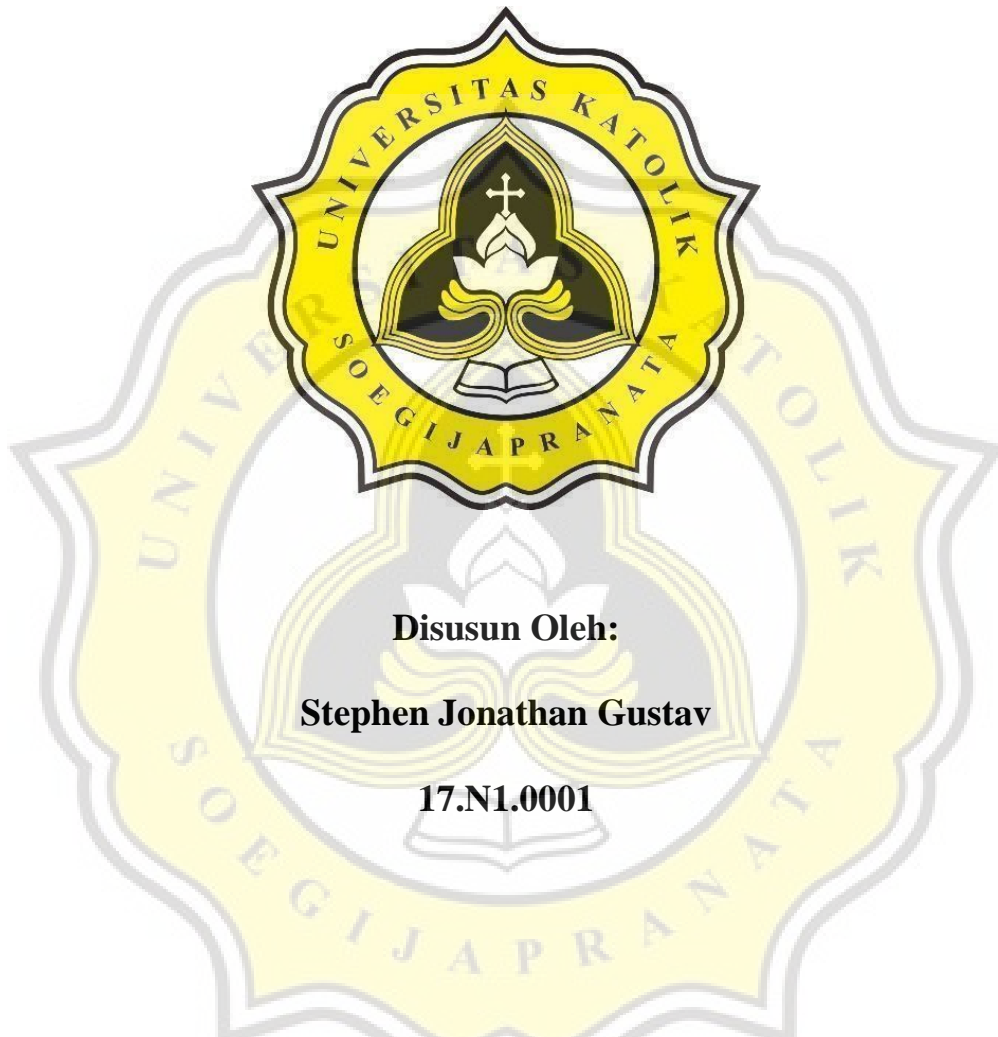


# **LAPORAN SKRIPSI**

**Perencanaan Bisnis Rintisan Aplikasi Pelayanan Jasa**

**"MentorKu"**



**Disusun Oleh:**

**Stephen Jonathan Gustav**

**17.N1.0001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2022**

**LAPORAN SKRIPSI**  
**Perencanaan Bisnis Rintisan Aplikasi Pelayanan Jasa**  
**"MentorKu"**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi**  
**Salah Satu Syarat Memperoleh**  
**Gelar Sarjana Komputer**



**Disusun Oleh:**

**Stephen Jonathan Gustav**

**17.N1.0001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Stephen Jonathan Gustav

NIM : 17.N1.0001

Prodi/Konsentrasi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perencanaan Bisnis Rintisan Aplikasi Pelayanan Jasa ‘MentorKu’” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 30 September 2022

Yang Menyatakan,



Stephen Jonathan Gustav

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perencanaan Bisnis Rintisan Aplikasi Pelayanan Jasa "Mentorkuâ€•

Diajukan oleh : Stephen Jonathan Gustav

NIM : 17.N1.0001

Tanggal disetujui : 22 Agustus 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Ridwan Sanjaya S.E., S.Kom., MS.IEC.

