

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi Informasi mengalami perkembangan pesat dari waktu ke waktu dan memberikan banyak kemudahan dalam proses pertukaran informasi walaupun terkendala oleh jarak, waktu, dan tempat[1]. Hal ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi informasi di Indonesia yang juga meningkat dengan pesat. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari perangkat pendukung pembuatan *software*, kualitas SDM dalam pengembangan *software*, perkembangan *smartphone*, *framework* pengembangan aplikasi, hingga jumlah pengguna internet.

Pada Januari tahun 2020, pengguna internet di Indonesia mencapai 175,4 juta jiwa dengan tingkat penetrasi 64%. Jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 13% atau sekitar 17 juta jiwa antara Januari 2018 hingga Januari 2019 dan mengalami peningkatan lagi sebanyak 17% atau sekitar 25 juta jiwa antara Januari 2019 hingga Januari 2020. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia selalu mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Peningkatan tersebut tentunya membuka peluang baru di bidang perdagangan barang dan jasa di Indonesia[2].

Dilansir dalam situs *web* resmi Kementerian Keuangan Republik Indonesia, pandemi Covid-19 telah membawa perekonomian nasional dan global ke arah resesi ekonomi. Hal ini ditandai dengan pertumbuhan ekonomi nasional dan global yang negatif atau kontraksi. Perekonomian nasional tahun ini baru mengalami kontraksi pada triwulan II tahun 2020 dengan pertumbuhan ekonomi -5,3%. Kontraksi tersebut terutama disebabkan oleh penurunan konsumsi rumah tangga akibat pembatasan sosial untuk mencegah Covid-19. Oleh karena itu, Pemerintah berupaya untuk meningkatkan performansi ekonomi nasional pada triwulan III dan IV diharapkan pertumbuhan ekonomi pada tahun 2020 sekitar -0,4% sampai 1%[3].

Dalam mencapai hal tersebut, Pemerintah melaksanakan program Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN) yang diharapkan efektif mulai

triwulan III. PEN tersebut terdiri dari tiga kebijakan utama yaitu peningkatan konsumsi dalam negeri, peningkatan aktivitas dunia usaha, dan menjaga stabilitas ekonomi dan ekspansi moneter. Ketiga kebijakan tersebut harus mendapat dukungan dari Kementerian/Lembaga, pemerintah daerah, BUMN/BUMD, pelaku usaha dan masyarakat[4].

Sensus Ekonomi pada tahun 2016 (SE2016) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik menyebutkan bahwa Usaha Mikro Kecil (UMK) masih mendominasi dunia usaha di Indonesia. UMK di Indonesia berjumlah lebih dari 26 juta usaha atau 98,68 persen dari total non pertanian di Indonesia. Penyediaan Akomodasi dan Penyediaan Makan Minum (Kategori I) memiliki peringkat kedua terbanyak dengan jumlah 4.431.154 usaha atau sekitar 17% dari total UMK di Indonesia [5]. Data tersebut menunjukkan bahwa banyaknya UMK di bidang Penyedia makan minum yang bisa dimaksimalkan potensinya sehingga mampu mendongkrak perekonomian Indonesia agar mampu berkembang lebih cepat[6].

Dari data tersebut, Indonesia mempunyai potensi basis ekonomi nasional yang kuat karena jumlah UMK terutama di bidang Akomodasi dan Penyediaan Makan Minum. Beberapa usaha akomodasi dan penyediaan makan minum mencakup jenis usaha restoran, rumah makan, jasa boga (katering), pusat penjualan makanan (*food court*). Dalam penelitian Ningtyas (2019), mengatakan beberapa permasalahan yang dihadapi mitra katering, seperti: kurang berkembangnya inovasi menu yang diberikan, pemasaran yang dilakukan masih secara manual dari mulut ke mulut, hal tersebut dikarenakan mitra kurang memanfaatkan teknologi sebagai lahan bisnis *online* yang menjanjikan[7]. Permasalahan lain yang dihadapi menurut Asosiasi Perusahaan Jasa Boga Indonesia (2020) yaitu para pengusaha katering mengalami kejatuhan keuntungan hingga 40% dibandingkan sebelumnya adanya pandemi Covid-19[8].

Pada bulan agustus 2020, Bank Indonesia (BI) yang diwakili oleh Bapak Perry Warjiyo pada acara *Kickoff* Program BI dalam Gerakan Nasional Bangga Buatan Indonesia juga akan mendorong sektor usaha mikro kecil dengan menjalin sinergi antara Kementerian dan Lembaga

dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Kementerian Koperasi dan UKM yang akan mendorong UMKM masuk ke dunia digital. “*Platform digital* terus menjadi sumbangsih dan dedikasi kami bagaimana *digital payment system* bisa mendukung dan kembangkan UMKM”, ungkap beliau[9].

Oleh karena itu, Ketringan hadir sebagai wadah bagi UMK agar dapat memaksimalkan potensinya. Ketringan merupakan *marketplace* katering terstandarisasi berbasis *web*. *Marketplace* merupakan sebuah tempat untuk melakukan kegiatan jual beli suatu barang ataupun jasa kepada para pembeli. Tidak seperti *marketplace* biasa, Ketringan memiliki sistem standarisasi yaitu dengan memperhatikan kualitas makanan, kemasan, dan kebersihan tempat produksi mitra katering. Sistem standarisasi memberikan jaminan bahwa menu makanan yang ada di *web* sudah terjamin kualitas, kemasan, dan tempat produksinya. Dalam rangka meningkatkan kepercayaan pelanggan, Ketringan memiliki sistem *Safe and Easy Transaction* yaitu sistem yang memungkinkan pembeli untuk melakukan transaksi dengan garansi 100% uang kembali jika makanan yang diterima tidak sesuai. Langkah bertransaksi di Ketringan yaitu pembeli harus melakukan pembayaran terlebih dahulu sebelum makanan diproses, dan uang akan diteruskan ke penjual ketika makanan sudah diterima dengan baik oleh pembeli. Selain itu, Ketringan menyediakan fasilitas pengantaran, serta memberikan bantuan pemasaran dengan harapan dapat meningkatkan persaingan bisnis mereka.

