.8em;">What objects and devices are used?</div> <div style="font-size: 0.8em; color: red;"> <p>1. SMARTPHONE</p> <p>2. LAPTOP/ COMPUTER</p> <p>3. INTERNET</p> <p>4. DIGITAL PAYMENT METHOD SUCH AS M-BANKING</p> <p>5. ETC.</p> </div>	<div style="font-weight: bold;">User</div> <div style="font-size: 0.8em;">Who are the users?</div> <div style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: red;">CLIENT</div> <div style="font-size: 0.8em; color: red;"> <p>WHAT HIS ROLE? - AS A INCOME PURPOSE FOR ARTIST AND THE MAIN TRAFFICT ON THE PLATFORM</p> </div>	<div style="font-size: 0.8em;">Get a PDF Premium Design Thinking Template: <a href="http://www.dt-toolbook.com/snop">www.dt-toolbook.com/snop</a></div>

THE DESIGN THINKING TOOLBOX
BASIC TEMPLATE
www.dt-toolbook.com/snop

- **ACTIVITIES**

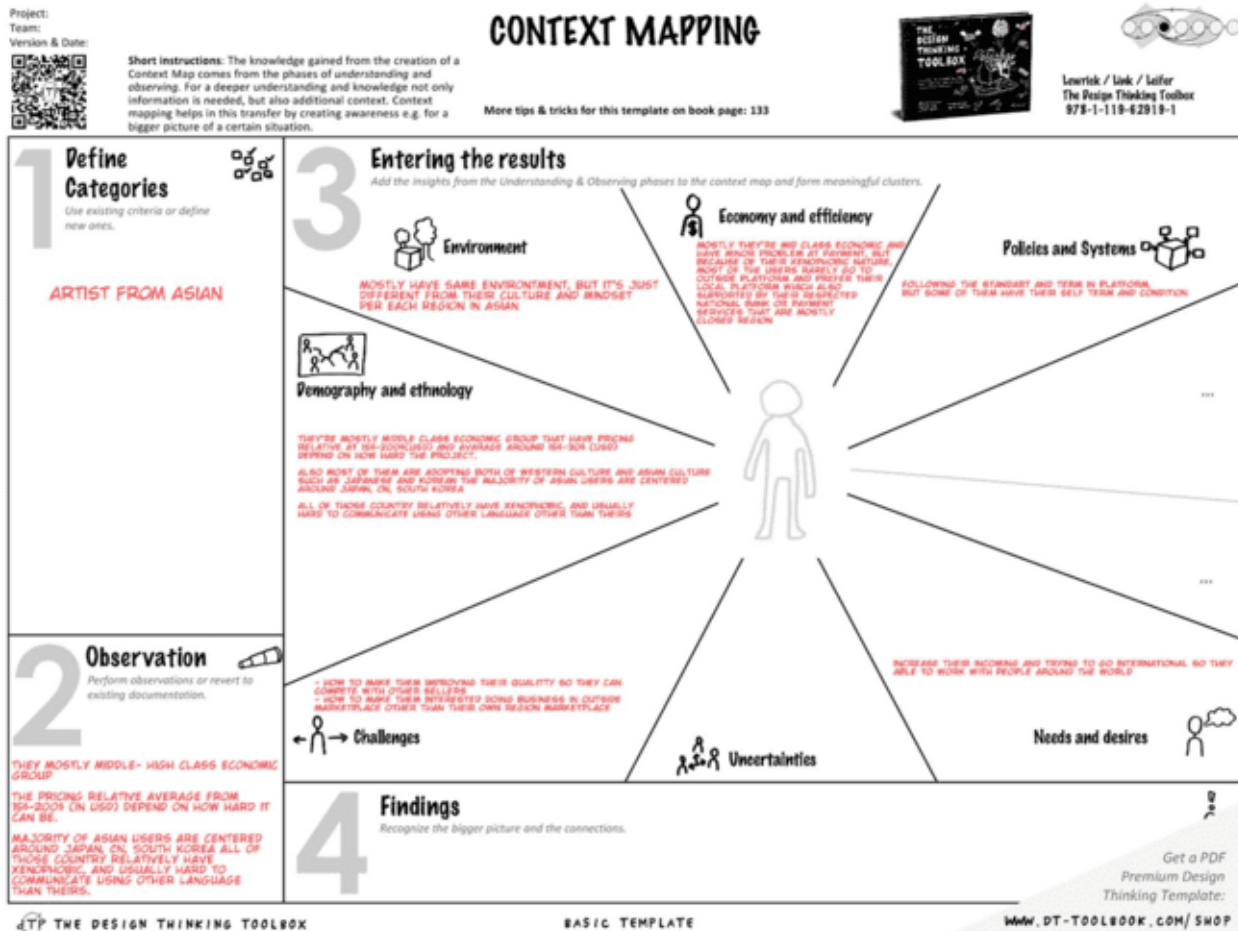
- What Happend? Negotiating, transaction.
- What Are The Person Doin? Client fill the requitment for his project purpose.
- What is His Task? Giving the references, give revisions, pay.
- What Activity do They Carry Out? Client receive digital goods that they want to have.
- What Happened Before And After? What client want from their description is now becomevisualized.

- **ENVIRONMENT**

- What is The Nature And Function? Quick responsive nature as a metiation to communicatewhat client want.
- Mostly Environment that involve the platforms and social media such as Facebook, Twitter,IG to get the better reach.

- **INTERACTION**
  - Client trying to get in touch with artist by chatting each other in inbox.
  - Client and artist negotiating each other until they meet the agreement pricing.
  - Client complete the payments and put their order(Project) the payment will be hold in the system until the final product was accepted.
  - Artist give drafts, client can asking for revisions, waiting to the final product delivered.
- **OBJECTS**
  - Smartphone
  - Laptop / Computer
  - Internet
  - Digital payment method such as MOBanking
  - Etc.
- **USER**
  - What His Role? As a income purpose for artist and the main traffic on the platform.
- **FINDING**
  - Already covered on the previous form, so there is no new finding right now.

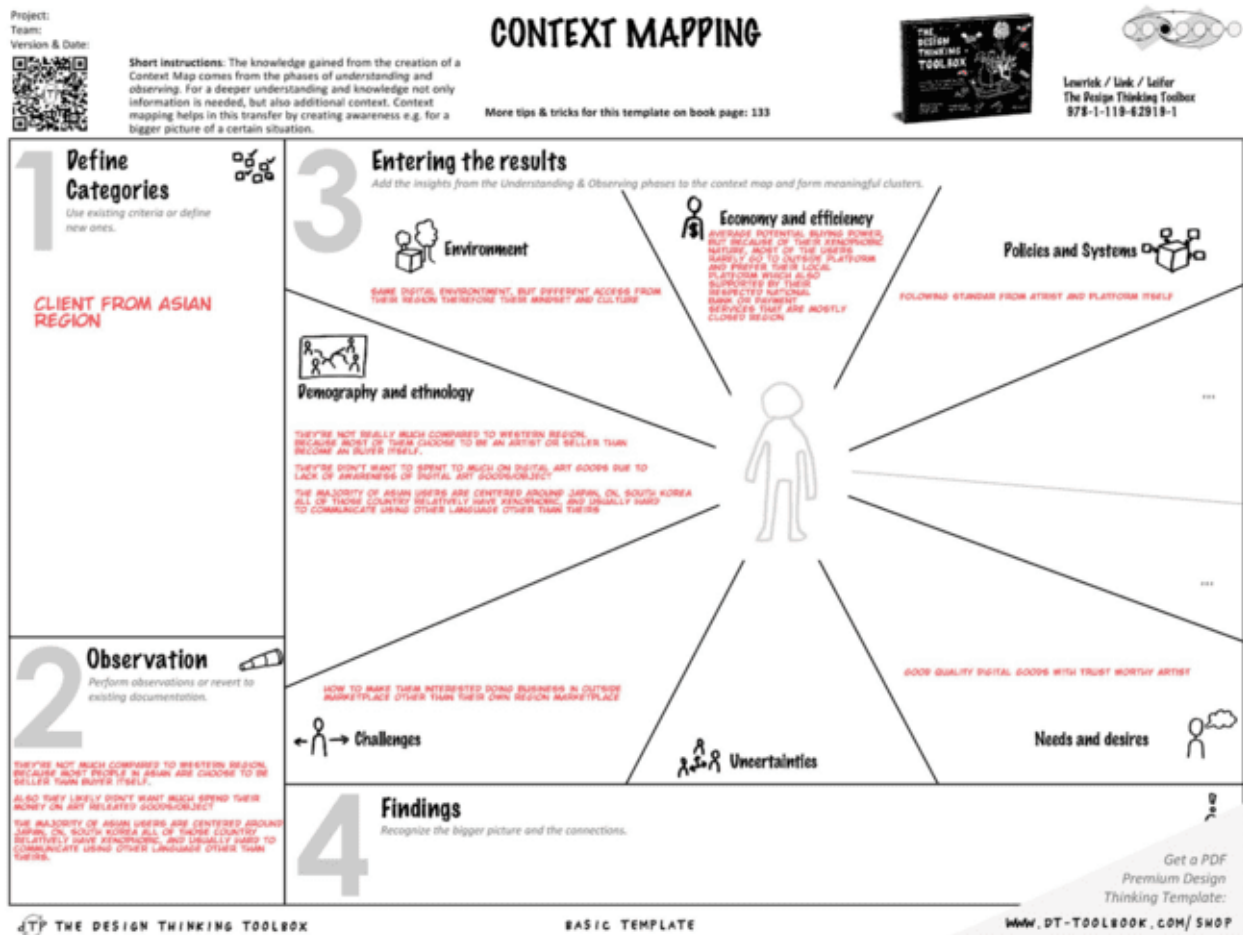
# 7.1 Context Mapping Artist From Asian



- **OBSERVATION**
  - They mostly Middle- High class economic group.
  - The pricing relative average from 15\$-200\$ (in USD) depend on how hard it can be.
  - Majority of Asian users are centered around Japan, CN, South Korea all of those country relatively have xenophobic, and usually hard to communicate using other language than theirs
- **ENVIRONMENT**
  - Mostly have same environment, but it's just different from their culture and mindset per each region in Asian.

