

PROPOSAL



TIM 3

Benaya Obed Sinaga
Business Analyst

Caecarryo Bagus Dewanata
Product Designer

Brian Anashari
Software Engineer

Danu Tryas Pristowo
Software Engineer

Abdul Azis Al Ayubbi
Software Engineer



Identitas Bisnis

Nama Bisnis / Aplikasi : Calmify
Company Founder : NTL
E-mail : calmify@gmail.com
Website : www.calmify.com

Identitas Tim

kelompok : 3

Nama Kelompok : Calmify

Data Kelompok :

Business Analyst

Nama : Benaya Obed Sinaga

NIM : 1301213264

Prodi : S1 - Informatika

Product Designer

Nama : Caecarryo Bagus Dewanata

NIM : 1301213514

Prodi : S1 - Informatika

Software Engineer

Nama : Brian Anashari

NIM : 1301223227

Prodi : S1 - Informatika

Software Engineer

Nama : Danu Tryas Pristowo

NIM : 1301210028

Prodi : S1 - Informatika

Software Engin3er

Nama : Abdul Azis Al Ayubbi

NIM : 1301213493

Prodi : S1 - Informatika

Statement Of Authorship

Nama Produk : Calmify
Ketua Tim
Nama Lengkap : Benaya Obed Sinaga
NIM : 1301213264
Program Studi : S1- Informatika
Asal Kampus : Universitas Telkom
noTelp : 08814090814
Email : benayaobed81@gmail.com

Anggota Tim

No	Nama	Prodi	NIM
1.	Caecarryo Bagus Dewanata	S1 - Informatika	1301213514
2.	Brian Anashari	S1 - Informatika	1301223227
3.	Danu Tryas Pristowo	S1 - Informatika	1301210028
4.	Abdul Azis Al Ayubbi	S1 - Informatika	1301213493

Dengan ini kami menyatakan bahwa produk yang telah dibuat dengan nama Calmify yang ditujukan untuk kegiatan Hackthon Probation Proclub 2023 bersifat orisinil dan karya buatan sendiri, serta belum pernah diikuti dalam lomba. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku dan didiskualifikasi dari kegiatan ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 14 Mei 2023



Benaya Obed Sinaga

Daftar isi

Identitas Bisnis.....	1
Identitas Tim.....	2
Statmetn of Authorship.....	3
Daftar Isi.....	4
Pendahuluan	
Latar Belakang.....	5
Tujuan.....	6
Pembahasan	
User Research.....	7-8
Market	
Research.....	9
Deskripsi Ide Bisnis.....	10
Tech Stack.....	11-12
Design Antarmuka.....	13-15
Analisis Solusi(SWOT).....	16
Analisis Bisnis(BMC).....	16
Proyeksi Anggaran.....	17

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai manusia seringkali banyak sekali masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Terkadang masalah yang terjadi dalam kehidupan setiap pribadi manusia dapat mempengaruhi kesehatan jiwa yang telah menjadi salah satu masalah yang belum terselesaikan di tengah-tengah masyarakat hingga saat ini. Kesehatan Mental yang baik adalah keadaan emosional, psikologis, dan sosial yang memungkinkan seseorang untuk merasa baik-baik saja dalam segala hal yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kesehatan mental adalah salah satu aspek penting dari kesehatan secara keseluruhan. Namun Kesehatan mental dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor lingkungan, faktor gaya hidup, dan faktor genetik.

Terdapat beberapa kondisi kesehatan mental yang sering ditemui dalam kehidupan, seperti depresi, kecemasan, dan bipolar. Contoh tersebut adalah masalah utama yang sering terjadi dalam dunia kesehatan dan disabilitas di seluruh dunia. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia(WHO), terdapat sekitar 1 dari 4 orang di dunia ini pernah mengalami gangguan kesehatan mental pada titik dalam hidup mereka. Terdapat banyak stigma terhadap masalah kesehatan mental, yang dapat menghalangi seseorang untuk mencari perawatan yang dibutuhkan, seperti tekanan dari pihak luar, rasa malu akan hal yang terjadi dalam dirinya, dan terkadang orang tidak merasa bahwa dirinya mengalami penyimpangan kesehatan mental. Hal tersebut dapat berdampak pada kualitas hidup dan produktivitas seseorang,serta mengarah pada masalah sosial yang lebih besar.

Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kesehatan mental dan menghilangkan stigma terhadap masalah kesalahan mental. Dengan begitu kami mencoba untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat aplikasi berbasis website yang dapat membantu para pengguna aplikasi untuk bisa lebih sadar tentang pentingnya kesehatan mental dan dapat menangani permasalahan mental yang terjadi pada diri setiap pengguna. Pada aplikasi yang kami buat bertujuan untuk menyuarakan bahwa seseorang butuh memiliki akses ke perawatan kesehatan mental yang memadai, seperti konseling, terapi, dan komunitas yang saling merangkul. Dengan adanya "Calmify." dapat membantu para penderita kesehatan mental untuk bisa mengobati diri mereka dengan bantuan teknologi, dimana konsultasi kepada dokter tidak harus langsung bertemu melainkan dapat dilakukan di rumah masing-masing atau di tempat mereka nyaman untuk bercerita.

PENDAHULUAN

Tujuan Bisnis

- Visi
 1. Menciptakan platform website yang dapat membantu para pengguna dalam berbagai permasalahan mental.
 2. Menciptakan platform yang dapat meningkatkan kepedulian masyarakat untuk lebih memperhatikan permasalahan mental mereka.
- Misi
 1. Menjadi media bagi para penderita yang memiliki masalah dalam mental untuk dapat mengobati diri mereka, menggunakan platform yang menarik dan mudah digunakan.
 2. Menjadi penyedia informasi dan komunitas untuk para pengguna, agar lebih mudah untuk mengerti masalah yang dialami dan juga dapat bertukar informasi dengan para pengguna aplikasi.

PEMBAHASAN

User Research

Empathy Map



Nama : Velman
Status : Mahasiswa IT
Umur : 19



Nama : Wery
Status : Mahasiswa IT
Umur : 20



Nama : Jordan
Status : Mahasiswa Elektro
Umur : 20

Says

- What have we heard them say?
- What would a user say to an interviewer?
- What can we imagine them saying?

Mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka kepada orang terdekat

Mencari dukungan dari teman, keluarga, atau profesional kesehatan mental

Berbagi pengalaman melalui terapi atau kelompok dukungan

Thinks

- What is the user thinking throughout the experience?
- What occupies the user's thoughts?
- What matters to the user?

Merengungkan perasaan dan pikiran yang muncul

Mempertimbangkan strategi penanganan stres atau perbaikan diri

Membuat rencana untuk menjaga kesehatan mental secara keseluruhan

Does

- What actions does the user take?
- What strategies does the user want to need to get done?
- What decision(s) does the user need to make?

Melakukan kegiatan fisik seperti berolahraga atau yoga untuk meredakan stres

Berpartisipasi dalam kegiatan sosial untuk memperluas jaringan dukungan

Menerapkan teknik relaksasi seperti meditasi atau pernapasan dalam

Feels

- What worries the user?
- What does the user get excited about?
- How does the user feel about the experience?

Merasakan kelegaan dan pemulihan setelah mencari bantuan profesional

Mengalami kebahagiaan dan keseimbangan emosional dalam hidup sehari-hari

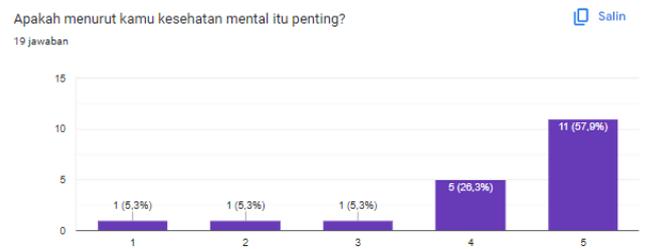
Menemukan ketenangan dan kedamaian dalam pikiran dan perasaan mereka

Competitor Analysis

					
eCounselor	✓	✓	✓	✓	✓
Mindfulness Hub	✓	✗	✗	✗	✗
SupportNet	✓	✓	✓	✓	✗
Mindful Tips	✓	✗	✗	✗	✗
CBT Companion	✓	✗	✗	✗	✗