Survei terhadap 30 orang mahasiswa di Universitas Telkom yang berumur 17-23 tahun menyatakan bahwa 28 dari 30 orang (93%) orang merasa jasa katering perlu dibuat dalam bentuk platform digital. Selain itu 23 dari 30 orang (76%) memiliki pertimbangan utama pada aspek harga dalam memesan katering. Survei lanjutan dengan metode wawancara telah dilakukan terhadap 10 responden di atas dan menyatakan bahwa 8 dari 10 orang (80%) melakukan kunjungan langsung ke toko fisik penyedia katering untuk menanyakan harga dan spesifikasi makanan yang akan didapatnya. Mereka bahkan tidak hanya mengunjungi satu toko saja, melainkan banyak toko untuk mereka jadikan preferensi dalam pemesanan

katering.

Dari permasalahan dan fenomena yang telah dijelaskan, kami ingin menyelesaikan permasalahan tersebut dengan pemanfaatan teknologi melalui situs web Ketringan. Dengan harapan besar bahwa penyedia jasa katering dapat memaksimalkan potensinya serta para mahasiswa yang mencari jasa katering bisa menemukan katering sesuai apa yang diharapkannya dengan mudah hanya bermodalkan internet saja yang dibutuhkan untuk mengakses situs web Ketringan. Situs web Ketringan hadir dengan memberikan keuntungan dari kedua pihak yaitu dari pihak pelaku usaha jasa katering dan dari pihak pelanggan atau pengguna.

1.2. Perumusan Masalah

1. Apakah *marketplace* Ketringan mampu untuk mengefisiensi tenaga dan waktu mahasiswa Universitas Telkom dalam melakukan pemesanan katering?
2. Apakah *marketplace* Ketringan mampu untuk meningkatkan pendapatan penyedia jasa katering di sekitar Telkom University?

1.3. Tujuan

1. Untuk mengetahui bahwa *marketplace* Ketringan mampu untuk mengefisiensi tenaga dan waktu mahasiswa Universitas Telkom dalam melakukan pemesanan katering.
2. Untuk mengetahui bahwa *marketplace* Ketringan mampu untuk mengefisiensi tenaga dan waktu mahasiswa Universitas Telkom dalam melakukan pemesanan katering.

2. ANALISIS PELUANG PASAR

2.1. Analisis Demand

Katering adalah suatu jasa penyediaan makan dan minum dalam jumlah yang relatif banyak. Di Universitas Telkom, katering biasa digunakan dalam

acara kemahasiswaan, rapat dosen, hingga kegiatan olahraga. Penyedia catering di lingkungan Universitas Telkom pun juga beragam mulai dari nasi kotak, siomay, baso, hingga penyedia es cincau. Untuk mendukung proses validasi gagasan ide, kami melakukan survei kuantitatif terhadap 30 responden dan survei lanjutan terhadap 10 responden dari keseluruhan responden sebelumnya lalu didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. 28 dari 30 orang (93%) merasa jasa catering perlu dibuat dalam bentuk platform digital.
2. 23 dari 30 orang (76%) memiliki pertimbangan utama pada aspek harga dalam memesan catering.
3. 22 dari 30 orang (73%) memesan makanan dengan kisaran harga Rp 5000 - Rp 20.000
4. 8 dari 30 orang (27%) memesan makanan dengan harga diatas Rp 20.000

Dengan melihat hasil survei lapangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kehadiran platform digital untuk mendukung proses pemesanan catering sangat dinanti oleh mahasiswa Universitas Telkom. Selain itu, mayoritas responden memesan dengan harga yang tidak lebih dari Rp 20.000 yang tentunya sangat mungkin bagi Ketringan untuk memenuhi permintaan tersebut karena Ketringan menghimpun penyedia catering yang belum memiliki merek yang besar. Survei lanjutan dengan metode wawancara terhadap 10 responden dari keseluruhan responden menyatakan bahwa 8 orang diantara mereka (80%) melakukan survei dengan mendatangi toko fisik penyedia catering jika akan memesan jasa catering. Hal ini menunjukkan bahwa ada inefisiensi proses yang terjadi pada saat pemesanan jasa catering.

2.2. Analisis Supply

Tidak hanya Ketringan, beberapa produk lain juga mampu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh calon konsumen. Kulina, Yummy box, dan Eatever adalah contoh aplikasi pemesanan catering yang serupa dengan

Ketringan namun memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda dengan Ketringan.

Kulina adalah aplikasi pesan antar makanan dan minuman yang memanfaatkan teknologi untuk mengoptimasi *food supply* dan logistik. Kulina menasar layanan untuk perusahaan yang menyediakan makanan bagi karyawannya. Kulina memiliki kelebihan dalam segi kemasan dan pengantaran. Kemasan yang ditawarkan oleh Kulina memiliki kualitas yang premium lengkap dengan label dari Kulina. Sedangkan sistem pengantaran berdasarkan kedai terdekat. Kekurangan dari Kulina adalah harga yang relatif lebih tinggi daripada Ketringan yaitu berkisar 30 ribu hingga 50 ribu per porsinya.

