



Presentasi Video Tema Ki Hajar STEM 2021
TIM SMP Labschool Kebayoran



T
K
I
K
I
T
A

Model Aplikasi 'TOKOKITA'

Kalif Kai Permadi

Kinantlya Ayu

Raisha Putri Aulia

Tema: Kehidupan dan Perekonomian

Guru Pendamping
Hari Risnandar, S. Pd.





Video 'TOKOKITA'



Identifikasi Masalah

Who?

- Creative Economy Entrepreneur
- Local Consumers

How?

- No marketing education or tech support for small businesses

Why?

- Government Regulations: PPKM
- Consumer Behavior

When?

- Covid-19 Pandemic

Where?

- Jakarta, Indonesia

What?

- Businesses' Income Decrease

Sektor kuliner memegang peran penting dalam perekonomian Indonesia.





Recycle

- Sudah nyaman dengan gaya hidup baru ini
- Menyukai komunikasi virtual, transaksi online, bekerja dari rumah



New Normal

- Mau mematuhi aturan baru
- Menjaga diri dari paparan penyakit

4 Kelompok Perilaku Pembeli setelah Pandemi

Back to Square 1

Tidak mau beradaptasi, walaupun dilanda pandemi (Seth,2020)



Inadverse Reaction

Moderate New Norms

- Supel, adaptif, berpikiran terbuka
- Mau mematuhi aturan baru, namun tidak se-ekstrim konsumen "New Normal"





Waktunya untuk sesi
'brainstorm'!



**Solusi harus
memiliki
ciri-ciri:**



**Mudah
Diimplementasikan**

Murah



**Memenuhi
Kebutuhan**



Timer Mekanik



- Sulit diatur
- Kurang akurat



Alternatif Solusi



Timer Semi-Otomatis

- Operasi harus secara manual



Model Aplikasi Marketplace 'Toko Kita'

- Operasi secara otomatis
- Praktis dan murah
- Mudah diatur



Alur Penggunaan Aplikasi

TIM SMP LABSCHOOL
KEBAYORAN

FLOWCHART PENGUNAAN MODEL APLIKASI



Saya mendukung ide ini!



Uji Coba Prototipe TokoKita



Uji coba fitur pengatur waktu/timer 'TokoKita'

Uji coba fitur statistika bisnis 'TokoKita'



Perbaikan



- Menyempurnakan mekanisme fitur pada aplikasi
- Merefereasikan prinsip UI/UX



Finalisasi

Aplikasi TokoKita disempurnakan sesuai dengan prinsip *User Interface* dan *User Experience*.



Action Plan Tim SMP LABSCHOOL KEBAYORAN

KOMPETISI
SELESAI

MENGEMBANGKAN
APLIKASI DAN
FITUR

KOLABORASI
DENGAN
DEVELOPER
APLIKASI DAN
LEMBAGA YANG
BERSANGKUTAN

Semoga aplikasi
dapat membantu
perekonomian
masyarakat!

SOSIALISASI
KEPADA LIMKM
PENGELOLA
BISNIS
KULINER

PEMANFAATAN
APLIKASI





**Terima kasih sudah
menyimak presentasi kami!**

Sekian dari kami.