PEMBAHASAN

User Research



- Menurut kamu apa faktor yang dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang?
19 jawaban
- Paling banyak adalah faktor lingkungan serta beban kerja yang tidak terfokus atau terlalu banyak secara bersamaan.
 - Faktor lingkungan
 - Pembulian dll
 - Lingkungan dan tanggung jawab
 - Lingkungan, Keluarga, Sosial
 - lingkungan
 - lingkungan sosial dan ekonomi
 - cara berpikir, daya juang dan lingkungan yang salah mendidik aaeorang
 - I linnkunan yang kurann mendukung realitan yang tidak sesuai

- Apa saja fitur yang kamu harapkan ada dari sebuah aplikasi kesehatan?
18 jawaban
- Bisa membantu seseorang untuk benar benar sembuh
 - fitur jadwal
 - Fitur chat bersama psikolog/psikiater, lalu fitur relaksasi
 - tidak tahu
 - Adanya tampilan diagnosis kesehatan kita seperti berat badan tinggi, saran olahraga dll
 - Fitur curhat
 - Live Consultation
 - tidak
 - jasa konsultasi private dengan ahli

PEMBAHASAN

Market Research

TAM yang kami gunakan berasal dari jumlah total penduduk Indonesia pada tahun 2022 yaitu sebesar 275,77 juta jiwa (BPS, 2022)

SAM yang kami gunakan berasal dari hasil analisis segmentasi dengan target market 15-45 tahun yaitu sebesar 130,725 juta penduduk(BPS, 2022).

SOM Target awal pasar sebesar 5% dari Serviceable Obstainabel Market, karena target awal kami berasal dari Pelajar dan karyawan.



total populasi di Indonesia

jumlah populasi 15-45 tahun

Obstainabel market

PEMBAHASAN

Deskripsi Ide Bisnis

Calmify adalah sebuah produk website yang menawarkan jasa untuk menghubungkan antara para ahli kesehatan mental dengan orang-orang yang sedang berjuang untuk menyembuhkan gangguan mental yang diderita. Website ini akan menyediakan banyak fitur yang akan membantu para *users* agar dapat lebih terbantu dalam proses penyembuhan seperti adanya fitur komunitas, fitur *tips & tricks* kesehatan mental dan terdapat mini game yang dapat menghilangkan jenuh pada para *users*.

