



**LAPORAN KEGIATAN BOOTCAMP WIRAUSAHA
PEMBENTUKAN STARTUP DIGITAL**

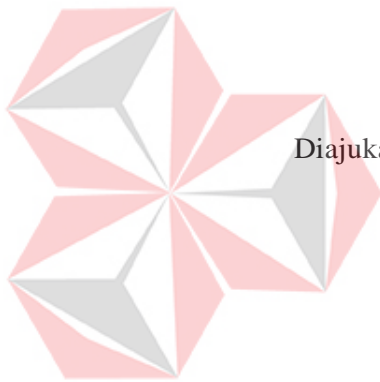


Oleh:
Ryandra Rama Syahputra
20390100005

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023

**LAPORAN KEGIATAN BOOTCAMP WIRAUSAHA
PEMBENTUKAN STARTUP DIGITAL**

KERJA PRAKTIK



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Proyek Akhir

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama	Ryandra Rama Syahputra
NIM	20390100005
Program Studi	DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

**LAPORAN KEGIATAN BOOTCAMP WIRAUSAHA
PEMBENTUKAN STARTUP DIGITAL**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ryandra Rama Syahputra
NIM: 20390100005

Telah diperiksa dan disetujui
pada tanggal 25 Januari 2023



Pembimbing

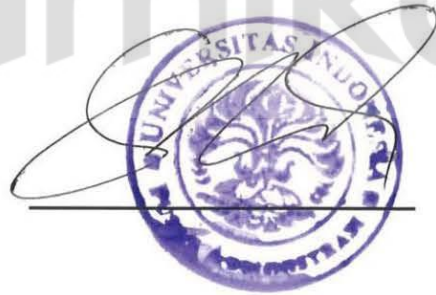
Achmad Arrosyidi, S.Kom., M.Med.Kom.

NIDN: 0724077502

Penyelia

Sugih Hartono Waluya Perbawa S.Hub.Int

Digitally signed by Achmad
Arrosyidi
DN: cn=Achmad Arrosyidi,
o=Universitas Dinamika,
ou=Prodi DIII Sistem Informasi,
email=achmad@dinamika.ac.id,
c=ID
Date: 2023.01.24 21:11:25
+07'00'



Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk mengerjakan Proyek Akhir



Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas,
M.Kom
Date: 2023.02.07
11:35:30 +07'00'

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

ABSTRAK

Kewirausahaan adalah proses menemukan dan mengejar peluang bisnis baru melalui pemikiran kreatif dan inovatif. Ini termasuk identifikasi ide bisnis, riset pasar, perencanaan bisnis, dan pelaksanaan bisnis. Kewirausahaan dapat dilakukan oleh individu atau kelompok dan dapat dilakukan dalam berbagai sektor ekonomi. Kewirausahaan dapat mengatasi masalah pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi, namun memiliki risiko yang harus dipertimbangkan sebelum memulai usaha baru.

Metode kewirausahaan mengidentifikasi ide bisnis yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi pasar melalui riset pasar mendalam. Setelah ide bisnis ditemukan, tahap selanjutnya adalah merencanakan bisnis yang akan dilakukan, termasuk aspek pemasaran, operasional, keuangan, dan manajemen. Tahap terakhir adalah melaksanakan bisnis dengan mengimplementasikan rencana dan mengevaluasi hasil, dengan memperhatikan risiko yang mungkin terjadi dan mengambil tindakan yang sesuai.

Hasil dari Wirausaha Merdeka adalah menciptakan nilai ekonomi dan menciptakan lapangan kerja baru. Wirausaha Merdeka juga dapat membantu dalam pembangunan ekonomi dan memperkuat daya saing suatu negara. Namun, kewirausahaan juga memiliki risiko yang harus dipertimbangkan sebelum memulai usaha baru.

Kesimpulan dari masalah yang terjadi saat ini adalah bahwa kewirausahaan merupakan cara efektif untuk mengatasi masalah pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi. Namun, perlu diingat bahwa kewirausahaan juga memiliki risiko yang harus dipertimbangkan sebelum memulai usaha baru. Oleh karena itu, penting untuk melakukan riset dan perencanaan yang matang sebelum memulai usaha baru.

Kata Kunci: Wirausaha Merdeka, Kampus Merdeka,
Wira Cipta Universitas Indonesia, Wrapp.in, UMKM.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik yang berjudul "Laporan Kegiatan Bootcamp Wirausaha Pembentukan Startup Digital".

Laporan ini digunakan sebagai syarat dalam mengerjakan Proyek Akhir di Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada

1. Orangtuayangselalumemotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini.
2. Achmad Arrosyidi, S.Kom., M.Med.Kom.selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian laporan Kerja Praktik.
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika, yang telah mendukung secara moral dalam proses pelaksanaan Kerja Praktik.
4. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang telah dibuat masih banyak terdapat kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan Penulis yang masih perlu untuk diasah dan terus dikembangkan. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi Penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu Penulis.

Surabaya, 18 januari 2023

Penulis

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Ryandra Rama Syahputra**
NIM : **20390100005**
Program Studi : **DIII Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **LAPORAN KEGIATAN BOOTCAMP WIRAUSAHA
PEMBENTUKAN STARTUP DIGITAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 16 Februari 2023