- ***ECONOMY AND EFFICIENCY***
  - Mostly they're Mid class economic and have minor problem at payment, but because of their xenophobic nature, most of the users rarely go to outside platform which also supported by their respected national bank or payment services that are mostly closed region.
- ***POLICE AND SYSTEM***
  - Following the standart and term in platform, but some of them have their self term and condition.
- ***DEMOGRAPHY AND ETHNOLOGY***
  - They're mostly Middle class economic group that have pricing relative at 15\$-200\$(USD) and average around 15\$-30\$(USD) depend on how hard the project.
  - Also most of them are adopting both of western culture and Asian culture such as Japanese and Korean the majority of Asian users are centered around Japan, CN, South Korea.
  - All of those country relatively have xenophobic, and usually hard to communicate using other language other than theirs.
- ***CHALLENGES***
  - How to make them improving their quality so they can complete with other sellers.
  - How to make them interested doing business in outside marketplace other than their own region marketplace.
- ***NEEDS AND DESIRES***
  - Increase their income and trying to go international so they able to work with people around the world.

## 7.2 Context Mapping Client From Asian



- **OBSERVATION**

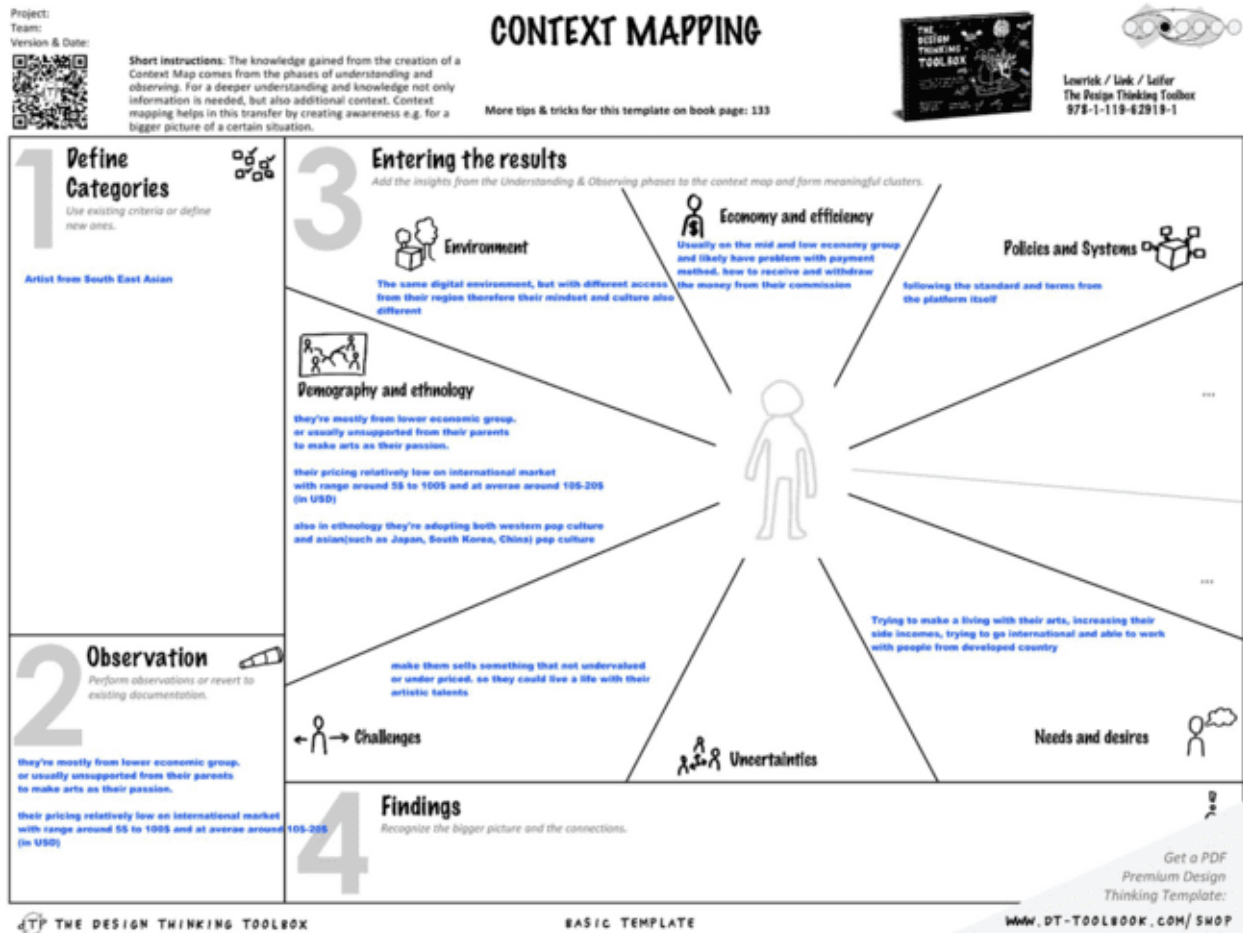
- They're not much compared to western region. Because most people in Asian are choose to be seller than buyer itself.
- Also they likely didn't want much spend their money on art related goods/object.
- The majority of Asian users are centered around Japan, CN, South Korea all of those country relatively have xenophobic, and usually hard to communicate using other language other than theirs.

- **ENVIRONMENT**

- Same digital environment, but different access from their region therefore their mindset and culture.

- ***ECONOMY AND EFFICIENCY***
  - Average potential buying power, but because of their xenophobic nature, most of the users rarely go to outside platform and prefer their local platform which also supported by their respected national bank or payment services that are mostly closed region.
- ***POLICE AND SYSTEM***
  - Following standard from artist and platform itself.
- ***DEMOGRAPHY AND ETHNOLOGY***
  - They're not really much compared to western region. Because most of them choose to be an artist or seller than become a buyer itself.
  - They're didn't want to spend too much on digital art goods due to lack of awareness of digital art goods/object.
  - The majority of Asian users are centered around Japan, CN, South Korea all of those countries relatively have xenophobic, and usually hard to communicate using other language other than theirs.
- ***CHALLENGES***
  - How to make them interested doing business in outside marketplace other than their own region marketplace.
- ***NEEDS AND DESIRES***
  - Good quality digital goods with trustworthy artist.

## 7.3 Context Mapping Artist From South East Asia

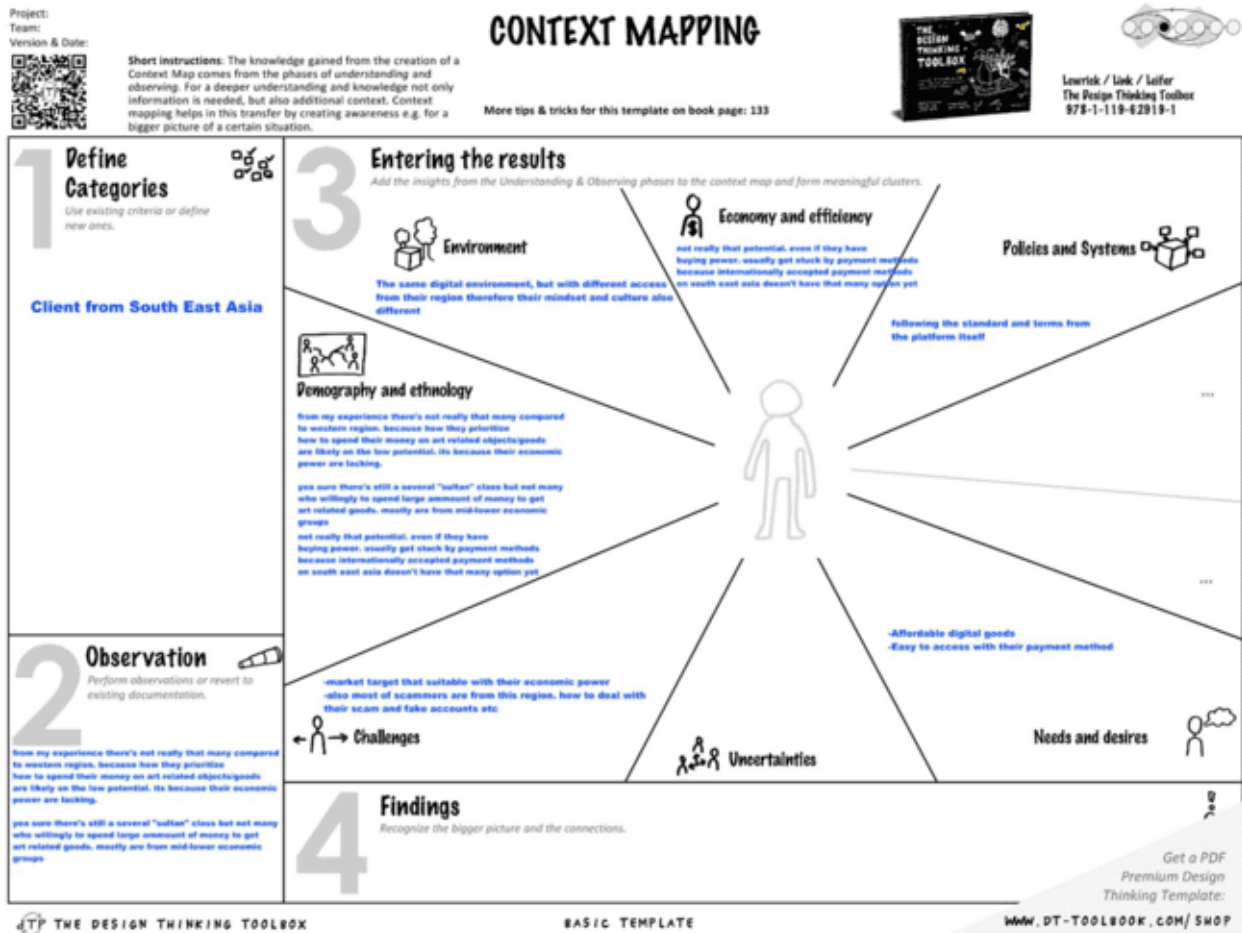


- **OBSERVATION**
  - They're mostly from lower economic group. Or usually unsupported from their parents to make arts as their passion.
  - Their pricing relatively low on international market with range around 5\$ to 100\$ and at average around 10\$-20\$(in USD).
- **ENVIRONMENT**
  - The same digital environment, but with different access from their region therefore their mindset and culture also different.