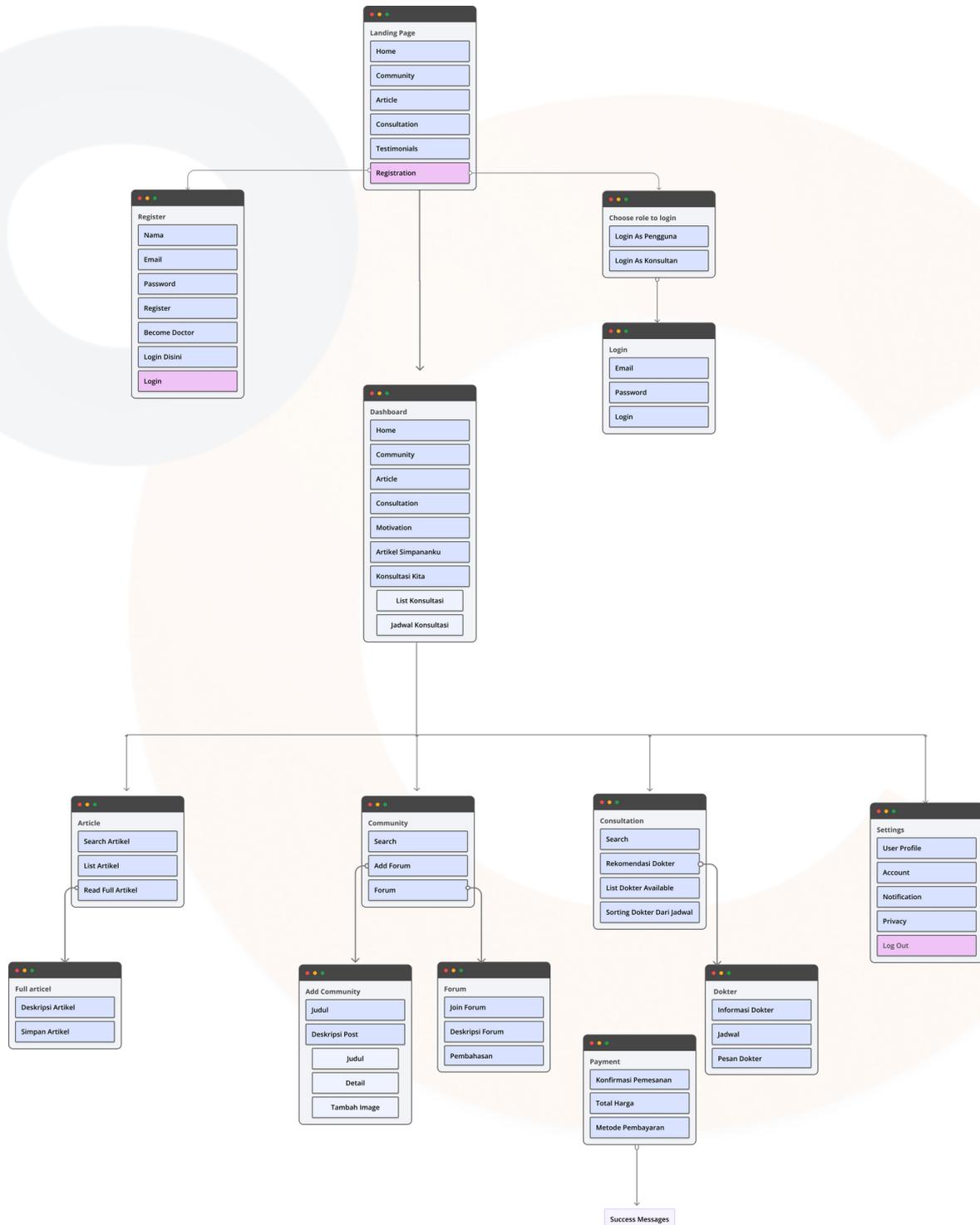
PEMBAHASAN

Tech stack

Product Designer	Front End	Back End
Figma	HTML	Laravel
	CSS	PHP
	Javascript	
	Tailwind	
	React	