Ryandra Rama Syahputra

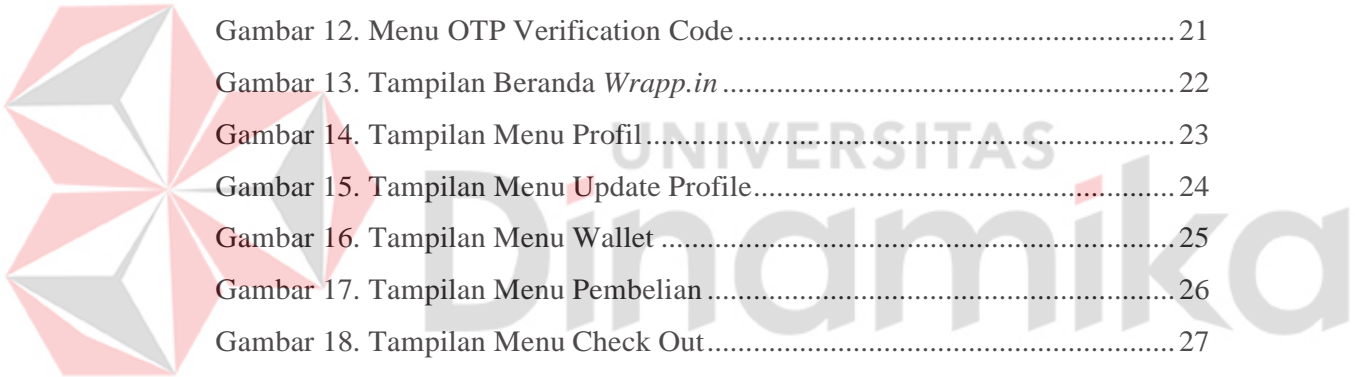
NIM : 20390100005

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	1
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan	1
1.3 Deskripsi Umum Kegiatan	3
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	5
BAB II 6	
PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN DAN DESKRIPSI LEAN MODEL	
CANVAS	6
2.1 Perangkat Lunak	6
2.2 Perangkat Keras	6
2.3 Jadwal Kegiatan	7
2.4. Deskripsi Lean Model Canvas	8
BAB III 14	
MENU DAN CARA PENGGUNAAN	14
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Wiracipta Universitas Indonesia.....	2
Gambar 2. Gedung Universitas Indonesia	3
Gambar 3. Jadwal Kegiatan Wiracipta Universitas Indonesia	7
Gambar 4. Lean Model Canvas	9
Gambar 5. Halaman Awal Aplikasi	14
Gambar 6. Tampilan Menu Log In	15
Gambar 7. Tampilan Log In Dengan Akun Google.....	16
Gambar 8. Menu Registrasi	17
Gambar 9. Tampilan menu Forget Password.....	18
Gambar 10. Tampilan menu konfirmasi Forget Password.....	19
Gambar 11. Menu OTP Verification	20
Gambar 12. Menu OTP Verification Code	21
Gambar 13. Tampilan Beranda <i>Wrapp.in</i>	22
Gambar 14. Tampilan Menu Profil.....	23
Gambar 15. Tampilan Menu Update Profile.....	24
Gambar 16. Tampilan Menu Wallet	25
Gambar 17. Tampilan Menu Pembelian	26
Gambar 18. Tampilan Menu Check Out.....	27
Gambar 19. Tampilan Pemilihan Metode Pembayaran	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	30
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	31
Lampiran 3 Form KP-6 Log Harian	34
Lampiran 4 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	37
Lampiran 5 Form KP-8 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	39
Lampiran 6 Biodata Penulis.....	40



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* Wiracipta Universitas Indonesia dibuat untuk tujuan sebagai berikut

1. Menggambarkan dan menjelaskan pembuatan *User Interface* pada aplikasi *Wrapp.In*.
2. Sebagai panduan Desain, Pembuatan, dan konfigurasi pada aplikasi ini. Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu
 - a. Admin
Admin menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk mereka menggunakan dan melakukan pemeliharaan terhadap aplikasi
 - b. Pelanggan
Tujuan penggunaan *user* untuk mengetahui tata cara penggunaan aplikasi sebagai *role* Pelanggan
 - c. Pelaku UMKM
Tujuan penggunaan *user* untuk mengetahui tata cara penggunaan aplikasi sebagai *role* pelaku UMKM

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Universitas Indonesia (UI) sebagai *entrepreneur university* telah menjadikan program Wirausaha Merdeka sebagai salah satu fokus peningkatan kualitas lulusan dalam kesiapan kerja untuk mendapatkan pekerjaan yang layak berwirausaha.

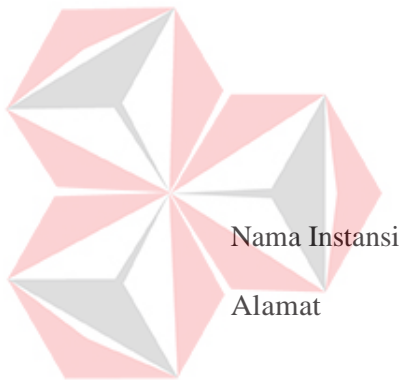
Program **Wira-Cipta Universitas Indonesia** menyiapkan lulusan siap kerja yang memiliki kompetensi kewirausahaan yang matang, kreatif dan

kompetitif di dunia kerja. Lulusan akan memiliki bekal dalam berkolaborasi lintas disiplin ilmu untuk dapat mewujudkan perusahaan rintisan yang *scaling up* dan *sustainable*, sehingga memberikandampakekonomipadamasyarakat.

Kegiatan *bootcamp* intensif, diskusi & *roleplay*, pembentukan kelompok multidisiplin, tugas lapangan, *mentoring*, *guest lecture*, pembuatan prototipe produk, *Demo Day*!



Gambar 1. Logo Wiracipta Universitas Indonesia



Nama Instansi

Universitas Indonesia

Alamat

Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat
16424

No. Telepon

62 21 786 7222

No. Fax

021-8370-7143

Website

[https //www.ui.ac.id/](https://www.ui.ac.id/)

Email

humas-ui@ui.ac.id



Gambar 2. Gedung Universitas Indonesia

Visi

Membina Wirausahawan Muda Kreatif dan Kompetitif.

Misi

Wiracipta Universitas Indonesia mempunyai misi untuk menjadikan mahasiswa memiliki kompetensi kewirausahaan yang matang, kreatif dan kompetitif didunia kerja, serta mempunyai lulusan yang memiliki bekal dalam berkolaborasi lintas disiplin ilmu untuk dapat mewujudkan perusahaan rintisan yang *scaling up* dan *sustainable*, sehingga memberikan dampak ekonomi pada masyarakat.

1.3 Deskripsi Umum Kegiatan

Wiracipta Universitas Indonesia adalah tempat untuk menyiapkan lulusan siap kerja yang memiliki kompetensi kewirausahaan. Secara umum, kegiatan Wiracipta Universitas Indonesia berupa pemberian materi oleh praktisi, lalu diskusi untuk pembuatan aplikasi dan berlatih presentasi didepan *investor*.

Wiracipta Universitas Indonesia ini juga dihadiri oleh berbagai mahasiswa dari bermacam Universitas, sehingga bisa menambah relasi untuk melakukan wirausaha kedepannya.