- ***ECONOMY AND EFFICIENCY***
  - Usually on the mid and low economy group and likely have problem with payment method.  
How to receive and withdraw the money from their commission.
- ***POLICE AND SYSTEM***
  - Following the standart and terms from the platform itself.
- ***DEMOGRAPHY AND ETHNOLOGY***
  - They're mostly from lower economic group. Or usually unsupported from their parents tomake arts as their passion.
  - Their pricing relatively low on international market with range around 5\$ to 100\$ and ataverage around 10\$-20\$(in USD).
  - Also in ethnology they're adopting both western pop culture and Asian(such as Japan, SouthKorea, China) pop culure.
- ***CHALLENGES***
  - Make them sells something that not undervalued or under priced. So they could live a lifewith their artistic talents.
- ***NEEDS AND DESIRES***
  - Trying to make a living with their arts
  - Increasing their side incomes
  - Trying to go international and able to work with people from developed country.



## 7.4 Context Mapping Client From South East Asia



- **OBSERVATION**

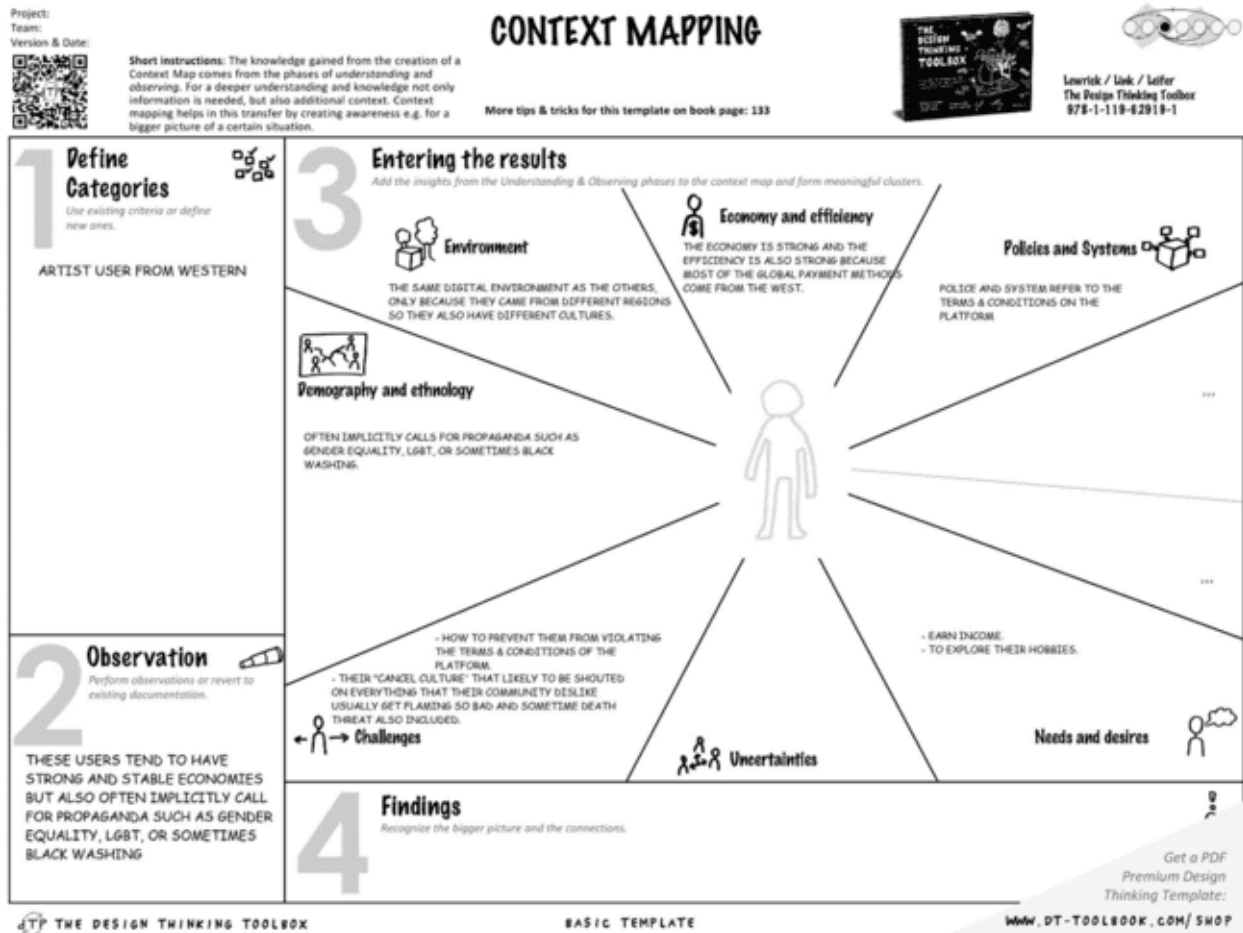
- From my experience there's not really that many compared to western region. Because how they prioritize how to spend their money on art related objects/goods are likely on the low potential. Its because their economic power are lacking.
- Yea sure there's still a several "SULTAN" class but not many who willingly to spend large amount of money to get art related goods. Mostly are from mid-lower economic groups.

- **ENVIRONMENT**

- The same digital environment, but with different access from their region therefore their mindset and culture also different.

- ***ECONOMY AND EFFICIENCY***
  - Not really potential. Even if they have buying power. Usually get stuck by payment methods because internationally accepted payment methods on south east asia doesn't have that many option yet.
- ***POLICE AND SYSTEM***
  - Following the standard and terms from the platform itself.
- ***DEMOGRAPHY AND ETHNOLOGY***
  - From my experience there's not really that many compared to western region. Because how they prioritize how to spend their money on art related objects/goods are likely on the low potential. Its because their economic power are lacking.
  - Yea sure there's still a several "SULTAN" class but not many who willingly to spend large amount of money to get art related goods. Mostly are from mid-lower economic groups.
  - Not really potential. Even if they have buying power. Usually get stuck by payment methods because internationally accepted payment methods on south east asia doesn't have that many option yet.
- ***CHALLENGES***
  - Market target than suitable with their economic power.
  - Also most of scammers are from this region. How to deal with their scam and fake account etc.
- ***NEEDS AND DESIRES***
  - Affordable digital goods.
  - Easy to access with their payment method.

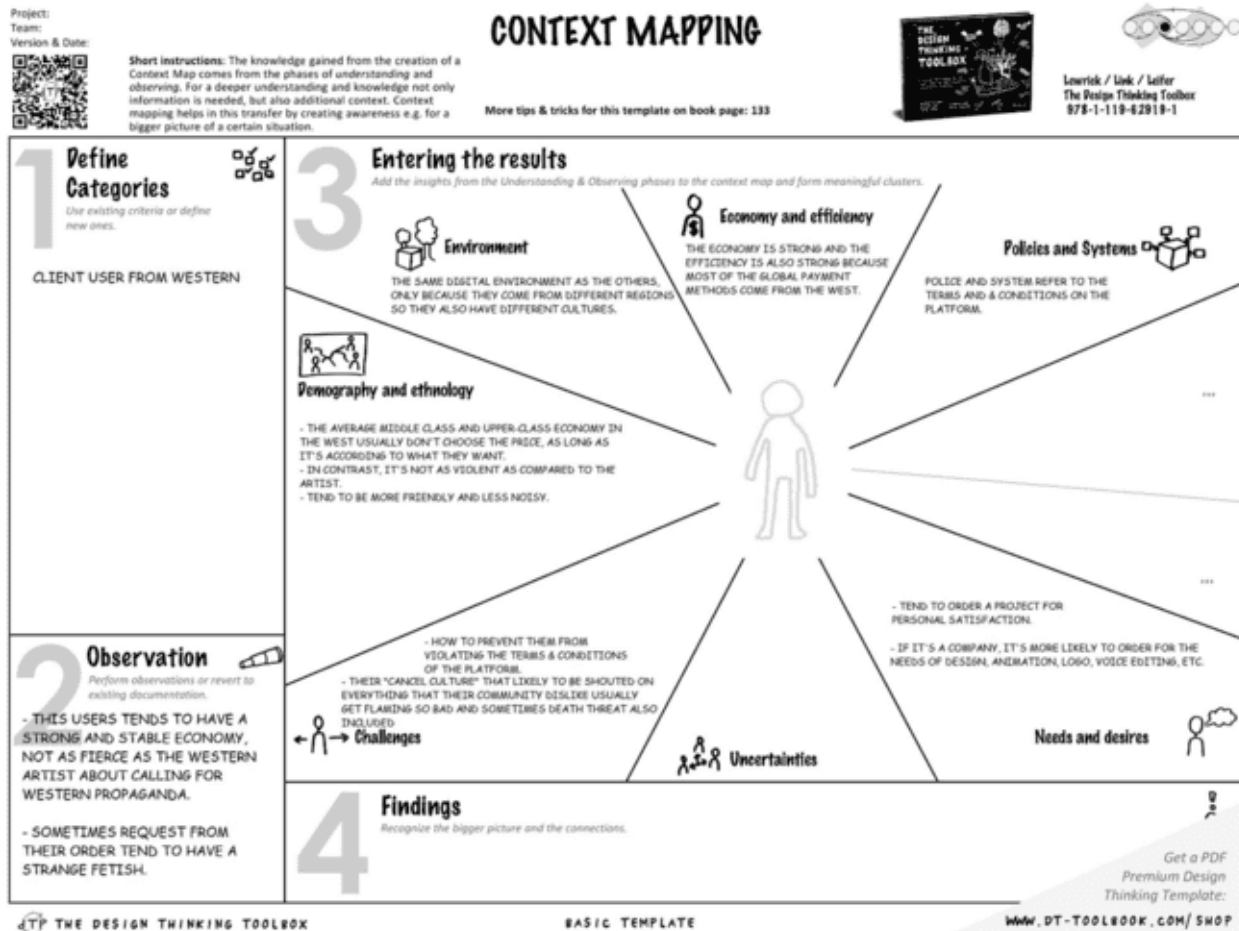
## 7.5 Context Mapping Artist Form Western Asia



- **OBSERVATION**
  - These users tend to have strong and stable economies but also often implicitly call for propaganda such as gender equality, LGBT, or sometimes black washing.
- **ENVIRONMENT**
  - The same digital environment as the others, only because they came from different regions so they also have different cultures.