Pembimbing 2 : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.

Penguji 1 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Penguji 2 : Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.

Penguji 3 : Prof. Dr. Ridwan Sanjaya S.E., S.Kom., MS.IEC.

Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.

Dekan : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.N1.0001](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.N1.0001)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Stephen Jonathan Gustav  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Perencanaan Bisnis Rintisan Aplikasi Pelayanan Jasa ‘Mentorku’” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Stephen Jonathan Gustav

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis berikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena jika bukan rahmat dan karunia-Nya penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perencanaan Bisnis Rintisan Aplikasi Pelayanan Jasa ‘Mentorku’”

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata. Penulis juga menyadari jika penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak

Selesainya penulisan skripsi ini juga tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung atau tidak langsung kepada penulis dari awal penyusunan skripsi ini selesai, terutama kepada:

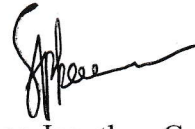
1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan bimbingannya mampu membuat penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, S.E., S.Kom., MS.IEC. sebagai dosen pembimbing I.
3. Bapak Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T. sebagai dosen pembimbing II dan Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Dr. Ch. Yekti Prawihatmi, SE., MSi. sebagai Ketua CSE Unika Soegijapranata
6. Orang tua serta keluarga yang selalu mendukung dari awal perkuliahan hingga menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Teman-teman penulis, dari SI/GT 2017, Anggota Ormawa atau panitia di tingkat Program Studi maupun Universitas yang tetapi telah banyak membantu baik secara langsung maupun tidak langsung tetapi tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia Pendidikan.



Semarang, 30 September 2022

Penulis,



Stephen Jonathan Gustav

NIM. 17.N1.0001



## ABSTRAK

Startup di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang pesat, seiring dengan peningkatan jumlah pengguna layanan jaringan internet dan daya beli konsumennya. Kepopuleran layanan online atau internet mampu menjadikan pangsa pasar Indonesia tidak hanya menjadi target pasar penjualan tetapi juga tempat bagi para startup. Startup seringkali memulai atau mengembangkan bisnis yang baru saja dimulai dan identik dengan teknologi. Namun, tingkat pencapaian startup di Indonesia masih rendah. Kegagalan sebuah startup disebabkan oleh faktor manajerial seperti kurangnya pengalaman dan visi yang jelas dari para pendiri perusahaan, kurangnya fokus perusahaan dalam menjalankan bisnis atau kehabisan dana, dan faktor lain seperti tidak adanya kebutuhan pasar. (tidak perlu pasar). Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan startup layanan aplikasi yang akan dirancang dengan ruang lingkup di UNIKA Soegijapranata, karena UNIKA Soegijapranata memiliki forum kewirausahaan yang disebut Center for Student Entrepreneurship (CSE). Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode Waterfall yang memiliki 5 tahapan yaitu mendefinisikan dan menganalisis kebutuhan, merancang perangkat lunak dan sistem, mengimplementasikan dan menguji unit.

Dampak dari perencanaan aplikasi MentorKu menunjukkan bahwa pengguna berencana untuk menggunakan aplikasi MentorKu dalam rangka meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan bisnis startup dan berencana untuk menggunakan aplikasi MentorKu di masa depan. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji statistik yang diperoleh setelah melakukan survei terhadap 60 responden dengan 5 variabel yaitu PE, EE, FC, HM dimana semua variabel tersebut dinilai korelasinya dengan variabel BI atau Behavioral Intention.