Beberapa aktivitas yang dilakukan ketika Wiracipta Universitas Indonesia diantaranya adalah

1. Mentoring Bisnis

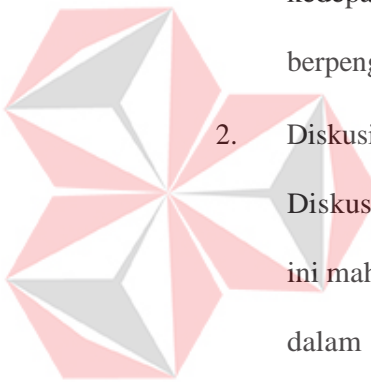
Kegiatan ini dilakukan secara *online* maupun *offline*. Pada kegiatan ini mahasiswa diajarkan tentang materi wirausaha dan tata cara pembuatan aplikasi. Mahasiswa dibebaskan bertanya pertanyaan yang dapat membantu kedepannya. Mentoring bisnis ini diberi materi oleh orang-orang yang sudah berpengalaman dibidangnya.

2. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok dilakukan setelah melakukan mentoring bisnis. Pada sesi ini mahasiswa diharapkan bisa saling bekerja sama antar anggota kelompok dalam pembuatan aplikasi yang nantinya akan dipresentasikan didepan *investor* pada akhir acara Wiracipta Universitas Indonesia.

3. Kelas Asistensi

Kelas asistensi ini merupakan kelas dimana mahasiswa memberikan laporan tentang kegiatan kepada pembimbing. Pada sesi ini mahasiswa diberi petunjuk oleh pembimbing perihal kegiatan atau materi yang tidak dimengerti sehingga mahasiswa bisa menyelesaikan tugas yang diberikan *mentor* dengan lancar.



UNIVERSITAS
Dinamika

4. Presentasi kepada Investor

Kegiatan ini adalah kegiatan akhir dari Wiracipta Universitas Indonesia. Pada sesi ini mahasiswa diwajibkan untuk presentasi tentang aplikasi yang dibuatnya kepada investor untuk dinilai.

Wrapp.In merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan produk pembungkus hadiah yang diperlukan oleh konsumen. Aplikasi ini menyediakan segala jenis *packaging* untuk hadiah jenis ukuran apapun. Aplikasi ini dibuat berdasarkan kegiatan diatas.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi *Wrapp.in*. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut

BAB I

Pada bab ini berisi tentang tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum perusahaan, deskripsi umum sistem dan deskripsi dokumen. *Wrapp.in* di Wira Cipta Universitas Indonesia

BAB II

Pada bab ini berisi tentang informasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan, Jadwal Kegiatan dan deskripsi *Lean Model Canvas*

BAB III

Pada bab ini berisi tentang halaman aplikasi *Wrapp.in* yang di jelaskan secara rinci dan mudah dipahami oleh pengguna baru maupun yang sudah berpengalaman

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN DANDESKRIPSILEANMODEL CANVAS

2.1 Perangkat Lunak

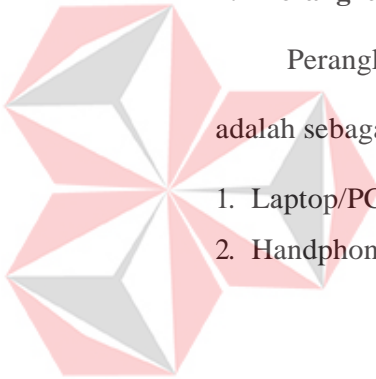
Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan *user interface* pada Wiracipta Universitas Indonesia berupa aplikasi *Wrapp.In* adalah

1. Sistem operasi Windows/Linux/MacOs.
2. Figma.
3. Adobe illustrator.

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *User Interface Wrap In* adalah sebagai berikut

1. Laptop/PC dengan spesifikasi processor AMD A10 dengan VGA R5 AMD
2. Handphone Android/IOS



UNIVERSITAS
Dinamika

2.3 Jadwal Kegiatan

Jadwal Kegiatan pada Wiracipta Universitas Indonesia adalah sebagai berikut

Matriks KEGIATAN WMK UI

Matriks KEGIATAN - WIRUSAHA MERDEKA UNIVERSITAS INDONESIA							
	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
Minggu 1 (05 - 09 September 2022)							
Waktu	05 September 2022	06 September 2022	07 September 2022	08 September 2022	09 September 2022	09 September 2022	09 September 2022
07.00 - 08.00	Mandiri / Mentoring Bisnis	MANDIRI	Mentoring Bisnis	Mentoring Bisnis	MANDIRI	MANDIRI	MANDIRI
08.00 - 09.00		K1 - Entrepreneur 101 #1 (1)			Kelas Asistensi DPL		
09.00 - 10.00							
10.00 - 11.00							
11.00 - 12.00							
12.00 - 13.00	I S T I R A H A T						
13.00 - 14.00	Mandiri / Mentoring Bisnis	MANDIRI	Mentoring Bisnis	Mentoring Bisnis	Kelas Asistensi DPL	MANDIRI	MANDIRI
14.00 - 15.00							
15.00 - 16.00							
16.00 - 17.00							

* Mentoring bisnis dilakukan secara asinkronus melalui fitur forum diskusi di IDOLS

