

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pembuatan desain, pembangunan dan percobaan. Pada tahap planning peneliti akan melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kesalahan yang menyebabkan kegagalan pada bisnis rintisan, lalu peneliti menentukan solusi dari permasalahan tersebut, berikutnya pada tahap pembuatan desain, peneliti akan membuat gambaran desain dari sistem yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan, tahap berikutnya pembangunan, peneliti akan membuat *website* seperti yang telah direncanakan dan yang terakhir tahap percobaan, pada tahap ini *website* yang sudah dibuat akan diuji.

3.2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di CSE UNIKA Soegijapranata.

3.3. Objek Penelitian

Target populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa anggota CSE, dosen-dosen pembimbing CSE di UNIKA Soegijapranata dengan sampel total yang akan digunakan adalah berjumlah 60 orang secara *purposive sampling* atau menyebarkan kuesioner kepada individu tertentu dengan menggunakan pertimbangan bahwa individu tersebut cocok untuk dijadikan sebagai responden.

3.4. Sumber Data

3.4.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer diambil dari *Forum Group Discussion* (FGD) dengan Kepala *Center for Student Entrepreneurship* (CSE), pemilik bisnis dan bisnis rintisan untuk menentukan kesalahan yang menjadi penyebab gagalnya bisnis rintisan, serta dengan melakukan presentasi aplikasi, demo aplikasi dengan diikuti juga responden mencoba menjalankan langsung aplikasi tersebut dan setelah itu memberikan kuesioner pengujian aplikasi yang dilakukan kepada 60 individu secara *purposive sampling* atau

menyebarkan kuesioner kepada individu tertentu dengan menggunakan pertimbangan bahwa individu tersebut cocok untuk dijadikan sebagai responden.

3.4.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh melalui jurnal maupun referensi lainnya dengan topik yang berhubungan dengan perancangan aplikasi.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan salah satu langkah penting dalam proses penelitian, kemudian data yang diperoleh dapat dijadikan bahan analisis dalam penelitian. Metode ini terdiri dari:

1. Wawancara

Teknik wawancara ini dilakukan kepada kepala *Center for Student Entrepreneurship* (CSE), pemilik bisnis atau bisnis rintisan dengan tujuan mendapatkan informasi terkait kesalahan yang menyebabkan kegagalan dalam bisnis rintisan.

2. Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang melalui sumber informasi tertulis, seperti jurnal ilmiah dan jurnal online.

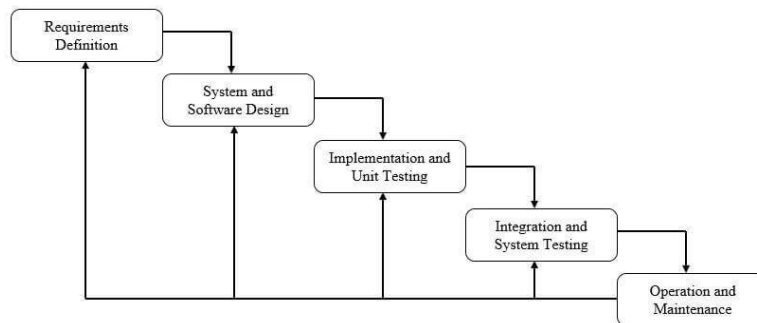
3. Kuesioner

Individu yang telah mencoba menggunakan aplikasi akan diberikan list pertanyaan yang harus dijawab terkait aplikasi yang dibuat.

3.6. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Metode *waterfall* memiliki lima tahapan antara lain mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan, mendesain perangkat lunak dan sistem, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, operasi dan pemeliharaan. Inti dari metode pengujian aplikasi *Waterfall* ini adalah pengerjaan sistem yang proses pengerjaannya dilakukan secara berurutan, dimana pada setiap tahapannya harus sudah selesai terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari

terjadinya pengulangan tahapan [27]. Berikut gambaran langkah – langkah metode *Waterfall*:



Gambar 1.6 Metode Waterfall

3.7. Kerangka Pikiran

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah tingginya tingkat kegagalan dalam membangun bisnis rintisan (*startup*), jika dilakukan perbandingan maka 9 dari 10 bisnis rintisan gagal dalam membangun bisnisnya, hal ini dikarenakan berbagai macam faktor. Tetapi yang bisa menjadi solusi utama untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah adanya Mentor yang bersedia untuk mendampingi bisnis rintisan (*startup*) dari nol. Mentor adalah orang yang memiliki informasi dan wawasan yang luas tentang bisnis, biasanya orang tersebut juga memiliki pengalaman yang banyak di dunia bisnis Dengan adanya mentor, bisnis rintisan (*startup*) tidak akan mengalami kegagalan atau jatuh ke lubang yang sama dalam membangun usaha. Mentor juga dapat membantu melakukan evaluasi dalam pengembangan suatu bisnis.

MASALAH

Bagaimana strategi perencanaan bisnis rintisan layanan jasa MentorKu sebagai platform kegiatan mentoring kewirausahaan *online* di UNIKA?

Bagaimana perencanaan arus kas dalam layanan jasa MentorKu?

Bagaimana cara merumuskan rancangan aplikasi sebagai platform pengembangan kewirausahaan di UNIKA yang dilakukan oleh CSE?

PENANGANAN

Aplikasi Pelayanan Jasa “MentorKu” Untuk Bisnis Rintisan berbasis Web yang dapat mawadahi mahasiswa UNIKA Soegijapranata yang sudah mempunyai usaha dan antusias untuk memulai usaha

PELUANG

Aplikasi yang secara spesifik menyediakan layanan jasa berupa Mentor bagi penggunannya, yaitu pemilik bisnis rintisan. Yang berguna untuk membantu penggunanya untuk bisa sukses memulai bisnis rintisan

APPLICATION DEVELOPMENT

Figma	laravel	PHP	Visual Studio	MariaDB
-------	---------	-----	---------------	---------

APPLICATION IMPLEMENTATION

Pengujian fungsi aplikasi oleh pengguna dan mentor, yaitu mahasiswa dan dosen di UNIKA

HASIL

Aplikasi layanan jasa “MentorKu” dapat membantu pemilik usaha bisnis rintisan (start up) untuk dapat mencari mentor yang sesuai dengan bisnis yang dijalankan, sehingga tingkat keberhasilan dari bisnis tersebut bisa lebih besar.