- ***ECONOMY AND EFFICIENCY***
  - The economy is strong and the efficiency is also strong because most of the global payment methods come from west.
- ***POLICE AND SYSTEM***
  - Police and system refer to the terms & conditions on the platform.
- ***DEMOGRAPHY AND ETHNOLOGY***
  - Only implicitly calls for propaganda such as gender equality, LGBT, or sometimes blackwashing.
- ***CHALLENGES***
  - How to prevent them from violating the terms & conditions of the platform.
  - Their “Cancel Culture” that likely to be shouted on everything that community dislike usually get flaming so bad and sometime death threat also included.
- ***NEEDS AND DESIRE***
  - Earn income.
  - To explore their hobbies.

## 7.6 Context Mapping Client Form Western Asia



- **OBSERVATIONS**

- These users tend to have strong and stable economies but also often implicitly call for propaganda such as gender equality, LGBT, or sometimes black washing.
- Sometimes request from their order tend to have a strange fetish.

- **ENVIRONMENT**

- The same digital environment as the others, only because they came from different regions so they also they different cultures.

- ***ECONOMY AND EFFICIENCY***
  - The economy is strong and the efficiency is also strong because most of the global payment methods come from west.
- ***POLICE AND SYSTEM***
  - Police and system refer to the terms & conditions on the platform.
- ***DEMOGRAPHY AND ETHNOLOGY***
  - The average Middle class and Upper class economy in the west usually don't choose the price, as long as it's according to what they want.
  - In contrast, it's not as violent as compared to the artist.
  - Tend to be more friendly and less noisy.
- ***CHALLENGES***
  - How to prevent them from violating the terms & conditions of the platform.
  - Their "Cancel Culture" that likely to be shouted on everything that community dislike usually get flaming so bad and sometime death threat also included.
- ***NEEDS AND DESIRES***
  - Tend to order a project for personal satisfaction.
  - If it's company, it's more likely to order for the needs of design, animation, logo, voice editing, etc.

# 8.1 How Might we Question 1

**HOW MIGHT WE...-QUESTION**

Project: **Artwork & Date:**

Quick guide: The HMW questions show might we... create a goal or aspiration, the how might we that there are one or more possible ways to solve the question, the MIGHT creates a safe space where a potential idea could exist, and the HW asks how the problem can be solved as a team.

More tips & tricks for this template on book page 120

Isbn: 978-1-118-42919-1

**1 Write down a selection of HMW questions**  
Brainstorm as many HMW questions as possible.

**2 Sorting**  
Sort the HMW questions

How might we...  
 for...  
 to achieve, so that...  
 is satisfied.

**3 Evaluate the most relevant HMW question**  
Select the best HMW question from the available options.

**4 Outcome**  
The selected HMW question which is to be pursued further.

Too broad

Artright

How? Why?

*Handwritten notes:*

- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- bagaimana jika client mendapatif terkoneksi ke area artisnya tidak bisa dihubungi? HMW by Edrika
- How to manage whether the artists have long space and client need to know before placing an order? HMW by Iqbal
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- bagaimana jika client mendapatif terkoneksi ke area artisnya tidak bisa dihubungi? HMW by Edrika
- How to attract more traffic from relatively xenophobic region(japan,china,korea)? HMW by Iqbal
- bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk benda fisik untuk di kirimkan ke alamatnya?(contoh CD, Poster/Tapestry, 3D print) HMW by Iqbal
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- maybe - Bikin guardian platform yg memiliki fungsi sebagai pengawas pembayaran sebagai opsi, karena adanya biaya yg diambil? HMW by Faridqyah
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- bagaimana jika, semisal ada fitur tentang input identitas tentang siapa dan dimana dia tinggal tetapi privasinya dijaga oleh platform tersebut? HMW by Faridqyah
- bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk benda fisik untuk di kirimkan ke alamatnya?(contoh CD, Poster/Tapestry, 3D print) HMW by Iqbal
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- maybe - Bikin guardian platform yg memiliki fungsi sebagai pengawas pembayaran sebagai opsi, karena adanya biaya yg diambil? HMW by Faridqyah
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika

THE DESIGN THINKING TOOLBOX BASIL TEMPLATE HMW.DT-TOOLBOX.COM/SWOP

- LIST OF HMW**
- How to attract more traffic from relatively xenophobic region(japan,china,korea)? HMW by Iqbal
  - bagaimana jika client mendapatif terkoneksi ke area artisnya tidak bisa dihubungi? HMW by Edrika
  - How to manage whether the artists have long space and client need to know before placing an order? HMW by Iqbal
  - Bagaimana jika, semisal ada fitur tentang input identitas tentang siapa dan dimana dia tinggal tetapi privasinya dijaga oleh platform tersebut? HMW by Faridqyah
  - Bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk benda fisik untuk di kirimkan ke alamatnya?(contoh CD, Poster/Tapestry, 3D print) HMW by Iqbal
  - bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
  - maybe - Bikin guardian platform yg memiliki fungsi sebagai pengawas pembayaran sebagai opsi, karena adanya biaya yg diambil? HMW by Faridqyah

# 8.1 How Might we Question 2

**HOW MIGHT WE...-QUESTION**

Project: **Artwork & Date:**

Quick guide: The HMW questions show might we... create a goal or aspiration, the how might we that there are one or more possible ways to solve the question, the MIGHT creates a safe space where a potential idea could exist, and the HW asks how the problem can be solved as a team.

More tips & tricks for this template on book page 120

Isbn: 978-1-118-42919-1

**1 Write down a selection of HMW questions**  
Brainstorm as many HMW questions as possible.

**2 Sorting**  
Sort the HMW questions

How might we...  
 for...  
 to achieve, so that...  
 is satisfied.

**3 Evaluate the most relevant HMW question**  
Select the best HMW question from the available options.

**4 Outcome**  
The selected HMW question which is to be pursued further.

Too broad

Artright

How? Why?

*Handwritten notes:*

- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- bagaimana jika client mendapatif terkoneksi ke area artisnya tidak bisa dihubungi? HMW by Edrika
- How to manage whether the artists have long space and client need to know before placing an order? HMW by Iqbal
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- bagaimana jika client mendapatif terkoneksi ke area artisnya tidak bisa dihubungi? HMW by Edrika
- How to attract more traffic from relatively xenophobic region(japan,china,korea)? HMW by Iqbal
- bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk benda fisik untuk di kirimkan ke alamatnya?(contoh CD, Poster/Tapestry, 3D print) HMW by Iqbal
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- maybe - Bikin guardian platform yg memiliki fungsi sebagai pengawas pembayaran sebagai opsi, karena adanya biaya yg diambil? HMW by Faridqyah
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- bagaimana jika, semisal ada fitur tentang input identitas tentang siapa dan dimana dia tinggal tetapi privasinya dijaga oleh platform tersebut? HMW by Faridqyah
- bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk benda fisik untuk di kirimkan ke alamatnya?(contoh CD, Poster/Tapestry, 3D print) HMW by Iqbal
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
- maybe - Bikin guardian platform yg memiliki fungsi sebagai pengawas pembayaran sebagai opsi, karena adanya biaya yg diambil? HMW by Faridqyah
- bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika

THE DESIGN THINKING TOOLBOX BASIL TEMPLATE HMW.DT-TOOLBOX.COM/SWOP

- LIST OF HMW**
- How to attract more traffic from relatively xenophobic region(japan,china,korea)? HMW by Iqbal
  - bagaimana jika client mendapatif terkoneksi ke area artisnya tidak bisa dihubungi? HMW by Edrika
  - How to manage whether the artists have long space and client need to know before placing an order? HMW by Iqbal
  - Bagaimana jika, semisal ada fitur tentang input identitas tentang siapa dan dimana dia tinggal tetapi privasinya dijaga oleh platform tersebut? HMW by Faridqyah
  - Bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk benda fisik untuk di kirimkan ke alamatnya?(contoh CD, Poster/Tapestry, 3D print) HMW by Iqbal
  - bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial (semacamnya) agar dapat menarik banyak perhatian? HMW by Edrika
  - maybe - Bikin guardian platform yg memiliki fungsi sebagai pengawas pembayaran sebagai opsi, karena adanya biaya yg diambil? HMW by Faridqyah

- **LIST OF HMW**

- How to attract more traffic from relatively xenophobic region(japan, china, korea)?  
= by implementeting language choice for Japanese, Korean, Chinese and opening coalitionwith their national banks to cooperate with our platform.  
HMW by Iqbal
- Bagaimana jika client mendapati terkena scam dan artisnya kabur tidak bisa dihubungi?  
= refund dan report system dan mempending uang yang telah dibayar jika artist belum menyelesaikan pekerjaannya.  
HMW by Edriko
- How to manage whether the artist have long queue and client need to know before placingand order?  
= fitur yang dapat melihat berapa client yang sedang mengantri dan estimasi penyelesaiannyaberapa hari.  
HMW by Iqbal
- Bagaimana jika, semisal ada fitur tentang input identitas tentang siapa dan dimana dia tinggaltetapi privasinya dijaga oleh platform tersebut?  
= berarti penginputan identitas hanya pemilik account dan platform yang mengetahui. Sehingga tidak ada pihak ke-3 yang dapat mengetahui secara public.  
HMW by Fariqsyah
- Bagaimana jika client meminta juga hasil akhir dalam bentuk fisik untuk dikirimkan kealamatnya? (contohnya CD, Poster/Tapestry, 3D print)  
= dikarenakan sulitnya pengiriman antar Negara dan juga belum dihitung biaya custom/beacukai sehingga sulit untuk di implementasikan.  
HMW by Ibnu
- Bagaimana jika kita membuat fitur dimana setiap artist bisa membuat trend atau tutorial(semacamnya) agar dapat meraih banyak perhatian?  
= contohnya jika di deviantart, artist yang telah terverifikasi ahli membuat sebuah tags atautrend tentang bagaimana cara menggambar putri duyung sehingga para artist dapat saling berkembang.  
HMW by Edriko
- -maybe- Bikin guardian platform yang memiliki fungsi sebagai pengawas pembayarn sebagai(opsi), karena adanya biaya yang diambil?  
= membuat kerjasama dengan perusahaan seperti OJK agar platform selalu dalam pengawasan dan tidak menghamburkan dana yang tidak seharusnya.  
HMW by Fariqsyah



**\*Evaluasi dan Outcome bisa di lihat dari gambar yang kira-kira mendekati just right yang mana**

# 9.1 Define Success



Project:  
Team:  
Version & Date:

**Quick guide:** The definition of what success means is a central element in assessing, for example, how radically one is allowed to think. In addition, it enables a uniform understanding to be established between the design team, the client and other stakeholders.