PEMBAHASAN

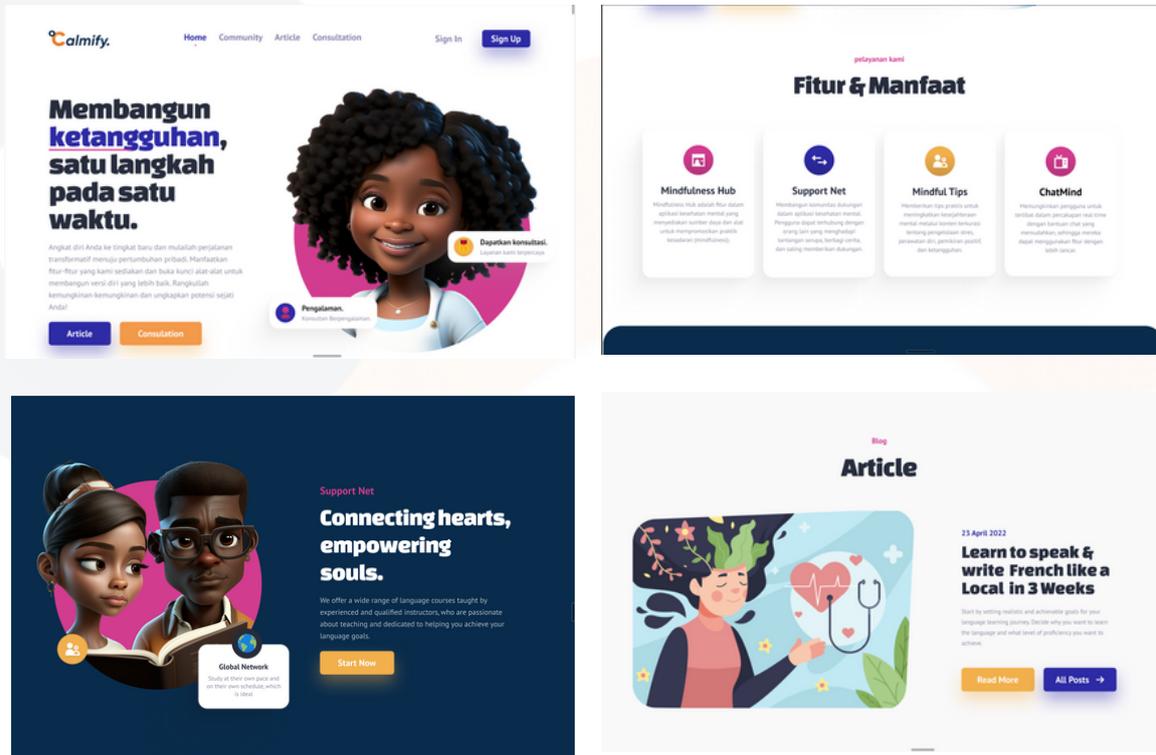
Tech stack



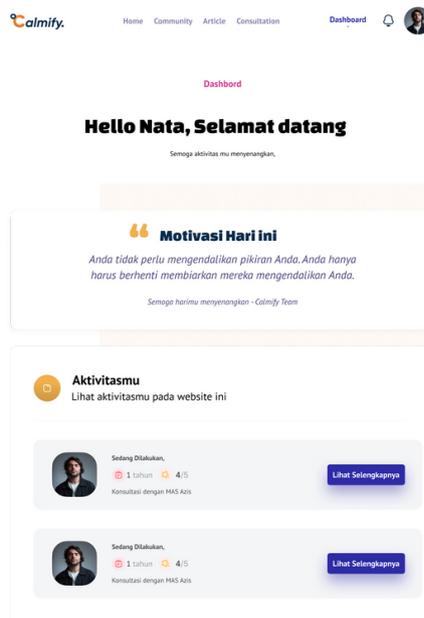
PEMBAHASAN

Design Antarmuka

Landing page



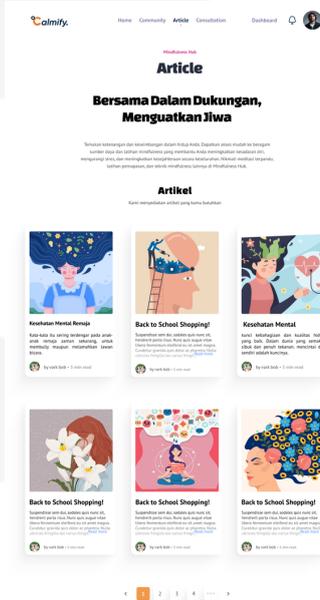
Dashboard



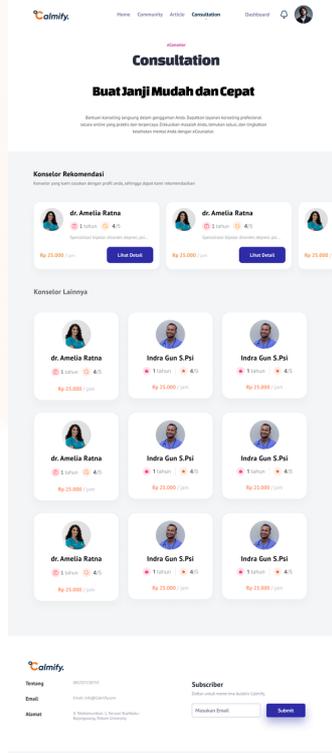
PEMBAHASAN

Design Antarmuka

Article



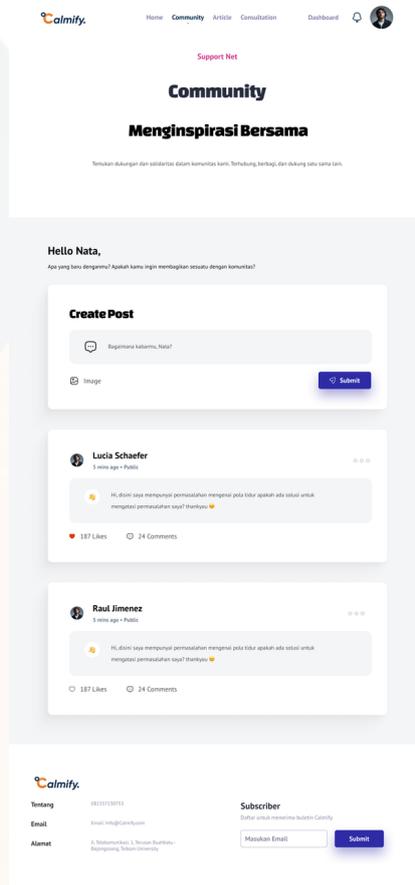
Consultation



PEMBAHASAN

Design Antarmuka

Community



<https://www.figma.com/file/60LxUK3UYGrYI96LXIXMYR/Calmify?type=design&node-id=0%3A1&t=jwCWMDyHQjo2N6tq-1>

PEMBAHASAN

Analisis Solusi (SWOT)

Category	Information
Strength	<ul style="list-style-type: none"> Mempermudah dalam pengobatan mental secara berkala harga layanan konseling yang terjangkau
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> Konsultan kesehatan yang terbatas
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> Memperluas cakupan materi sehingga meningkatkan pengguna aplikasi Aplikasi terfokus kepada kesehatan mental dan lifestyle yang baik
Threats	<ul style="list-style-type: none"> Banyak kompetitor serupa Belum terbukanya informasi tentang kesehatan mental

Analisis Bisnis (BMC)



PEMBAHASAN

Proyeksi Anggaran

Cash Flow			Year 1		Year 2		Year 3	
Cash In	Initiatives	Price	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan
	Fee Dokter	Rp15,000	5400	Rp81,000,000	21600	Rp324,000,000	43200	Rp648,000,000
	Fee Customer	Rp7,500	5400	Rp40,500,000	21600	Rp162,000,000	43200	Rp324,000,000
	Premium	Rp100,000	60	Rp6,000,000	360	Rp36,000,000	600	Rp60,000,000
				Rp127,500,000		Rp522,000,000		Rp1,032,000,000