Produk lainnya yang mirip adalah Yummybox. Yummybox adalah sebuah usaha catering yang menasar pasar *corporate catering*. Kelebihan daripada usaha catering ini adalah mampu untuk melakukan personalisasi kepada pemesannya dan memiliki layanan gratis biaya kirim jika total harga pesanan mencapai 30 ribu rupiah atau lebih. Kekurangan dari Yummybox adalah mereka memiliki harga yang relatif lebih mahal yaitu berkisar 30 ribu rupiah per porsinya.

Selain dua produk di atas ada juga Eatever. Eatever merupakan sebuah usaha catering yang berdomisili di Jakarta yang memberikan layanan catering acara, catering harian, dan *frozen food*. Eatever menggunakan *online shop* seperti Shopee dan Tokopedia untuk basis portal transaksinya. Selain itu, juga menggunakan pemesanan manual via WhatsApp. Eatever memiliki kelebihan di bidang *frozen food* yang beragam dari yang siap masak, hanya perlu dihangatkan kembali, dan khusus bumbu-bumbu saja. Kekurangan dari Eatever adalah memiliki rentang harga yang cukup tinggi berkisar 50 ribu rupiah per porsinya, dan juga untuk basis portal transaksi belum memiliki situs web khusus.

2.3. Gagasan Startup

Ketringan merupakan *marketplace* catering terstandarisasi berbasis situs web dengan keunikan memiliki standar kualitas makanan, kemasan,

kebersihan tempat produksi, dan harga yang jauh dibawah pasaran. Konsumsi yang dipesan sudah terjamin kualitasnya dan jaminan uang kembali jika makanan tidak memenuhi standar kualitas yang telah ditentukan. Segmentasi pasar yang disasar oleh Ketringan adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa usia 15-25 tahun dengan lama produktif antara 5 hingga 10 jam per hari dan aktif berorganisasi.
2. Pekerja kantoran dengan usia 20-64 tahun dengan waktu produktif pukul 9 pagi hingga 5 sore dan memiliki jadwal makan siang rutin atau jadwal *snack* rutin.

Beberapa kompetitor kami seperti Kulina.id dan Yummybox memiliki harga makanan berkisar antara Rp30.000 hingga Rp50.000 sedangkan Ketringan memiliki harga makanan berkisar antara Rp10.000 hingga Rp 30.000 dengan kualitas yang hampir sama. Harga tersebut bisa diperoleh karena Ketringan mengajak kerjasama UMK penyedia catering untuk mengiklankan produknya di situs web Ketringan. Kriteria UMK yang boleh bekerja sama dengan Ketringan adalah sebagai berikut :

1. Telah berjalan minimal 6 Bulan dan memiliki laporan keuangan triwulan.
2. Pemilik usaha memiliki identitas yang jelas seperti KTP / SIM / lainnya
3. Pemilik usaha berusia antara 15-64 tahun (kategori usia produktif)
4. Pemilik usaha mampu mengoperasikan *handphone* agar mampu menerima pesanan via WhatsApp dari tim Ketringan.
5. Memiliki karyawan setidaknya bagian memasak dan pengiriman.
6. Memiliki dapur yang higienis dengan proses pembersihan yang rutin dari oleh pemilik usaha.

Untuk Standarisasi KETRINGAN terhadap vendor meliputi:

1. Standarisasi kebersihan dapur dan makanan untuk menjamin kebersihan dan kesehatan konsumen.

2. Standarisasi kemasan makanan dengan ukuran 18 cm x 18 cm dengan *printing* warna khas Ketringan.
3. Standarisasi pengantaran yang tepat dan efisien. Menerapkan standar waktu pengantaran sampai 45 menit sebelum acara dimulai, penggunaan bentuk transportasi yang tepat, dan jumlah biaya dan tenaga yang efisien.
4. Standarisasi foto produk yang pantas dan dengan gaya fotografi profesional, cocok dengan kondisi pasar yang dituju. Agar dapat bersaing dengan produk ternama lainnya.

3. EVALUASI EKONOMIS

3.1. Estimasi *Revenue Streams*

Revenue Streams merupakan sebuah istilah dari Bahasa Inggris yang jika diartikan ke Bahasa Indonesia adalah aliran pendapatan. *Revenue Stream* adalah dana pendapatan yang masuk ke suatu perusahaan yang akan dikelola lagi. Dana ini bisa berasal dari penjualan produk, investasi, penjualan aset, dana iklan, dan lain sebagainya. Ketringan tidak hanya memiliki satu sumber pemasukan saja, untuk lebih jelasnya akan dijabarkan di Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Estimasi Revenue

No	Jenis Keuntungan	Ukuran
1	Keuntungan per porsi	Rp. 3.500
2	Keuntungan per iklan yang dibayarkan oleh vendor kepada Ketringan	Rp50.000 - Rp200.000
3	Keuntungan penjualan per kemasan	Rp500
4	Sewa armada tambahan per pengantaran (jika vendor tidak mampu untuk mengantar langsung)	Rp150.000

Karena kami ingin menekan harga rata-rata menu yang tertera di situs web Ketringan maka kami menerapkan sistem pemesanan minimal 20 porsi untuk sekali pesan. Jadi, dalam satu pesanan kami estimasikan mampu untuk mendapatkan keuntungan bersih minimal $20 \times \text{Rp}3500 = \text{Rp}70.000$.