## DEFINE SUCCESS

More tips & tricks for this template on book page: 137

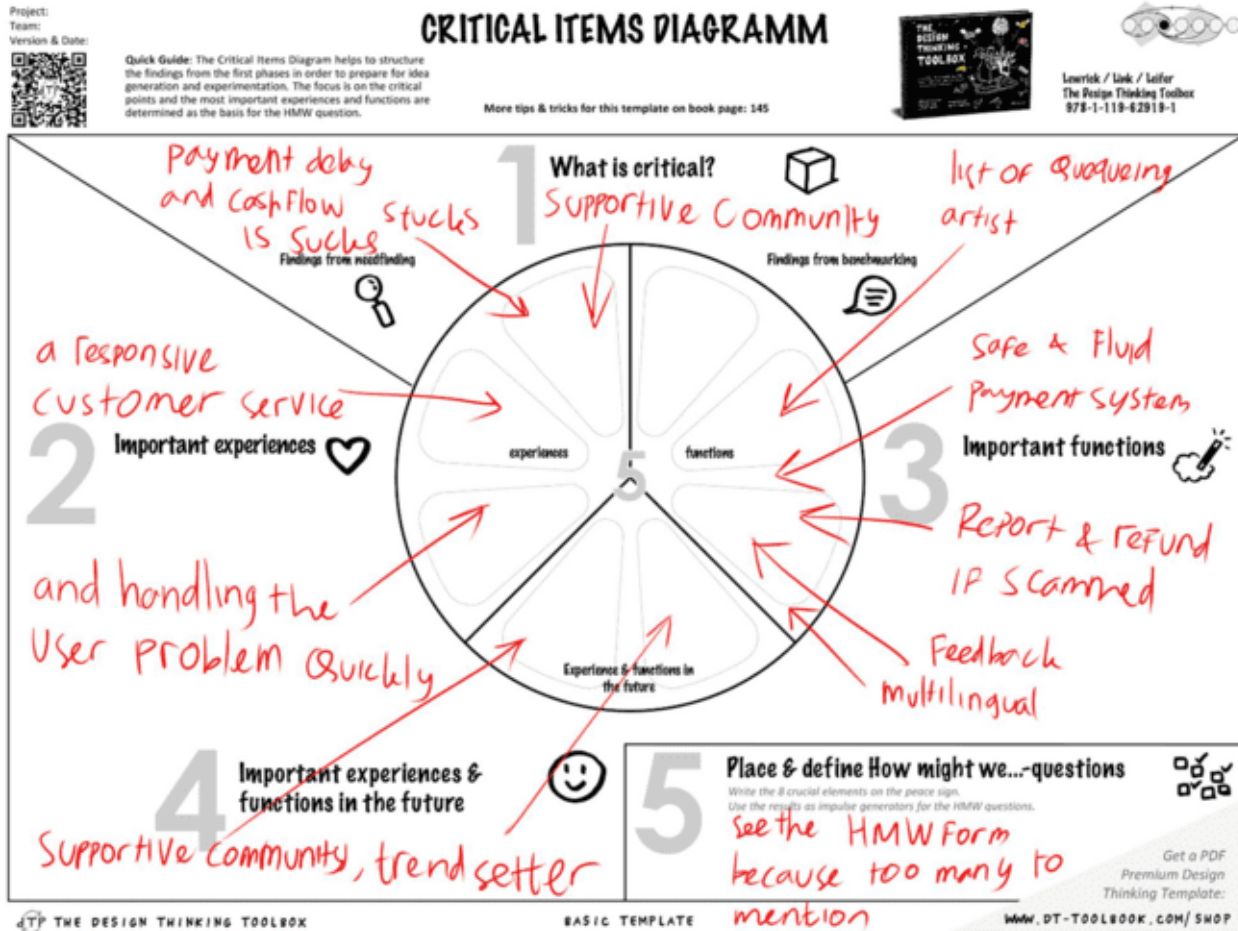


Leurick / Link / Heifer  
The Design Thinking Toolbox  
978-1-119-62918-1

<b>Define questions</b> <i>Prepare a list of relevant questions.</i>	<b>Answers</b> <i>Brainstorm or enter the answers.</i>	<b>Evaluate and Select</b> <i>Evaluate the answers and define the characteristics</i>
<p><b>Is the artist successful career equal to success of a platform?</b></p> <p><b>Is world widely dominating the digital marketplace for digital art also a success?</b></p> <p><b>Apakah jumlah user yang banyak dan traffic yang ramai sebagai parameter sukses?</b></p> <p><b>Apakah rating aplikasi dan kepuasan user sebagai bagian dari keberhasilan?</b></p> <p><b>Apakah jika platform bisa bertahan lama dan tetap di gunakan bertahun-tahun adalah salah satu faktor sukses?</b></p>	<p><b>the success of this platform i'd say its amount of artist that can improve their career and accepted by world wide and become really well known and could even work in contract with big company</b> -Iqbal-</p> <p><b>Bisa dibilang sukses jika platform tersebut memonopoli pasar digital adalah sebuah sukses</b> -Farizyah</p> <p><b>sukses dilihat banyaknya user atau client yang bergabung merupakan salah satu faktor sukses platform</b> -Farizyah</p> <p><b>Mendapat bintang 5 dalam rating berarti user juga puas</b> -Ibu</p> <p><b>definisi sukses menurutku</b> platform kita bisa dikatakan sukses ketika telah berumur lebih dari 5 tahun dan memiliki user yang di setiap tahunnya bertambah. -Edrika</p>	<p><b>the success of this platform i'd say its amount of artist that can improve their career and accepted by world wide and become really well known and could even work in contract with big company</b> -Iqbal-</p> <p><b>Bisa dibilang sukses jika platform tersebut memonopoli pasar digital adalah sebuah sukses</b> -Farizyah</p> <p><b>Sukses dilihat banyaknya user atau client yang bergabung merupakan salah satu faktor sukses platform</b> -Farizyah success for customers</p> <p><b>Mendapat bintang 5 dalam rating berarti user juga puas</b> -Ibu</p> <p><b>definisi sukses menurutku</b> platform kita bisa dikatakan sukses ketika telah berumur lebih dari 5 tahun dan memiliki user yang di setiap tahunnya bertambah. -Edrika</p>
<p><b>Outcomes</b> <i>Record the results.</i></p> <p style="font-size: 2em; color: red; text-align: center;">SEMUA Jawaban merupakan faktor sukses kunci yang mutlak</p>		

- Is the artist successful career equal to success of platform?  
= The success of this platform I'd say its amount of artist that can improve their career and accepted by world wide and become really well known and could even work in contract with big company.  
By Iqbal
- Is world widely dominating the digital marketplace for digital art also success?  
= Bisa dikatakan sukses jika platform tersebut memonopoli pasar digital.By  
Fariqsyah
- Apakah jumlah user yang banyak dan traffic yang ramai sebagai parameter sukses?  
= Sukses disaat banyaknya user atau client yang bergabung merupakan salah satu factorsukses platform.  
By Fariqsyah
- Apakah rating aplikasi dan kepuasan user sebagai bagian dari kesuksesan?  
= Mendapat bintang 5 dalam rating berarti bahwasanya user tersebut puas.By  
Ibnu
- Apakah jika platform bisa bertahan lama dan tetap digunakan bertahun-tahun adalah salah satu factor sukses?  
= Platform kita bisa dikatakan sukses ketika telah berumur lebih dari 5 tahun dan memilikiuser yang disetiap tahunnya bertambah.  
By Edriko

## 9.2 Critical Item



## **Disclaimer & References**

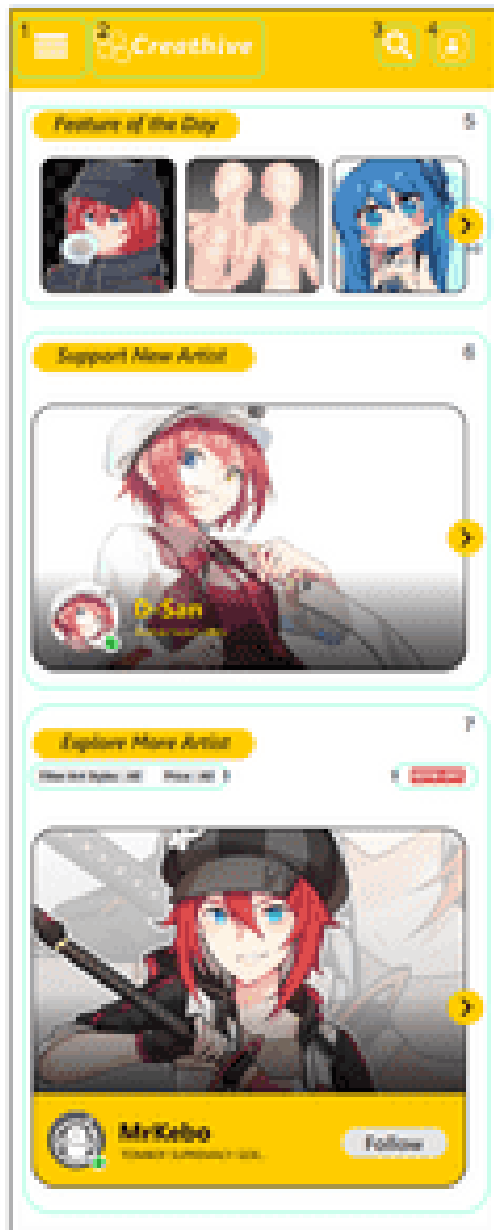
Gambar yang digunakan dalam dokumen ini murni hasil karya crew kami dua orang yakni Iqbal Oktavialdi dan Edriko Fauzian, dan beberapa karya yang dikomisikan oleh Iqbal Oktavialdi kepada beberapa artist kenalannya dan sudah memiliki ijin untuk digunakan dalam pembuatan Guide Book ini sepenuhnya.