	total	Rp1,681,500,000						
Cash Out	Initiatives	Price	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan	Quantity	Pendapatan
	Operational Cost	Rp15,000,000	1	Rp15,000,000	1	Rp15,000,000	1	Rp15,000,000
	Internet	Rp1,000,000	12	Rp12,000,000	12	Rp12,000,000	12	Rp12,000,000
	Server	Rp1,500,000	12	Rp18,000,000	12	Rp18,000,000	12	Rp18,000,000
	Gaji Product Designer	Rp6,000,000	12	Rp72,000,000	12	Rp72,000,000	12	Rp72,000,000
	Gaji Engineer(3)	Rp18,000,000	12	Rp216,000,000	12	Rp216,000,000	12	Rp216,000,000
	Gaji Business Analyst	Rp7,000,000	12	Rp84,000,000	12	Rp84,000,000	12	Rp84,000,000
	Marketing Initiatives	Rp2,000,000	2	Rp4,000,000	2	Rp4,000,000	2	Rp4,000,000
	payment gateway	(pendapatan tahunan * 0.07)	1	Rp8,925,000	1	Rp36,540,000	1	Rp72,240,000
	Pajak	(pendapatan tahunan * 0.005)	1	Rp637,500	1	Rp2,610,000	1	Rp5,160,000
				Rp430,562,500		Rp460,150,000		Rp498,400,000
	total	Rp1,389,112,500						
Total Cashflow	Cash In - Cash out	Rp292,387,500						

Penghasilan :

- Pemotongan biaya dokter 10%
- Pemotongan biaya admin 5%
- Premium

Nama	harga
Harga Jasa	Rp150,000
biaya admin 5%	Rp7,500
Biaya Dokter 10%	Rp15,000
Dokter	Rp135,000
Calmify	Rp15,000
Customer	Rp157,500
Calmify	Rp7,500

● mendapat
● mengeluarkan

keuntungan dapat pada :	Pendapatan	Pengeluaran	Hasil
Tahun 1	Rp127,500,000	Rp430,562,500	-Rp303,062,500
Tahun 2	Rp522,000,000	Rp460,150,000	-Rp241,212,500
Tahun 3	Rp1,032,000,000	Rp498,400,000	Rp292,387,500
Pada data proyeksi yang didapat pada tahun ke 3 baru dapat keuntungan			