Kata kunci — *center for student entrepreneurship*, bisnis, kegagalan startup, MentorKu, startup



## ABSTRACT

Startups in Indonesia are currently experiencing rapid growth, along with an increase in the number of internet network service users and the purchasing power of their consumption. The popularity of online or internet services is able to make Indonesia's market share not only a target market for sales but also a place for startups. Startups are often starting or growing businesses that have recently been started and are synonymous with technology. However, the level of achievement of startups in Indonesia is still low. The failure of a startup is caused by a managerial factor such as lack of experience and a clear vision from the founders of the company, lack of company focus in running the business or running out of funds, and other factors like the absence of market needs (no market need). Based on the above background, further research was made on the development of application service startups that will be designed with a scope at UNIKA Soegijapranata, as UNIKA Soegijapranata has an entrepreneurial forum called the Center for Student Entrepreneurship (CSE). The application development method used is the Waterfall method which has 5 stages, namely defining and analyzing requirements, designing software and systems, implementing and unit testing.

The impact of planning the MentorKu application shows that users plan will use the MentorKu application in order to increase productivity in developing startup businesses and plan to use the MentorKu application in the future. This is shown based on the results of statistical tests obtained after conducting a survey of 60 respondents with 5 variables, namely PE, EE, FC, HM where all of these variables were assessed for their correlation with the BI variable or Behavioral Intention.

Keywords — *center for student entrepreneurship, business, failure of a startup, mentorku, startup*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 ReactJS .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 XAMPP.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 MySQL .....</b>	<b>7</b>
<b>2.4 PHPMyAdmin.....</b>	<b>7</b>
<b>2.5 UML.....</b>	<b>8</b>
<b>2.6 Use Case Diagram.....</b>	<b>8</b>
<b>2.7 Flowchart.....</b>	<b>8</b>
<b>2.8 Software Development Life Cycle .....</b>	<b>8</b>
<b>2.9 Website .....</b>	<b>9</b>
<b>2.10 Startup.....</b>	<b>9</b>
<b>2.11 Midtrans .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>

3.1 Metodologi Penelitian .....	10
3.2 Lokasi Penelitian .....	10
3.3 Objek Penelitian .....	10
3.4 Sumber Data .....	10
3.4.1 Sumber Data Primer .....	10
3.4.2 Sumber Data Sekunder .....	11
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	11
3.6 Metode Pengembangan Aplikasi .....	11
3.7 Kerangka Pikiran .....	12
<b>BAB IV PERANCANGAN</b> .....	14
4.1 Desain Aplikasi .....	14
4.1.1 Rancangan Use Case Aplikasi .....	14
4.1.2 Rancangan Aplikasi .....	15
4.2 Pengembangan Aplikasi MentorKu .....	19
4.3 Perancangan Instrumen Pengujian .....	34
4.3.1 Definisi Operasional .....	34
4.3.2 Rancangan Kuesioner Operasional.....	34
4.4 Hasil Kuesioner .....	36
4.4.1 Statistik Deskriptif.....	36
4.4.2 Profil Responden.....	39
4.4.3 Pembahasan Data .....	43
4.4.4 Uji Validitas.....	53
4.4.5 Uji Reliabilitas.....	55
4.4.6 Uji Korelasi.....	57
4.5 Financial Analysis MentorKu .....	59
4.5.1 Biaya Modal (Biaya Peralatan) .....	59

4.5.2 Biaya Produksi .....	59
4.5.3 Biaya Awal Lain.....	59
4.5.4 Biaya Tenaga Kerja Langsung (BTKL) .....	59
4.5.5 Biaya Pendukung (BP) .....	60
4.5.6 Biaya Operasional.....	60
<b>4.6 Harga Pokok Penjualan – Keuntungan .....</b>	<b>60</b>
4.6.1 Harga Pokok Penjualan .....	60
4.6.2 Harga Per Unit.....	60
4.6.3 Laba Kotor Per Unit.....	61
<b>4.7 Penentuan Break Event Point .....</b>	<b>61</b>
4.7.1 Break Event Point (Unit).....	61
4.7.2 Balik Modal (Unit).....	61
<b>4.8 Target Balik Modal .....</b>	<b>61</b>
<b>4.9 Sumber Dana .....</b>	<b>62</b>
<b>4.10 Sumber Pendapatan .....</b>	<b>62</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>
LAMPIRAN A .....	68
LAMPIRAN B .....	85