Gambar 3. Jadwal Kegiatan Wiracipta Universitas Indonesia

2.4. Deskripsi Lean Model Canvas

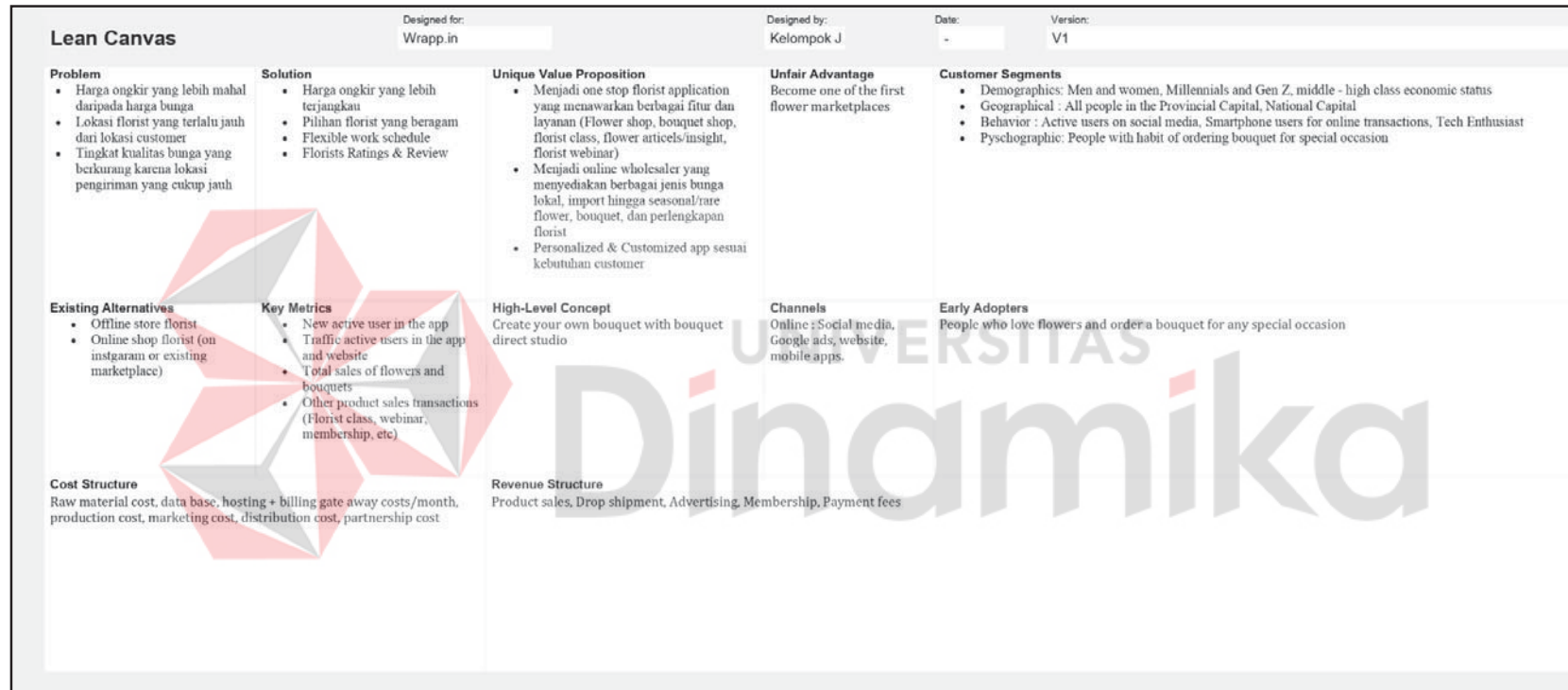
Lean Model Canvas adalah sebuah alat untuk membuat model bisnis yang berguna dalam membantu pemilik atau manajer bisnis mengubah ide-ide menjadi poin-poin perencanaan bisnis. Hal ini memungkinkan setiap stakeholder dan karyawan perusahaan menyadari tujuan dan target sekaligus risiko dan ancaman dari setiap rencana.

Pada *Lean Model Canvas* terdapat 12 Komponen yang memegang peranan penting dalam bisnis, penjelasannya sebagai berikut

a. Problem

Salah satu komponen penting dari terciptanya suatu bisnis adalah dikarenakan adanya suatu permasalahan yang terpecahkan. Dikarenakan banyak orang yang ingin membeli hadiah tetapi berpikir kedua kali dikarenakan banyak permasalahan yang muncul, yaitu; harga ongkos kirim yang cukup mahal dibandingkan harga bunganya, lokasi *florist* yang terlalu jauh dari lokasi *customer*, tingkat kualitas bunga yang berkurang dikarenakan lokasi pengiriman yang cukup jauh.





Gambar 4. Lean Model Canvas

b. Solution

Dari permasalahan diatas maka penulis menemukan solusi, yaitu; penulis ingin membuat aplikasi dengan harga ongkos kirim yang lebih terjangkau, membuat pilihan *florist* menjadi beragama, diharapkandengan terciptanya aplikasi ini maka banyak masyarakat yang terdorong untuk menekuni bisnis *florist*, penulis juga ingin membuat *florist ratings & review*.

c. Unique Value Proposition

Dalam hal ini penulis juga mendorong agar aplikasi ini mempunyai nilai keunikan tersendiri, yaitu; menjadi *one stop florist* application yang menawarkan berbagai fitur dan layanan terkait hadiah. Menjadi *online wholesaler* yang menyediakan berbagai jenis bunga *local* dan impor.

d. Unfair Advantage

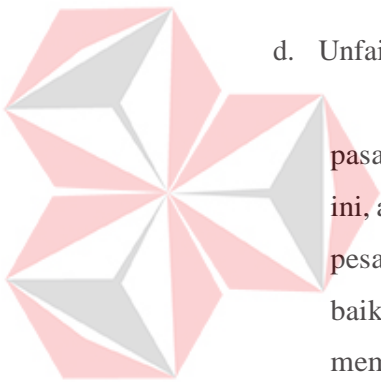
Keuntungan dari aplikasi ini adalah menjadi yang pertama dalam pasar hadiah berupa bunga. Dengan menjadi yang pertama dalam pasar ini, aplikasi dapat menawarkan pilihan bunga yang unik dan berbeda dari pesaing. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menawarkan layanan yang lebih baik dan lebih cepat dibandingkan dengan pesaing lainnya. Hal ini dapat membuat aplikasi ini menjadi pilihan terbaik bagi konsumen yang ingin mengirimkan hadiah berupa bunga.

e. Customer Segment

Dalam bisnis pasti ada segmen konsumen yang ingin dituju, dalam hal ini penulis menunjukan bisnis ini pada laki-laki atau perempuan Generasi Z (Gen Z) dan *millennials*, semua orang yang ada di daerah ibukota dan provinsi sekitarnya, dan orang yang sering bermain sosial media.

f. Existing Alternatives

Konsumen dalam hal ini mempunyai alternatif selain menggunakan aplikasi ini, yaitu dengan mendatangi toko bunga *offline* atau pun melihat *online shop* di Instagram atau marketplace yang lain.