Referensi desain bersumberkan pada beberapa platform yang sudah lumayan ternama yakni :

- 1) Fiverr.com
- 2) Sketchmob.com
- 3) Pixiv.net
- 4) Fanbox.cc
- 5) Patreon.com

### **UAS VERSION :**

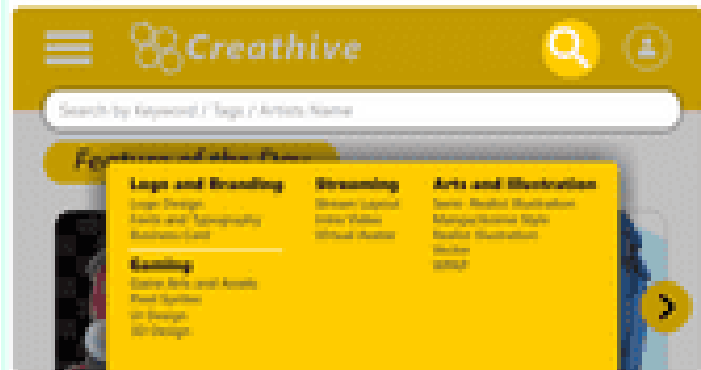
- Added Supporter Page Plan
- Added Supporter Page Posts
- Added Commission Payment
- Added Upload Karya
- Added Input Commission



1. "3 Lines/ Garis 3" ini berfungsi untuk membuka menu utama pada Home Page

2. Logo dari aplikasi "Creative" dengan filosofi dari kata Creative dan Hive yang berarti sarang lebah, menggunakan paduan warna kuning yang mirip dengan lebah, karena lebah adalah hewan yang cerdas dan kreatif.

3. Tombol Pencarian, para user dapat menggunakan tombol ini untuk memulai pencarian.



4. Tombol User, para user dapat menggunakan tombol ini untuk mendaftarkan diri mereka pada app ini, dan juga dapat digunakan untuk sign in atau login ke dalam app ini.

5. Featured of the Day, Kolom ini digunakan untuk menampilkan User Artist yang sedang naik rating atau memiliki rating tinggi dalam app ini karena etos kerja yang baik.

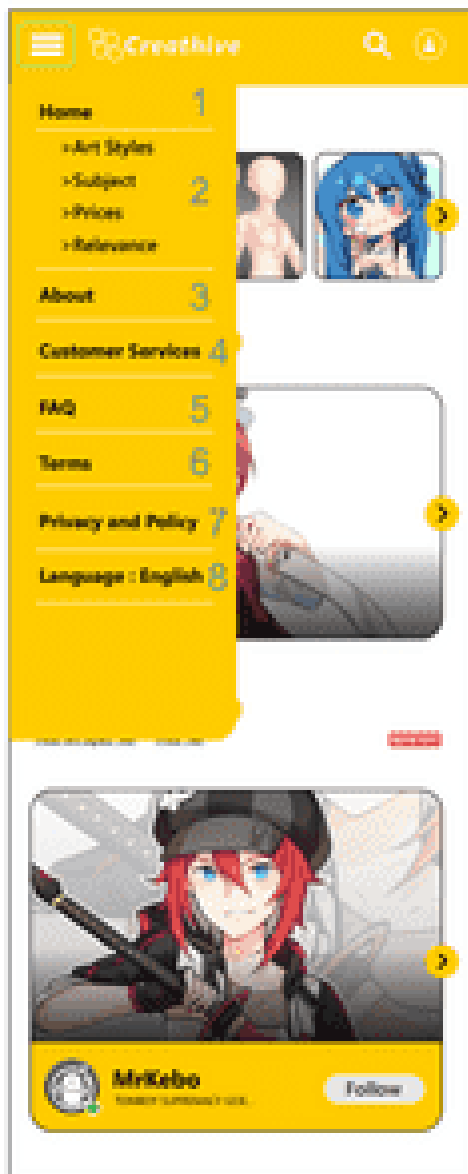
6. Support New Artist, Kolom ini menampilkan User Artist yang baru saja bergabung dalam minggu ini, kolom ini berfungsi mempromosikan user baru agar dapat segera mendapat client/buyer.

7. Explore More Artist, Kolom ini menyediakan opsi untuk menampilkan artis-artis yang sesuai dengan filter yang anda setting pada no 8 dan no 9.

8. Memberikan filter artis yang di munculkan berdasarkan artstyle mereka maupun kisaran harga mereka.

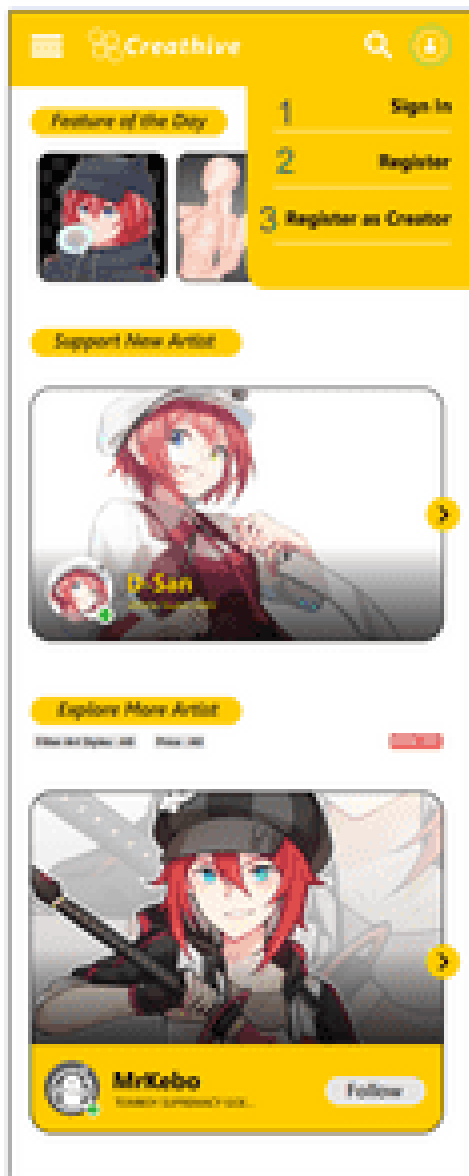
9. NSFW, digunakan untuk menyalakan atau mematikan filter aman, aman yang dimaksud adalah tidak ada konten yang explicit atau hanya di peruntukan untuk 18 tahun keatas.

10. Tombol Next



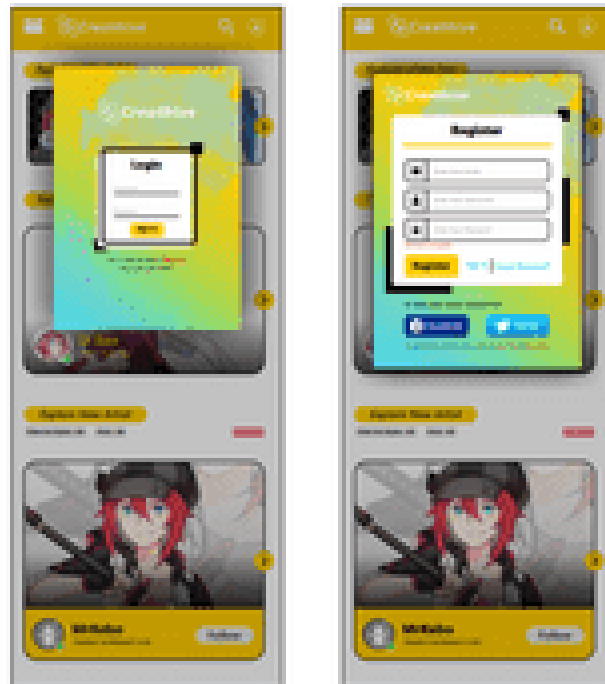
#### Penjelasan Menu Dalam Tombol "Garis 3"

1. Home, kembali ke beranda atau halaman utama.
2. Memfilter tampilan halaman utama sesuai preferensi user, baik dari art style, subjectnya, harganya dan juga relevansinya.
3. About, berisikan informasi tentang apa saja ini dalam app ini.
4. Customer Services, seperti namanya berfungsi untuk membantu user menghubungi CS jika memiliki masalah
5. FAQ , Frequently Asked Question berisikan panduan tanya jawab singkat secara teknis apa saja yang bisa di lakukan jika ada masalah tanpa perlu bertanya kepada CS
6. Terms, Berisikan peraturan-peraturan apa saja yang harus user patuhi
7. Privacy and Policy, berisikan peraturan yang bersangkutan dengan privacy user
8. Pengaturan bahasa

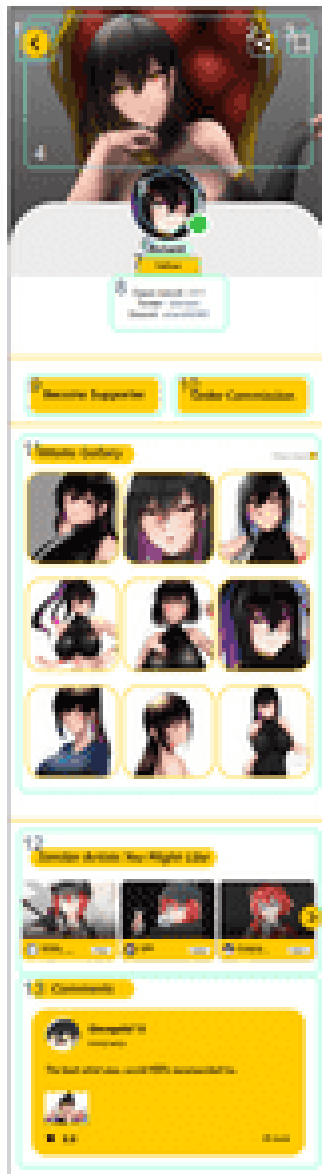


### Penjelasan Menu Dalam Tombol "User"

1. Sign In, atau biasa disebut juga dengan Login digunakan untuk user masuk sesuai dengan profile yang telah mereka daftarkan
2. Register, berfungsi untuk mendaftar user menjadi user umum yang bisa juga digunakan untuk membeli jasa para User Creator/Artists.
3. Register as Creator, mendaftarkan diri sebagai creator. user yang terdaftar sebagai creator dapat menawarkan jasa mereka dan mengupload portfolio mereka untuk memulai.