3.2. Estimasi *Cost Structure*

Estimasi biaya pengeluaran yang diperlukan untuk membangun sistem ini meliputi *Hosting* dan *Domain* untuk keperluan sistem aplikasi situs web-

nya. Untuk penjabaran lebih lanjutnya dapat dilihat pada Tabel.2 dibawah ini.

Tabel 3 Estimasi Pengeluaran

No	Komponen Pengeluaran	Jumlah Pengeluaran	Tanggal Pengeluaran
1	Hosting 2 tahun	Rp2.640.000,00 (Rp. 110.000 per bulan)	Februari 2021
2	Domain 2 tahun	Rp500.000,00 (Rp21.000 per bulan)	Februari 2021

Setelah menghitung perkiraan pendapatan dan pengeluaran dari sistem pemesanan Ketringan maka kami mampu melakukan penghitungan BEP (*Break Even Point*) sebagai berikut.

BEP = Biaya tetap/ (Harga jual-biaya variabel per unit)

BEP = Rp131.000/ ((Rp13.500x20)-(Rp10.000x20))

BEP = Rp131.000/ (Rp270.000 – Rp200.000)

BEP = Rp131.000/Rp70.000

BEP = 2 pesanan

Jadi berdasarkan perhitungan BEP yang telah dibuat, kami hanya membutuhkan 2 kali pesanan per bulan untuk mendapatkan keuntungan bersih.

4. RENCANA KEGIATAN

4.1. Jadwal

Tugas didefinisikan dengan mempertimbangkan hari libur Sabtu dan Minggu. Ketringan berencana untuk bekerja dengan intensitas yang sama setiap hari yaitu berkisar satu hingga dua jam setiap harinya. Tugas didefinisikan melalui *Work Breakdown Structure* (WBS) yang bisa dilihat pada Fig.1. WBS tersebut akan dipetakan jadwalnya melalui *ganttt chart* yang bisa dilihat pada Fig.2, Fig.3, Fig.4, Fig.5, Fig.6.

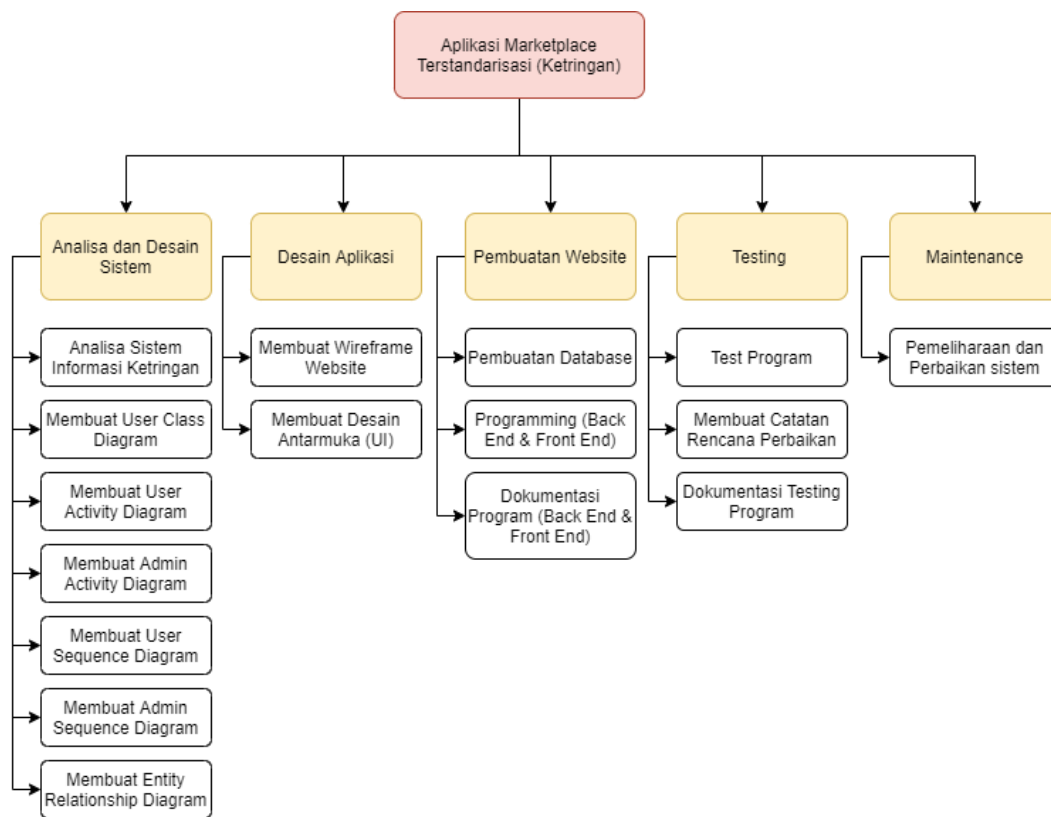


Figure 1 WBS

Dalam proses pengerjaannya, dibagi menjadi tiga tugas utama yaitu mengerjakan bagian *Business Development*, *Front-End Development* dan *Back-End Development* seperti yang dijelaskan pada tabel berikut.