UNIVERSITAS
Dinamika

g. Key Metrics

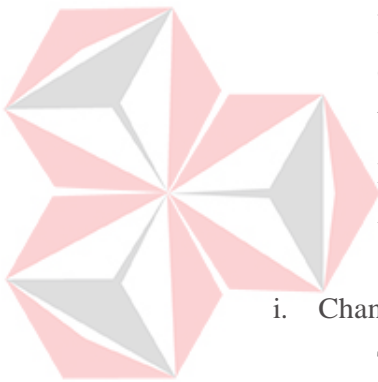
Tolak ukur keberhasilan dalam bisnis ini yaitu bisa diukur dengan berapa banyak *user* aktif di aplikasi ini, berapa banyak orang yang menggunakan aplikasi ini sehari harinya, berapa jumlah penjualan produk yang tersedia di aplikasi ini.

h. High-Level Concept

Konsep yang ditawarkan dalam bisnis ini adalah fitur Bouquet Direct Studio, di mana konsumen dapat membuat sendiri buket bunga sesuai dengan keinginan mereka. Fitur ini memberikan kebebasan bagi konsumen untuk menentukan jenis bunga, warna, dan tata letak yang diinginkan. Ini dapat menjadi pilihan yang menyenangkan bagi konsumen yang ingin memberikan hadiah yang unik dan berbeda dari yang lain. Fitur ini juga dapat meningkatkan pengalaman belanja online bagi konsumen, karena mereka dapat melihat hasil akhir dari buket bunga yang akan dibeli sebelum melakukan pembayaran. Dengan menawarkan fitur ini, bisnis ini dapat meningkatkan nilai tambah dan membedakan diri dari pesaing.

i. Channels

Tempat yang dapat digunakan untuk memasarkan aplikasi ini adalah sosial media, google ads, website dan mobile app. Sosial media dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tentang aplikasi dan menjangkau audiens yang lebih luas. Google Ads dapat digunakan untuk membuat iklan yang akan ditampilkan pada hasil pencarian Google, sehingga aplikasi ini dapat ditemukan oleh lebih banyak orang. Website dapat digunakan untuk menyediakan informasi tentang aplikasi dan cara mengunduhnya. Mobile app sendiri dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang dapat diunduh dan digunakan pada perangkat mobile. Dengan memasarkan aplikasi di tempat-tempat tersebut akan meningkatkan visibilitas dan meningkatkan jumlah user yang menggunakan aplikasi.



j. Early Adopters

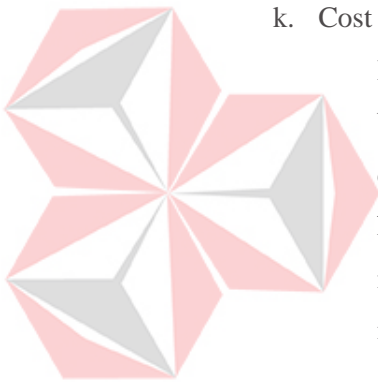
Target awal konsumen pada aplikasi ini adalah orang yang suka membeli bunga untuk acara tertentu seperti pernikahan, ulang tahun, hari Valentine, atau hari istimewa lainnya. Aplikasi ini dapat menjadi solusi bagi mereka yang ingin membeli bunga dengan mudah dan cepat tanpa harus keluar rumah. Aplikasi ini juga dapat menyediakan pilihan bunga yang unik dan berbeda dari yang lain, sehingga dapat memenuhi kebutuhan konsumen yang ingin memberikan hadiah yang berbeda dari yang lain. Aplikasi ini juga dapat menyediakan layanan yang lebih baik dan lebih cepat dibandingkan dengan pesaing lainnya, sehingga dapat menjadi pilihan terbaik bagi konsumen yang ingin mengirimkan hadiah berupabunga.

k. Cost Structure

Biaya yang dibutuhkan dalam bisnis ini meliputi beberapa hal, seperti biaya bahan baku untuk membuat buket bunga, pemeliharaan database untuk menyimpan data pelanggan dan transaksi, biaya hosting per bulan untuk menjalankan aplikasi, biaya produksi untuk membuat aplikasi dan *website*, biaya marketing untuk promosi dan iklan, dan biaya partnership untuk kerjasama dengan pihak ketiga. Semua biaya tersebut harus diperhitungkan dengan baik untuk menentukan harga jual yang sesuai dan untuk memastikan bisnis dapat berjalan dengan stabil dan menguntungkan.

l. Revenue Stream

Aliran pendapatan bisnis dapat berasal dari berbagai sumber, seperti penjualan produk, dropshipping, iklan, membership dan potongan pembayaran. Penjualan produk adalah sumber pendapatan utama dari bisnis, dimana pendapatan diperoleh dari penjualan barang atau jasa yang dijual. Dropshipping adalah metode yang digunakan untuk menjual produk tanpa harus memiliki stok produk yang ditawarkan. Pendapatan dari iklan dapat diperoleh dari pemasangan iklan pada website atau aplikasi bisnis. Membership adalah sistem dimana user



harus membayar untuk mendapatkan akses konten atau fitur tertentu. Potongan pembayaran adalah pendapatan yang diperoleh dari potongan yang diberikan oleh pihak ketiga yang terlibat dalam transaksi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1. Halaman Aplikasi

Halaman aplikasi yang ada pada aplikasi digunakan sebagai tampilan aplikasi seperti berikut ini

a. Halaman Awal Aplikasi



Gambar 5. Halaman Awal Aplikasi

Pada halaman awal aplikasi terdiri dari logo aplikasi untuk branding produk tersebut, lalu dibawahnya terdapat sebuah slogan untuk aplikasi. Di tampilan ini terdapat menu *Log In* untuk memasukkan akun ke Aplikasi tersebut, lalu menu *Sing*