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet Tahun 2015-2021</b> .....	1
<b>Gambar 1.2 Perkiraan Jumlah Pengguna Internet Tahun 2015-2021</b> .....	2
<b>Gambar 1.3 Pertumbuhan Ekonomi Kreatif</b> .....	3
<b>Gambar 1.4 Kontribusi PDB Subsektor Ekonomi Kreatif</b> .....	4
<b>Gambar 1.5 Dua Puluh Alasan Startup Gagal</b> .....	4
<b>Gambar 1.6 Metode Waterfall</b> .....	12
<b>Gambar 4.1 Rancangan Usecase Aplikasi</b> .....	14
<b>Gambar 4.2 Rancangan Utama Aplikasi</b> .....	15
<b>Gambar 4.3 Rancangan Menu Berlangganan Aplikasi</b> .....	16
<b>Gambar 4.4 Rancangan Menu Pendaftaran Aplikasi</b> .....	16
<b>Gambar 4.5 Rancangan Hasil Pencarian Aplikasi</b> .....	17
<b>Gambar 4.6 Rancangan Kategori Pencarian Aplikasi</b> .....	17
<b>Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Profil User Aplikasi</b> .....	18
<b>Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Profil Mentor Aplikasi</b> .....	18
<b>Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Menu Pembayaran Aplikasi</b> .....	19
<b>Gambar 4.10 Tampilan Homepage MentorKu Bagian Atas</b> .....	20
<b>Gambar 4.11 Script Tampilan Homepage MentorKu Bagian Atas</b> .....	22
<b>Gambar 4.12 Tampilan Homepage MentorKu Bagian Bawah</b> .....	22
<b>Gambar 4.13 Tampilan Login Untuk Semua User</b> .....	23
<b>Gambar 4.14 Tampilan Menu Berlangganan</b> .....	23
<b>Gambar 4.15 Tampilan Menu Pilihan Pembayaran</b> .....	24
<b>Gambar 4.16 Tampilan Menu Pembayaran</b> .....	25
<b>Gambar 4.17 Tampilan Menu Pembayaran Berhasil</b> .....	26
<b>Gambar 4.18 Tampilan Menu Pencarian</b> .....	27
<b>Gambar 4.19 Tampilan Menu Pemesanan Mentor</b> .....	27

<b>Gambar 4.20 Tampilan Menu Transaksi Pengguna Mentor</b> .....	28
<b>Gambar 4.21 Tampilan Menu Active Plan</b> .....	28
<b>Gambar 4.22 Tampilan Menu Jadwal Pengguna</b> .....	29
<b>Gambar 4.23 Tampilan Menu Pengaturan Profile Pengguna</b> .....	29
<b>Gambar 4.24 Tampilan Menu Jadwal Mentor</b> .....	30
<b>Gambar 4.25 Tampilan Menu Pengaturan Profile Mentor</b> .....	30
<b>Gambar 4.26 Tampilan Dashboard Admin</b> .....	31
<b>Gambar 4.27 Tampilan Menu Transaksi Admin</b> .....	31
<b>Gambar 4.28 Tampilan Menu Active Plan Admin</b> .....	32
<b>Gambar 4.29 Tampilan Menu Jadwal Admin</b> .....	32
<b>Gambar 4.30 Tampilan Menu Profile Admin</b> .....	33
<b>Gambar 4.31 Grafik Hasil Uji Statistik Deskriptif Usia</b> .....	38
<b>Gambar 4.32 Grafik Hasil Uji Statistik Deskriptif Jenis Kelamin</b> .....	38
<b>Gambar 4.33 Grafik Hasil Uji Statistik Deskriptif Perangkat</b> .....	39
<b>Gambar 4.34 Persentase Usia Responden</b> .....	40
<b>Gambar 4.35 Persentase Jenis Kelamin Responden</b> .....	41
<b>Gambar 4.36 Persentase Gadget yang Sering Digunakan oleh Responden</b> .....	42
<b>Gambar 4.37 Grafik FC1</b> .....	43
<b>Gambar 4.38 Grafik FC2</b> .....	44
<b>Gambar 4.39 Grafik FC3</b> .....	44
<b>Gambar 4.40 Grafik EE1</b> .....	45
<b>Gambar 4.41 Grafik EE2</b> .....	45
<b>Gambar 4.42 Grafik EE3</b> .....	46
<b>Gambar 4.43 Grafik PE1</b> .....	47
<b>Gambar 4.44 Grafik PE2</b> .....	47
<b>Gambar 4.45 Grafik PE3</b> .....	48
<b>Gambar 4.46 Grafik HM1</b> .....	48