Table 3 Pembagian Tugas Utama

No	Penanggung Jawab	Tugas
1	Anvaqta Tangguh	Front-End Development
2	Dafa Prima	Business & Front-End Development
3	Iqbal Dandy	Business & Back-End Development
4	Alvin Lander	Back-End Development

Tugas utama tersebut akan dijabarkan dalam bentuk gantt chart seperti yang ada pada gambar di bawah ini

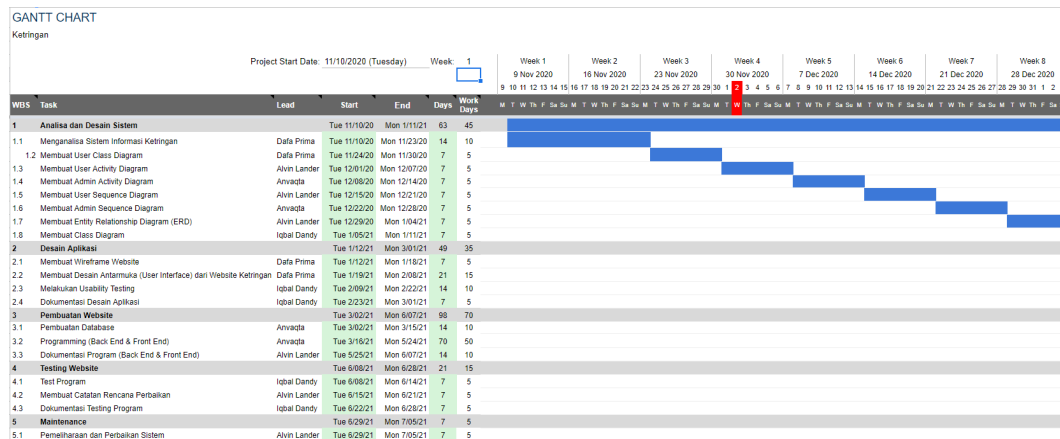


Figure 2 Ganttchart 1

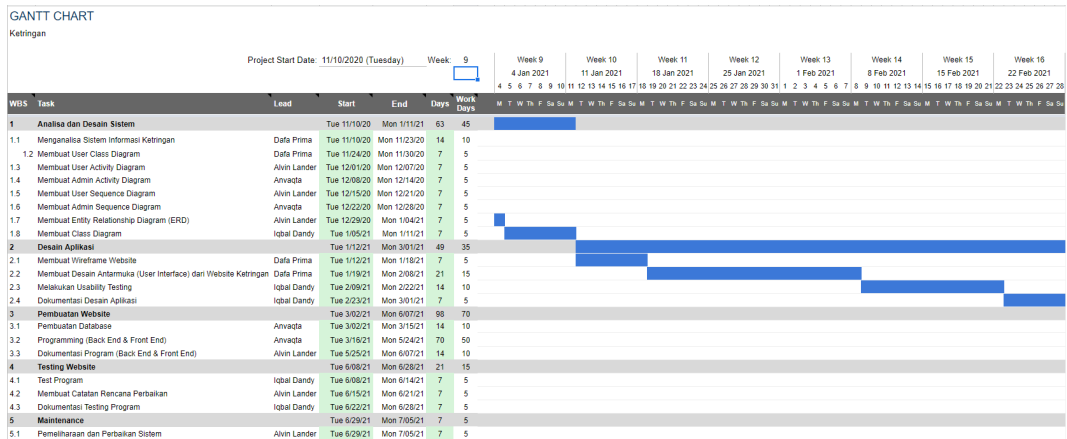


Figure 3 Ganttchart 2

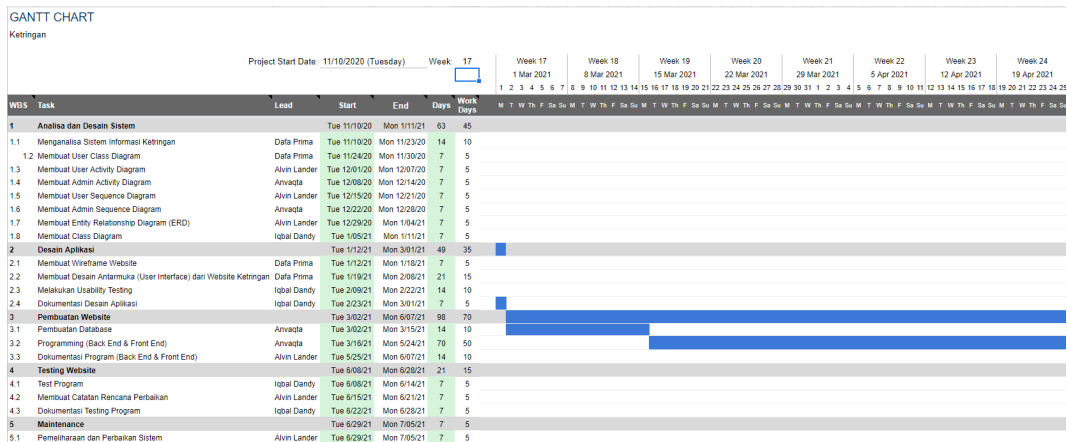


Figure 4 Ganttchart 3

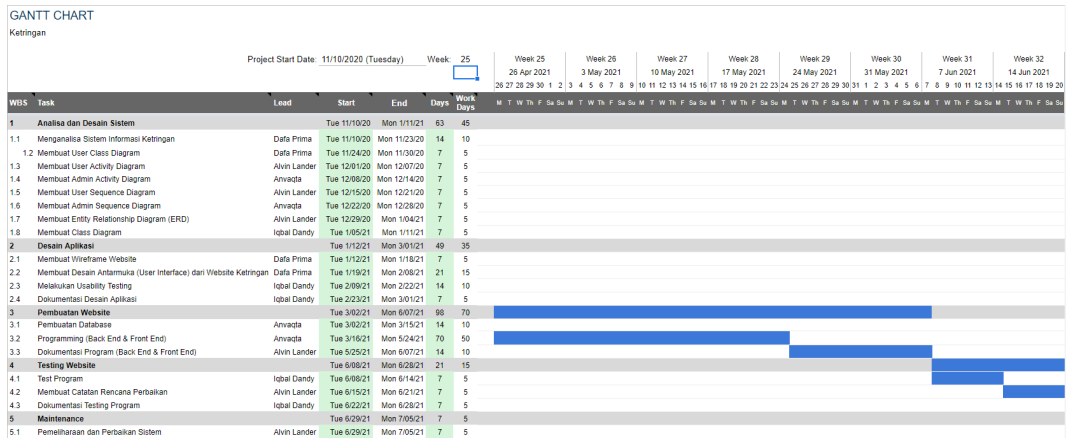


Figure 5 Ganttchart 4

GANTT CHART

Ketringan

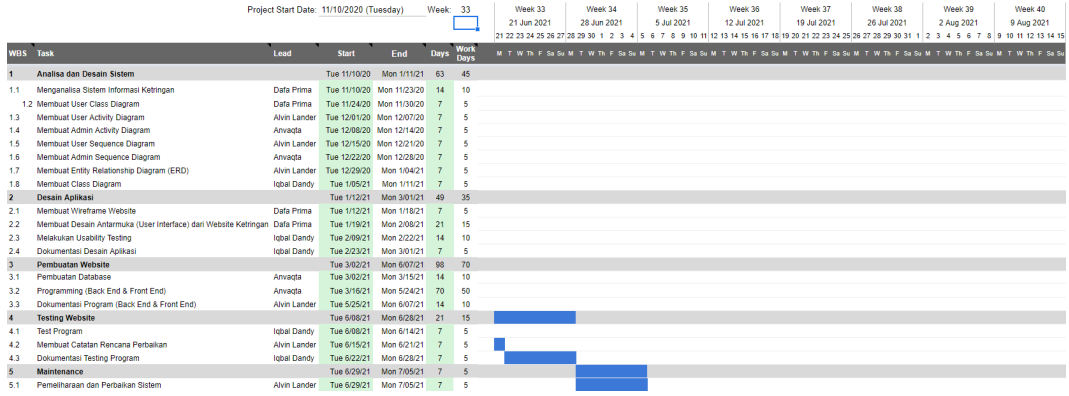


Figure 6 Ganttchart 5

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mao, Hao, H., Zhang, J., & Deng, Z. (2016). Information Technology Resource, Knowledge Management Capability and Competitive Advantage: The Moderating Role of Resource Commitment, Vol. 36, No. 6, 1062-1074. Didapat dari International Journal of Information Management
- [2] wearesocial, hootsuite. (2018). Digital 2020 : Indonesia. Diambil dari:<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>. (Akses 2 Desember 2020)