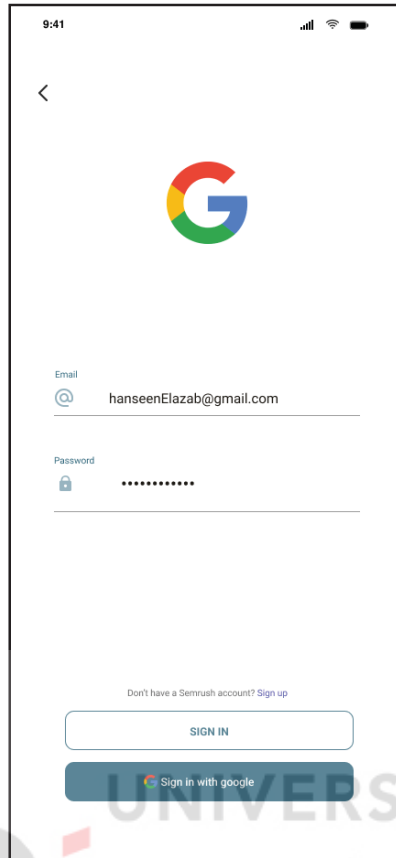
Up untuk melakukan pendaftaran ke aplikasi tersebut. Tidak lupa mengenai terms of service dan *privacy policy*.

b. Tampilan Menu Log In



Gambar 6. Tampilan Menu Log In

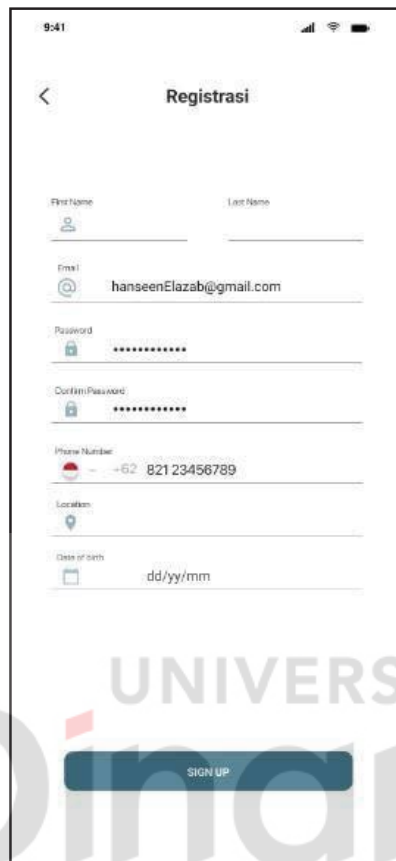
Pada Menu *Log In* terdapat UI untuk mengisi *Email* dan *Password*. Jika sudah mendaftar maka bisa melakukan *Log In* dengan akun tersebut, atau bisa juga bila masuk melalui akun Google.



Gambar 7. Tampilan Log In dengan Akun Google

Pada tampilan seperti gambar yang ditunjukkan, jika user memilih untuk menggunakan akun Google untuk masuk, maka user akan diharuskan untuk memasukkan email dan password akun Google yang digunakan. Dengan mengisi email dan password yang sesuai, user dapat masuk ke akun mereka dengan aman dan mudah tanpa harus mengingat password aplikasi tersebut. Ini juga dilakukan untuk meningkatkan keamanan akun user dan memastikan bahwa hanya user yang sah yang dapat mengakses akun tersebut. Menggunakan akun Google sebagai metode masuk juga mempermudah proses pendaftaran dan pengembalian akses bagi user.

c. Tampilan Menu Registrasi



The screenshot shows a mobile application registration screen titled "Registrasi". The form includes the following fields:

- First Name (with a person icon)
- Last Name
- Email (with an envelope icon) containing the text "hanseenElazab@gmail.com"
- Password (with a lock icon) containing masked characters "*****"
- Confirm Password (with a lock icon) containing masked characters "*****"
- Phone Number (with a phone icon) containing "--62 821 23456789"
- Location (with a location pin icon)
- Date of birth (with a calendar icon) containing "dd/yy/mm"

A blue "SIGN UP" button is located at the bottom of the form. The background features a large, faint watermark of the Universitas Dinamika logo and name.

Gambar 8. Menu Registrasi

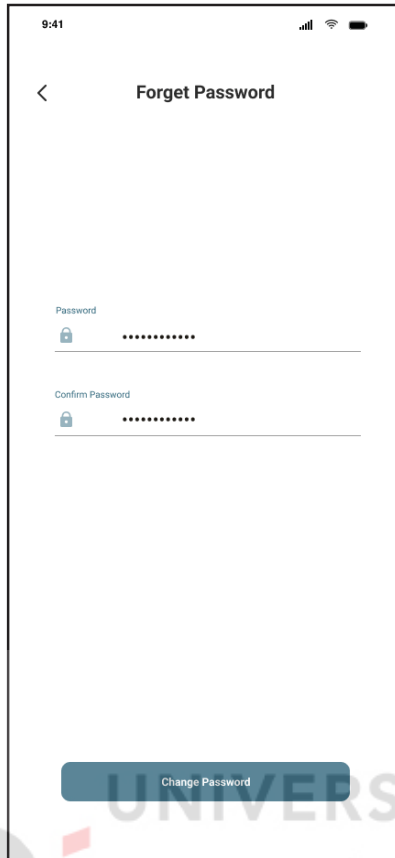
Pada tampilan menu registrasi disini diwajibkan untuk menulis data diri seperti nama, *Email*, *Password*, nomor handphone, lokasi serta tanggal lahir. Setelah menulis data diri, maka dilanjutkan dengan menekan *sign up* untuk merekamnya pada *database*.

d. Tampilan Menu Forget Password



Gambar 9. Tampilan Menu Forget Password

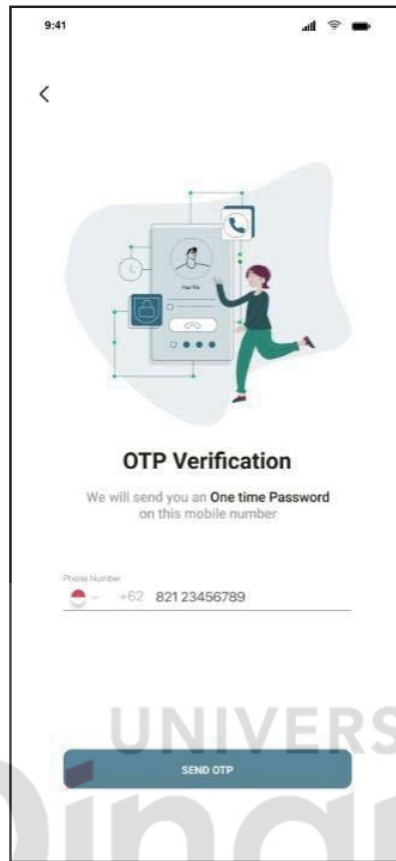
Pada tampilan menu "Forget Password", user diharuskan untuk menuliskan nomor handphone yang terdaftar pada akun mereka. Setelah mengisi nomor handphone, user harus menekan tombol "Submit" untuk mengirim pesan yang berisi instruksi untuk mengganti password. Ini dilakukan untuk mempermudah proses pengembalian akses bagi user yang lupa dengan password mereka. Dengan mengisi nomor handphone yang valid, user dapat menerima pesan yang berisi instruksi untuk mengganti password dan kembali mengakses akun mereka dengan aman.