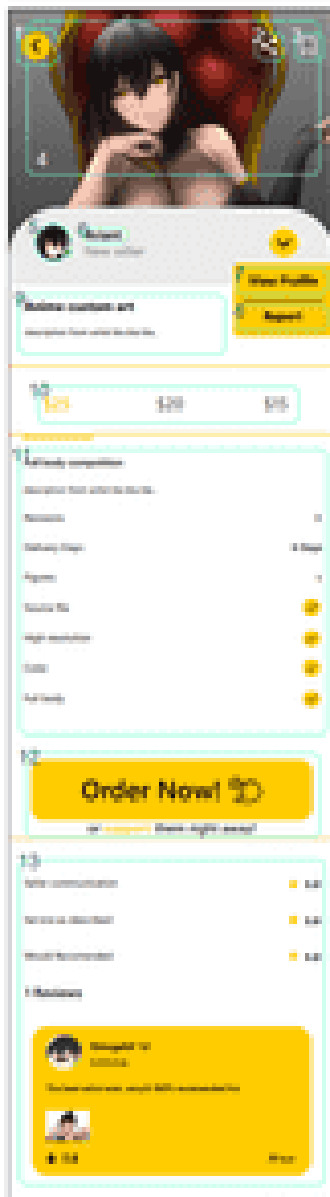
#### Artist Profile

1. Kembali ke menu utama.
2. Share, digunakan untuk membagikan profile ini kearah jagat sosial media manapun.
3. Save as favorite, user lain dapat menjadikan artist ini sebagai favorite mereka. Ketika artist ini mengupdate sesuatu maka user akan menerima notifikasi sebagai prioritas.
4. Cover Photo, layaknya cover photo pada facebook maupun twitter, user dapat menampilkan cover photo yang mereka inginkan sebagai pemisah halaman profile mereka
5. Profile Photo, sebagai pengidentifikasi icon utama dari suatu user tersebut
6. Nickname atau nama user yang digunakan
7. Tombol Follow, digunakan user lain untuk memfollow artist ini
8. Deskripsi singkat dari pemilik profile
9. Berlangganan menjadi supporter artist ini, nantinya akan ditunjukan ke halaman Supporter untuk memilih paket berlangganan. Setelah itu user akan menerima service berupa premium content dari artist tersebut.
10. Order Commission, berfungsi jika calon client berminat memesan karya dari artist ini nanti akan ditunjukan pada halaman pemilihan paket jasa mana yang akan diambil oleh calon client.
11. Menampilkan portfolio yang terbuka untuk umum dari artist pemilik account.
12. Menampilkan user artist lain yang memiliki kemiripan dalam art style, price range, maupun tags dalam karyanya.
13. Kolom komentar berisikan komentar dari client ataupun user lain yang hanya sekedar berkinjung.



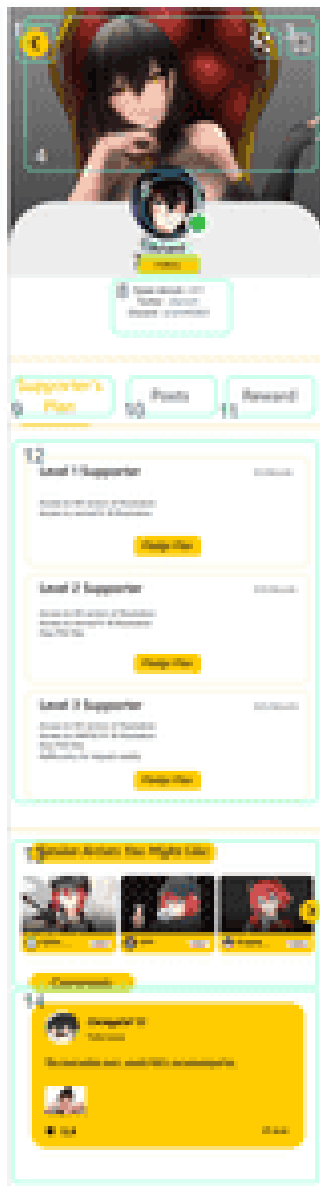
#### Client/Regular User Profile

1. Kembali ke menu utama.
2. Share, digunakan untuk membagikan profile ini kearah jagat sosial media manapun.
3. Save as favorite, user lain dapat menjadikan client ini sebagai favorite mereka. Ketika client ini mengupdate sesuatu maka user akan menerima notifikasi sebagai prioritas.
4. Cover Photo, layaknya cover photo pada facebook maupun twitter, user dapat menampilkan cover photo yang mereka inginkan sebagai pemisah halaman profile mereka.
5. Profile Photo, sebagai pengidentifikasi icon utama dari suatu user tersebut.
6. Nickname atau nama user yang digunakan.
7. Tombol Follow, digunakan user lain untuk memfollow client ini.
8. Deskripsi singkat dari pemilik profile.
9. Client dapat mempostingkan lowongan yang mereka butuhkan.
10. Client dapat menata atau manage Order yang telah mereka buat dengan para user artist
11. Tawaran yang diposting untuk para artist. Para artist yang berminat dapat menekan Apply This Job berwarna kuning untuk menawarkan diri menerima pekerjaan/project tersebut, sedangkan tombol yang sudah berwarna abu-abu berarti sudah ada yang mengambil pekerjaan/project tersebut.
12. Kolom komentar, para artist dapat memberikan testimoni kepada client juga.



#### Artist Profile

1. Kembali ke profile.
2. Share, digunakan untuk membagikan profile ini keramah jagat sosial media manapun.
3. Save as favorite, user lain dapat menjadikan artist ini sebagai favorite mereka. Ketika artist ini mengupdate sesuatu maka user akan menerima notifikasi sebagai prioritas.
4. Cover Photo, layaknya cover photo pada facebook maupun twitter, user dapat menampilkan cover photo yang mereka inginkan sebagai pembeda halaman profile mereka
5. Profile Photo, sebagai pengidentifikasi icon utama dari suatu user tersebut
6. Nickname atau nama user yang digunakan
7. Untuk kembali ke halaman profile artist
8. Untuk melaporkan jika user ini melakukan pelanggaran/scam/fraudulent thief dan sebagainya.
9. Deskripsi singkat dan judul dari jasa yang ditawarkan Artist ini.
10. Paket harga yang disediakan oleh artist agar client bisa memilih berbagai macam opsi tergantung dari budget client.
11. Jumlah fitur dan apa saja yang client dapatkan dengan harga yang ia pilih diatas. Jika client memilih opsi \$20 atau \$15 maka beberapa dalam list tersebut akan berubah misal tanpa source file, atau jumlah revisi hanya 1 kali, atau juga pengerjaan bisa 5-hari bisa lebih lama.
12. Untuk memulai menegosiasikan order dengan artist dan memberikan briefing serta referensi. Jika artist menyetujui maka artist akan diberikan countdown deadline sesuai yang ia janjikan sebagai contoh di samping adalah 5 hari.
13. Kolom komentar berisikan komentar dari client untuk memberikan testimoni bagaimana pelayanan yang ia terima.



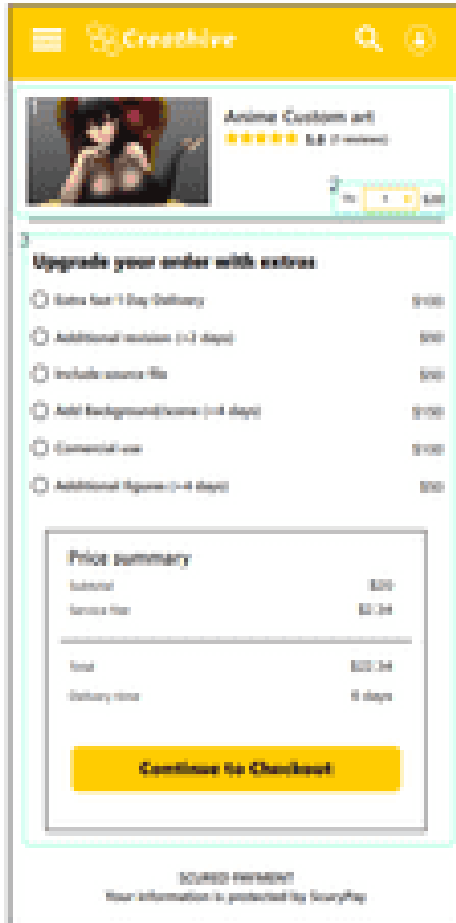
#### Supporter Page : Plan

1. Kembali ke menu utama.
2. Share, digunakan untuk membagikan profile ini kearah jagat sosial media manapun.
3. Save as favorite, user lain dapat menjadikan artist ini sebagai favorite mereka. Ketika artist ini mengupdate sesuatu maka user akan menerima notifikasi sebagai prioritas.
4. Cover Photo, layaknya cover photo pada facebook maupun twitter, user dapat menampilkan cover photo yang mereka inginkan sebagai pemisah halaman profile mereka
5. Profile Photo, sebagai pengidentifikasi icon utama dari suatu user tersebut
6. Nickname atau nama user yang digunakan
7. Tombol Follow, digunakan user lain untuk memfollow artist ini
8. Deskripsi singkat dari pemilik profile
9. Pemilihan paket plan untuk menjadi supporter, artist menyediakan level paket yang berbeda-beda dan akan menyugahi user dengan premium content.
10. Berikan postingan-postingan exclusive bagi supporter(dijelaskan pada halaman berikutnya).
11. Plans supporter dapat mendownload atau mengambil reward yang telah di sediakan artist.
12. Paket-paket supporter yang tersedia.
13. Menampilkan user artist lain yang memiliki kemiripan dalam art style, price range, maupun lagi dalam karyanya.
14. Kujum komentar berisikan komentar dari client ataupun user lain yang hanya sekedar berkunjung.