- [3] Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2020). Ancaman Resesi Tak Dapat Dihindari, 92% Negara di Dunia Mengalaminya. Diambil dari:<https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/ancaman-resesi-tak-dapat-dihindari-92-negara-di-dunia-mengalaminya/>.(Akses 3 Desember 2020)
- [4] Kementerian Keuangan Republik Indonesia (2020). Media Briefing: Program Pemulihan Ekonomi Nasional. Diambil dari: <https://www.kemenkeu.go.id/media/15116/media-briefing-kabkf.pdf>. (Akses 3 Desember 2020)
- [5] Badan Pusat Statistik. “Hasil Pendaftaran (Listing) Usaha/Perusahaan Sensus Ekonomi 2016.” *Badan Pusat Statistik*, 27 April 2017, pp. 1-8, https://se2016.bps.go.id/umkumb/files/brs/BRS_hasillisting.pdf.
- [6] Haryanti, D (2018). Potret UMKM Indonesia: Si Kecil yang Berperan Besar.
- [7] Ningtyas, D., dkk (2019). Pengembangan Usaha Katering “Real Food” khusus balita berbasis online di Posdaya Mandiri Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan*.
- [8] Hamdani, T (2020). Pengusaha Katering Putar Otak Agar Selamat dari Corona. Diambil dari: <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4957689/pengusaha-katering-putar-otak-biar-selamat-dari-corona>. (Akses 2 Desember 2020).
- [9] Pangastuti, T (2020). BI: UMKM Jadi Sumber Baru Pertumbuhan Ekonomi. Diambil dari: <https://investor.id/business/bi-umkm-jadi-sumber-baru-pertumbuhan-ekonomi>. (Akses: 27 November 2020).