<b>Gambar 4.47 Grafik HM2</b> .....	49
<b>Gambar 4.48 Grafik HM3</b> .....	49
<b>Gambar 4.49 Grafik BI1</b> .....	50
<b>Gambar 4.50 Grafik BI2</b> .....	51
<b>Gambar 4.51 Grafik BI3</b> .....	51
<b>Gambar 4.52 Rentang Nilai Pengujian Reliabilitas</b> .....	57
<b>Gambar A.1 Script Tampilan Homepage MentorKu bagian atas</b> .....	69
<b>Gambar A.2 Script Tampilan Homepage MentorKu bagian bawah</b> .....	70
<b>Gambar A.3 Script Tampilan Login untuk semua user</b> .....	71
<b>Gambar A.4 Script Tampilan Menu Berlangganan</b> .....	72
<b>Gambar A.5 Script Tampilan Menu Pilihan Pembayaran</b> .....	72
<b>Gambar A.6 Script Tampilan Menu Pembayaran</b> .....	73
<b>Gambar A.7 Script Tampilan Menu Konfirmasi</b> .....	74
<b>Gambar A.8 Script Tampilan Menu Pencarian</b> .....	75
<b>Gambar A.9 Script Tampilan Menu Pemesanan</b> .....	76
<b>Gambar A.10 Script Tampilan Menu Transaksi Pengguna</b> .....	76
<b>Gambar A.11 Script Tampilan Menu Active Plan</b> .....	77
<b>Gambar A.12 Script Tampilan Menu Jadwal Pengguna</b> .....	78
<b>Gambar A.13 Script Tampilan Menu Pengaturan Profile</b> .....	79
<b>Gambar A.14 Script Tampilan Menu Jadwal Mentor</b> .....	79
<b>Gambar A.15 Script Tampilan Menu Pengaturan Profile Mentor</b> .....	80
<b>Gambar A.16 Script Tampilan Dashboard Admin</b> .....	81
<b>Gambar A.17 Script Tampilan Menu Transaksi Admin</b> .....	82
<b>Gambar A.18 Script Tampilan Menu Active Plan</b> .....	83
<b>Gambar A.19 Script Menu Jadwal Admin</b> .....	83
<b>Gambar A.20 Script Tampilan Menu Profile</b> .....	84
<b>Gambar B.1 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu</b> .....	85

<b>Gambar B.2 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar B.3 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar B.4 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar B.5 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar B.6 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar B.7 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi MentorKu .....</b>	<b>88</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif .....	36
Tabel 4.2 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif Usia.....	36
Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif Jenis Kelamin.....	37
Tabel 4.4 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif Gadget yang Sering Digunakan .....	37
Tabel 4.5 Usia Responden .....	39
Tabel 4.6 Jenis Kelamin Responden.....	40
Tabel 4.7 Gadget yang Sering Digunakan oleh Responden .....	41
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas ke 1 .....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas ke 2 .....	54
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel PE .....	55
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Variabel EE .....	55
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Variabel FC .....	56
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Variabel HM .....	56
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas Variabel BI .....	56
Tabel 4.15 Hasil Uji Reliabilitas .....	57
Tabel 4.16 Hasil Uji Korelasi .....	58
Tabel 4.17 Biaya Modal.....	59
Tabel 4.18 Biaya Produksi .....	59
Tabel 4.19 Biaya Awal Lain .....	59
Tabel 4.20 Biaya Tenaga Kerja Langsung .....	60
Tabel 4.21 Biaya Pendukung .....	60
Tabel 4.22 Biaya Operasional .....	60
Tabel 4.23 Harga Per Unit .....	61
Tabel 4.24 Laba Kotor Per Unit .....	61
Tabel 4.25 Target Balik Modal .....	61