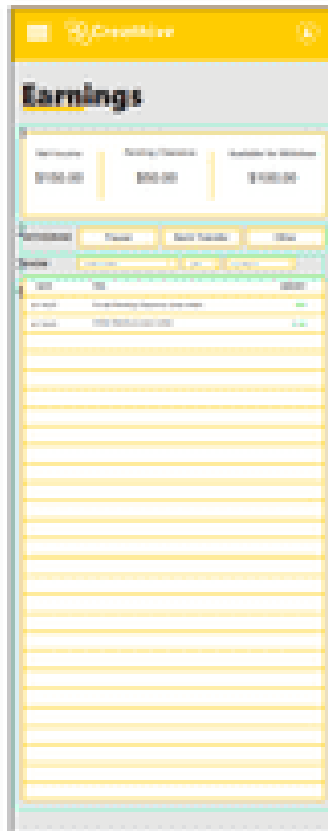
### Supporter Page | Posts

1. Kembali ke menutama.
2. Share, digunakan untuk membagikan profile ini keruah jagat sosial media manapun.
3. Save as favorite, user lain dapat menjadikan artist ini sebagai favorite mereka. Ketika artist ini mengupdate sesuatu maka user akan menerima notifikasi sebagai prioritas.
4. Cover Photo, layaknya cover photo pada facebook maupun twitter, user dapat menampilkan cover photo yang mereka inginkan sebagai peminis halaman-profile mereka
5. Profile Photo, sebagai pengidentifikasi icon utama-dari suatu user tersebut
6. Nickname atau nama user yang digunakan
7. Tombol Follow, digunakan user lain untuk memfollow artist ini
8. Deskripsi singkat dari pemilik profile
9. Pemilihan paket plan untuk menjadi supporter, artist menyediakan level paket yang berbeda-beda dan akan menyugufi user dengan premium content.
10. Bersikan-postingan-postingan-exclusive bagi supporter.
11. Para supporter dapat mendownload atau mengambil reward yang telah di sediakan-artist.
12. Postingan karya-karya premium artist yang hanya bisa dibuka oleh supporter.



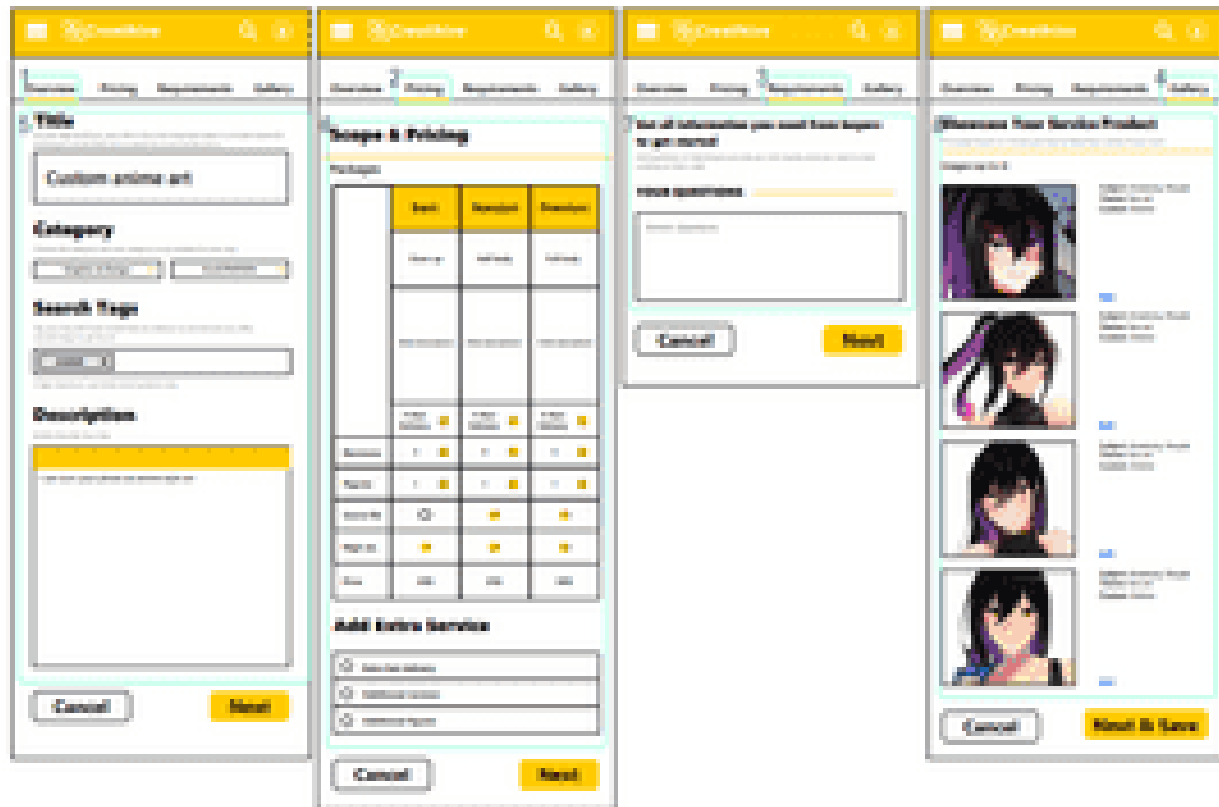
### Process Pembayaran Order

1. Judul dan sample yang dipilih oleh client.
2. Jumlah dan harga yang dipilih oleh client.
3. Pemilihan opsi paket dan juga charge tambahannya, dan paling bawah adalah jumlah yang akan di tagihkan ke client dan jika semua sudah sesuai. Tekan tombol checkout.



### Laporan Pendapatan Artis

1. Net income = Pendapatan bersih keseluruhan. Pending Clearance = Uang yang tertahan karena sedang dalam proses pemindahan. Available for Withdraw = Jumlah yang siap untuk dicairkan
2. Pencairan dana/ Penarikan dana dapat dilakukan melalui paypal atau bank transfer dan atau metode lainnya yang di sediakan platform
3. Memfilter history pendapatan
4. Tabel history pendapatan client



### Membuka \$M Penawaran Jasa Artist

1. Overview tab = menampilkan form untuk diisi informasi mendasar dari jasa yang ditawarkan artist.
2. Pricing tab = artist memberikan daftar harga untuk paket jasa yang ia buat dan beberapa opsi lainnya.
3. Requirement tab = artist memberikan sejumlah notes dan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh client.
4. Gallery tab = menampilkan showcase dari sample untuk paket-paket yang tersedia.
5. Form ini berisikan Title = untuk memasukkan judul/nama dari jasa yang ditawarkan, Category artist memilih kategori jasa yang ditawarkan, Search tags = digunakan artist untuk memberi tagar jasanya agar lebih mudah dicari dalam pencarian, Description = pemberian deskripsi singkat jasa.
6. Mengkategorikan paket-paket yang tersedia, berapa kali jumlah revisi, jumlah objek/figur, apakah disertai source file atau tidak, hasil akhir memiliki resolusi tinggi atau tidak, pengkategorian harga sesuai paket, serta beberapa service extra yang ditawarkan.
7. Form pertanyaan-pertanyaan yang di tujukan untuk client. Contoh : apakah ini private commission atau commercial use, tolong sertakan referensi yang mendetail dan sebagainya.
8. Sample yang terpejang pada jasa yang ditawarkan.

## Biografi Penulis



**Alshaf Pebrianggara, S.E., M.M.**, lahir pada 01 Januari 1991 di Sidoarjo, Jawa Timur. Beraasal dari Keluarga yang berkultur jawa. Selepas meraih Sarjana Ekonomi di Universitas Veteran Jawa Timur ayng terletak di Kota Surabaya. Setelah itu melanjutkan studinya Sarjana Magister Management di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Saat ini ia sedang melanjutkan stu S3 nya di Universitas Brawijaya Malang. Aktivitas Alshaf Pebrianggara, S.E., M.M sendiri lebih banyak dihabiskan untuk mengajar atau sebagai Dosen dan juga Kepala Program Studi Bisnis Digital di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.



**Istian Kriya Almanfaluti, S.Kom., M.Kom.**, lahir pada 29 Februari 1990 di Surabaya, Jawa Timur. Selepas meraih Sarjana Teknik Informatika di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Setelah itu melanjutkan studinya Sarjana Magister Komputer di Institut Sains Terapan dan Teknologi Surabaya. Aktivitas Istian Kriya Almanfaluti sendiri lebih banyak dihabiskan untuk mengajar atau sebagai Dosen di Program Studi Bisnis Digital di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.





Wahyu Karobby lahir di Ngawi, Jawa Timur pada tanggal 26 Oktober 1999. Alamat penulis di Perum Taman Anggun Sejahtera Blok E5 No.36 Desa Grabagan, Kec. Tulangan, Kab. Sidoarjo. Penulis memulai pendidikannya di SDN 1 Puhpelem, dilanjutkan di MTsN Purwantoro, dan jenjang selanjutnya ke SMKN 1 Puhpelem. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan S1 Jurusan Bisnis Digital di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo angkatan 2021.

ISBN 978-623-464-077-9 (no.jil.lengkap)



ISBN 978-623-464-078-6 (jil.1 PDF)



UMSIDA PRESS  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Jl. Mojopahit No. 666 B  
Sidoarjo , Jawa Timur