LAMPIRAN

Lampiran data tim pendukung

MUHAMMAD DAFA PRIMA AJI	14 th August 1999
Young entrepreneur and hardworker student majoring in Computer Science, Telkom University (Undergraduate). I am able to designing UI/UX and be able to do business development planning that is able to increase sustainable chance of certain businesses. Interested in Social, Food & Beverages, and FMCG business sector.	Bandung, Indonesia +62 822 3323 4737 masdafaprimaaji@gmail.com linkedin.com/in/dafaprima
EXPERIENCES AND ORGANIZATIONS	
CO-FOUNDER & CO-CEO	2019 - Present
KETRINGAN.COM, Bandung Startup	
<ul style="list-style-type: none">• Led total of 25 members consist of 7 C-Level and the rest are member of C-Level• Ketringan support the local product of Catering Provider through a website and raised 114 Million+ Rupiahs of total GMV in our first 5 months	
HEAD OF MOBILE INNOVATION LABORATORY	Present
Telkom University, Bandung Research and Development Laboratory	
<ul style="list-style-type: none">• Led total of 60+ members consist of 7 Laboratory's Assistant and another members• Focused in creating Sustainable Product and winning Competition	
OWNER OF 90BEANS COFFEE	Present
Bandung On Demand Coffee Shop	
<ul style="list-style-type: none">• Focused in creating premium coffee with premium vibes• Sold more than 40 Liter of coffee in our first month	
OWNER OF TOKO PLASTIK PRIMA RAYA	2016 – Present
Madiun, Indonesia Shop	
<ul style="list-style-type: none">• Selling wide-variety of Plastic and sCake Ingredient• Raising up to Rp30 Million each month	
OWNER OF THAI TEA NYOT NYOT	2018 – Present
Madiun, Indonesia Beverage	
<ul style="list-style-type: none">• Selling variety of Thai Tea and variety of Chocolate Drinks• Raising up to Rp4 Million each month	
DESIGN USER INTERFACE OF MEDIAN APP	2020
Bandung, Indonesia App	
<ul style="list-style-type: none">• Apps for reducing single-use paper usage• Include Prototyping and testing using maze.design tools	
DESIGN USER INTERFACE OF WEBSITE BEM KEMA TELKOM UNIVERSITY	2020
Bandung, Indonesia Website	
<ul style="list-style-type: none">• Website for information center of BEM Kema Telkom University and it's component• User Interface with interaction (prototype)	
DESIGN USER INTERFACE OF ADA INDONESIA	2020
Bandung, Indonesia App	
<ul style="list-style-type: none">• Minimalist cashier application for Small-Medium Sized Enterprises• Design include prototype and will be tested using maze.design tools• Consist total 30+ screens with error handling interface included	

ACHIEVEMENTS

KETRINGAN as TOP 100 StartupIstanbul 2020 Istanbul, Turkey International Startup Competition Selected from 160.916 Applicants from 166 Countries all around the world	2020
KETRINGAN as TOP 25 Startup Akselerasi Startup Mahasiswa Indonesia Ristekdikti 2019 Ristekdikti, Indonesia National Startup Competition Selected as TOP 25 Startup from Ministry of Research and Technology of the Republic of Indonesia and get invited to go to Jakarta, Indonesia and Batam Island, Indonesia	2019
KETRINGAN as TOP 20 Startup The Next Dev Surabaya 2019 Telkomsel National Startup Competition Selected as TOP 20 Startup in The Next Dev 2019 powered by Telkomsel Indonesia then invited to Surabaya to present about KETRINGAN	2019



Iqbal Dandy Lazuardi

Skills

- HTML
- PHP
- CSS
- Python
- Vue JS
- Basic Data Visualization
- Basic Machine Learning
- Basic Data Science
- Business Model Analysis
- Intermediate English communication

Work History

FRONT-END DEVELOPER

PT. INOSOFT TRANS SISTEM
Jun 2020 - May 2020

- Implementing website's UI design
- Working for the website interface
- UI Debugging

CHIEF OPERATING OFFICER

Ketringan.com
January 2019 - present

- Oversee and evaluating the company's operational processes
- Company's operational system optimization
- Ensuring a good customer experience
- Ensuring company operations are running

DATA SCIENCE TOPIC ASSISTANT

Database Laboratory
Apr 2019 - Feb 2020

- Teach basic data science
- Making curriculum about laboratory's data science topic

FRONT-END DEVELOPER

artbrandoy.id
Jan 2018 - May 2018

- Implementing website's UI design
- Working for the website interface
- UI Debugging

Academic History

SENIOR HIGH SCHOOL 1 SIDOARJO

Science Major 2015 - 2017

TELKOM UNIVERSITY

Student of Computer Science major
Aug 2017 - Present

Profiles

Birth date : 03 June 1999
Place of Birth : Surabaya
Religion : Islam
Nationality : Indonesia
Status : Student

Contact Details

Phone : +6281336330001
Email : iqbaldandy.work@gmail.com
LinkedIn : iqbal dandy
GitHub : iqbaldandy
LINE : iqbaldandy_

Address : Griya Bandung Asri 1,
D-298, Bojongsoang, Bojongsoang,
Kabupaten Bandung

Alvin Lander

Backend Developer



I am a junior backend developer and passionate at learning new things. I am familiar with a few PHP frameworks, and I have developed API for a email blast system using Laravel. I am currently interested and learning about Microservices and PWA. I enjoy watching and learning on my spare time.

✉ landeralvin@gmail.com

☎ 082240131000

📍 CIREBON, Indonesia

in linkedin.com/in/alvinlander

🐙 github.com/alvinlander

📷 instagram.com/landeralvin

EDUCATION

Informatics

Telkom University

08/2017 - 08/2021

Bandung, Indonesia

Activities

- Project Manager Event Organizer at Bengkel Seni Embun
- Laboratory assistant of Integration Laboratory
- Member of HPC Laboratory

Senior High School

2 Senior High School Cirebon

01/2016 - 04/2017

Cirebon, Indonesia

Activities

- Member of Candradimuka Scout at 2 Senior High School Cirebon.
- Member of DKR Kesambi.

Senior High School

9 Senior High School Semarang

07/2014 - 12/2015

Semarang, Indonesia

Activities

- Member of Cakradipura Scout at 9 Senior High School Semarang.
- Member of Bhayangkara Scout at Police Department Semarang.