Gambar 10. Tampilan Menu Konfirmasi Forget Password

Pada menu ini, *user* diharuskan untuk menuliskan *password* yang baru untuk digunakan sebagai password akun mereka. Setelah menuliskan password baru, *user* harus menekan tombol "Change Password" untuk menyimpan perubahan. Ini dilakukan untuk meningkatkan keamanan akun *user* dan memastikan bahwa hanya *user* yang sah yang dapat mengakses akun tersebut. Dengan mengganti password secara berkala, *user* dapat menjaga privasi dan keamanan informasi mereka dari pihak yang tidak bertanggung jawab.

e. Tampilan Menu OTP Verifikasi Nomor Handphone



Gambar 11. Menu OTP Verification

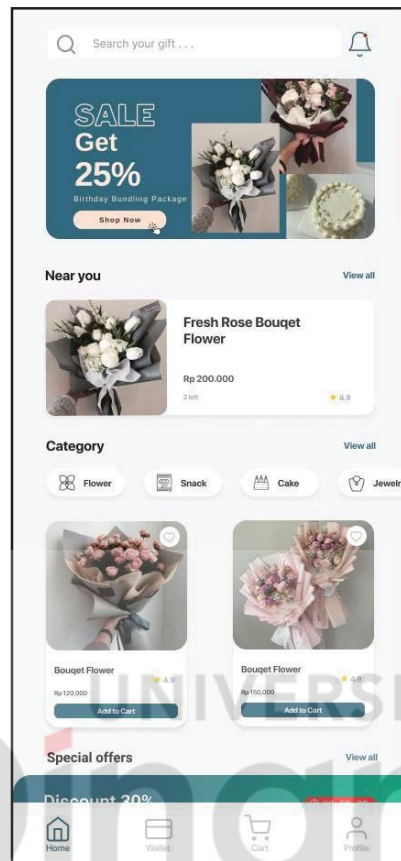
Pada menu OTP Verification, *user* akan dihadapkan dengan sebuah form untuk mengisi nomor handphone yang digunakan. Setelah melakukan pengisian nomor handphone, sebuah kode verifikasi akan dikirimkan ke nomor tersebut. Kode tersebut harus diisi pada tampilan selanjutnya untuk menyelesaikan proses verifikasi dan mengakses fitur yang tersedia. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa nomor handphone yang digunakan adalah benar dan valid, sekaligus untuk meningkatkan tingkat keamanan dari aplikasi tersebut.



Gambar 12. Menu OTP Verification Code

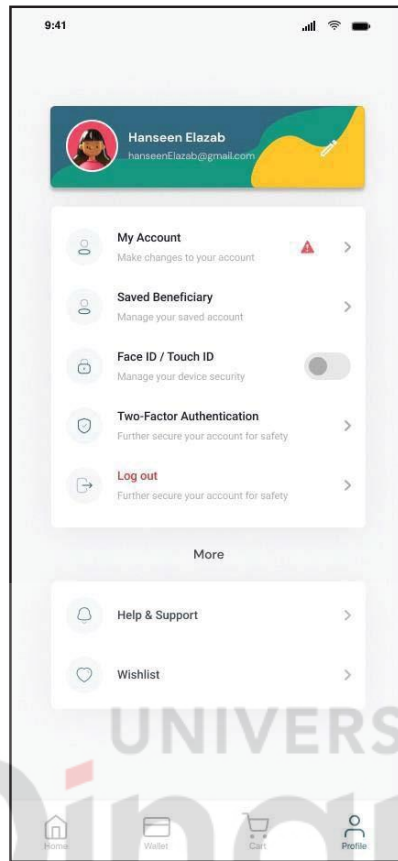
Pada tampilan selanjutnya, *user* akan dihadapkan dengan sebuah form pengisian kode verifikasi. Kode ini didapatkan setelah melakukan proses verifikasi OTP (*One Time Password*) pada menu sebelumnya. Dengan mengisi kode tersebut, *user* dapat melanjutkan proses selanjutnya dan mengakses fitur yang tersedia. Proses ini dilakukan untuk menjamin keamanan dan validitas data *user*.

f. Tampilan Beranda



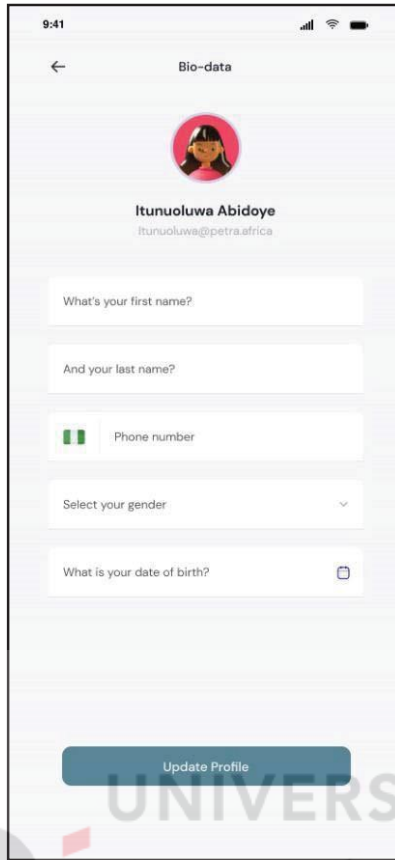
Gambar 13. Tampilan Beranda Wrapp.in

Setelah *user* membuat akun pada aplikasi ini, maka akan muncul tampilan awal beranda dari aplikasi. Pada menu ini terdapat *layout* yang berisikan poster *sale*, lalu penjual terdekat, kategori, beberapa pilihan rekomendasi, serta *Special Offer*.

g. Tampilan Profil *User*


Gambar 14. Tampilan Menu Profil

Pada tampilan menu profil, terdapat komponen yang berisikan informasi pengguna, *face id* atau *touch id* untuk pengamanan aplikasi, dua langkah autentifikasi, tombol Log Out untuk keluar dari aplikasi, *help & support* jika ada kendala dalam penggunaan aplikasi, *wishlist* untuk daftar produk yang *user* simpan.