WORK EXPERIENCE

Developer Intern

Telkom Indonesia

07/2020 - 12/2020

Bandung, Indonesia

Telkom Indonesia is a state-owned enterprise that operates in the telecommunications and network services sector in Indonesia.

Tasks

- Create architecture Text-to-speech project.
- Debugging code.
- Research about technology Text-to-speech.

Backend Developer Intern

Cyber Army Indonesia

06/2020 - 09/2020

Bandung, Indonesia

Cyber Army Indonesia is a company in the field of Cybersecurity and Information.

Tasks

- Create CMS Website using Laravel Framework.
- Design Database.
- Create REST API.
- Deployment to server.

SKILLS

- Software Development (4)
- Programming (3)
- Database Administrator (3)
- Leadership (4)
- Team work (3)
- Python (4)
- PHP (4)
- MySQL (4)
- HTML (3)
- CSS (2)
- Javascript (2)
- Laravel (4)
- Codeigniter3 (4)
- REST (3)

CERTIFICATES

Web Geolocation Case Study Class Using Laravel Framework and Maps API (07/2020 - Present)

Credentials: <https://www.codepolitan.com/certificate/c/QOMJ10W>

Neural Networks and Deep Learning (08/2020 - Present)

Credentials: <https://www.coursera.org/account/accomplishments/certificate/BNWK MCFND9JB>

LANGUAGES

Indonesia

Native or Bilingual Proficiency

English

Professional Working Proficiency

INTERESTS

- Web Developing
- Mobile Developing
- REST API
- PWA
- Microservices

Anvaqta Tangguh Wisesa

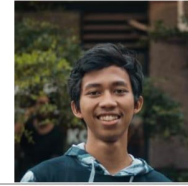
Bunga bakung VI no. 7 Bandung 40257 · +62822-2680-8866

hi@wisesa.dev

[linkedin.com/in/anvaqta](https://www.linkedin.com/in/anvaqta) - <https://wisesa.dev>

DoB: 12 August 1999 Age: 21

C++, JavaScript, Python, PHP



Final-year computer science student at Telkom University that has a strong enthusiasm for new technology. Currently interested in machine learning, web technologies, and fall in love with javascript. Active in many organizations and have good relations between students. Known as a team leader, have good organizing skills, and multi-tasker.

WORKING EXPERIENCE

2020

FRONT-END DEVELOPER, SAGARA ASIA (INTERNSHIP)

Developing webapps using react.js.

Framework or libraries: **React.js, Redux, & redux-sagas.**

Technology: **Git and REST-API.**

2019 - PRESENT

SOFTWARE ENGINEER, KETRINGAN.COM (PART-TIME)

Part of technology team, developing a good code and apps to user.

Programming languages: **Javascript, PHP, & SQL.**

Framework or libraries: **React.js, Redux, & chakra-ui** (Front-end). **Laravel** (Backend).

Technology: **Git and REST-API.**

More at ketringan.com

2019 – PRESENT

FREELANCE SOFTWARE ENGINEER, (PART-TIME)

- INTER-FEST 2019 Website. (<https://interfest.id>)
 - Building Single page apps(SPA) Using react.js & redux.
 - A Two-Person Project that needs to done in less than 2 months.
 - Programming languages: **Javascript.**
 - Framework or libraries: **React.js, Redux, & axios** (Front-end). **Node.js** and **firebase** (Backend).
 - Technology: **Git and NO-QSL.**

LEADERSHIP EXPERIENCE

2020 - PRESENT

LABORATORY ASSISTANT, ARTIFICIAL INTELLIGENCE LABORATORY

As an inventory manager I responsible to manage all the inventory inside lab and keep the lab clean and tidy, also teaching to study group member about basic AI and Machine learning.

Technology: Jupyter notebook, python, numpy, TensorFlow, etc.

See more at: aialabelkom.github.io

2019

LEADER, CCI SUMMIT 2019

A biggest workshop event from Central Computer Improvement(CCI) Telkom university.

There are several workshop such as Web development, UI/UX, Data, networking, and Media management.

ACHIEVEMENT

- 2020
3RD WINNER, BRI X GOOGLE CLOUD HACKATHON 2020
Ketringan team, we build an apps in 36 hours, integrating our webapps & chatbot to google cloud platform.
- 2019
FINALIST, SOEDIRMAN TECHNOPHORIA 2019 WEB DEVELOPMENT

EDUCATION

- 2017 - PRESENT
BACHELOR DEGREE OF INFORMATICS, TELKOM UNIVERSITY
GPA 3.62 of 4.00
Active in many activities and organization and have good relations between students.
- 2014 - 2017
MATH AND SCIENCE, SMA NEGERI 1 PURWODADI
Active in many extracurricular and organization like OSIS, SMANSA ART, Computer Club, Pramuka.

TECHNOLOGIES

- JavaScript, python, java & C++
- Jupyter notebook
- React.js & Next.js
- SQL & NoSQL
- Git
- Figma, Photoshop, & Illustrator

PROJECT & PORTOFOLIO

- AILABELKOM LANDING PAGE**
<http://ailabelkom.github.io/>
Landing page for Artificial Intelligence Laboratory, written using next.js and chakra-ui.
- QUOTEIT TWITTER BOT**
<http://twitter.com/quoteitbot>
Generate beautiful image quotes using tweepy python.
- ELIZA LINE CHATBOT**
<https://line.me/R/ti/p/%40537amjdd>
The first chatbot ever implemented using line-bot-sdk-python.