9:41


← Bio-data




Itunuoluwa Abidoje
itunuoluwa@petra.africa

What's your first name?

And your last name?

 Phone number

Select your gender ▾

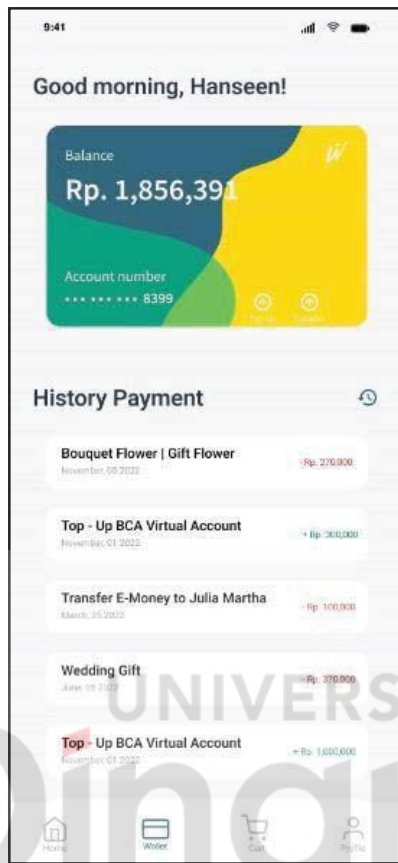
What is your date of birth? 

Update Profile

Gambar 15. Tampilan Menu Update Profile

Pada tampilan menu Update Profil berisikan tampilan untuk mengisi data diri secara lengkap seperti nama depan, nama belakang, jenis kelamin, tanggal lahir, serta nomor *handphone*. *User* dapat mengubah foto profile *user* sesuai dengan keinginan *user*

h. Tampilan Menu Wallet



Gambar 16. Tampilan Menu Wallet

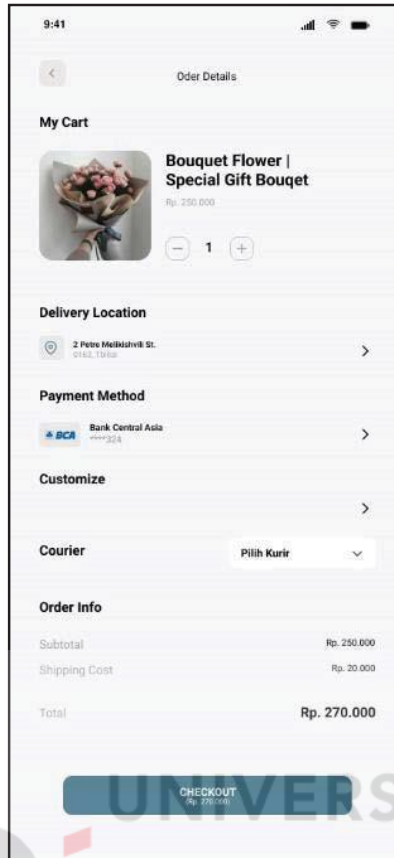
Tampilan ini muncul ketika *user* ingin mengisi saldo. Pada tampilan ini berisikan daftar bank yang bisa digunakan untuk mengisi saldo aplikasi *Wrapp.in*. Pada halaman ini *user* dapat melihat *history* pengeluaran dan juga pemasukan *user* pada aplikasi *Wrapp.in*

i. Tampilan Menu Pembelian



Gambar 17. Tampilan Menu Pembelian

Tampilan menu pembelian muncul ketika konsumen telah memilih produk yang ingin dibeli. Pada tampilan ini berisikan foto produk yang ingin dibeli, nama produk, deskripsi produk, tombol untuk berbagi produk ini ke teman, tempat *florist* tersebut berada, dan harga produk tersebut. Setelah semuanya sudah sesuai konsumen, maka akan dilanjutkan menu pembayaran dengan menekan tombol Add to Cart.



Gambar 18. Tampilan Menu Check Out

Pada Tampilan ini muncul ketika konsumen ingin melakukan pembelian terhadap produk tersebut. Pada tampilan ini berisikan foto produk dan jumlah produk yang ingin dibeli, alamat pengantaran, metode pembayaran, pilihan kurir pengantar, dan jumlah biaya yang harus dibayarkan. Setelah semua sudah sesuai konsumen, maka bisa dilanjutkan dengan menekan tombol Check Out.



Gambar 19. Tampilan Pemilihan Metode Pembayaran

Tampilan ini muncul ketika konsumen ingin mengganti metode pembayaran untuk pembelian produk, jika sudah maka konsumen menekan tombol *Select*.

DAFTAR PUSTAKA

Universitas Indonesia. (2022, August Monday, 22). *Universitas Indonesia*. Retrieved from Pendaftaran Wira Cipta Universitas Indonesia <https://cil.ui.ac.id/wira-cipta-universitas-indonesia/>

Universitas Indonesia. (2022, 07 Sunday). *Universitas Indonesia*. Retrieved from UI.ac.id <https://cil.ui.ac.id/wira-cipta-universitas-indonesia/>

Wirausaha Merdeka. (2022, 08 01). *Pelaksanaan Program*. Retrieved from WirausahaMerdekaUniversitasIndonesia <https://wirausahamerdeka.id/pelaksanaan-program/eyJpdiI6IjJGWkxHZ3ZmazFraS84UjRMcUJaVXc9PSIsInZhbHVlIjoic0VXMIRqcmFtTHF6b2p3b3NCcFFQUT09IiwibWFjIjoiZjE0NDBhMzBkOWY3MWFmY2U2NGE5YmYwYTQ3Zjk5ZmMxNmMwY2NkY2U1MTc3ZWZhNmI3MTY3MzVhNmI5YzdmNyIsInRhZyI6IiJ9>



UNIVERSITAS
Dinamika