

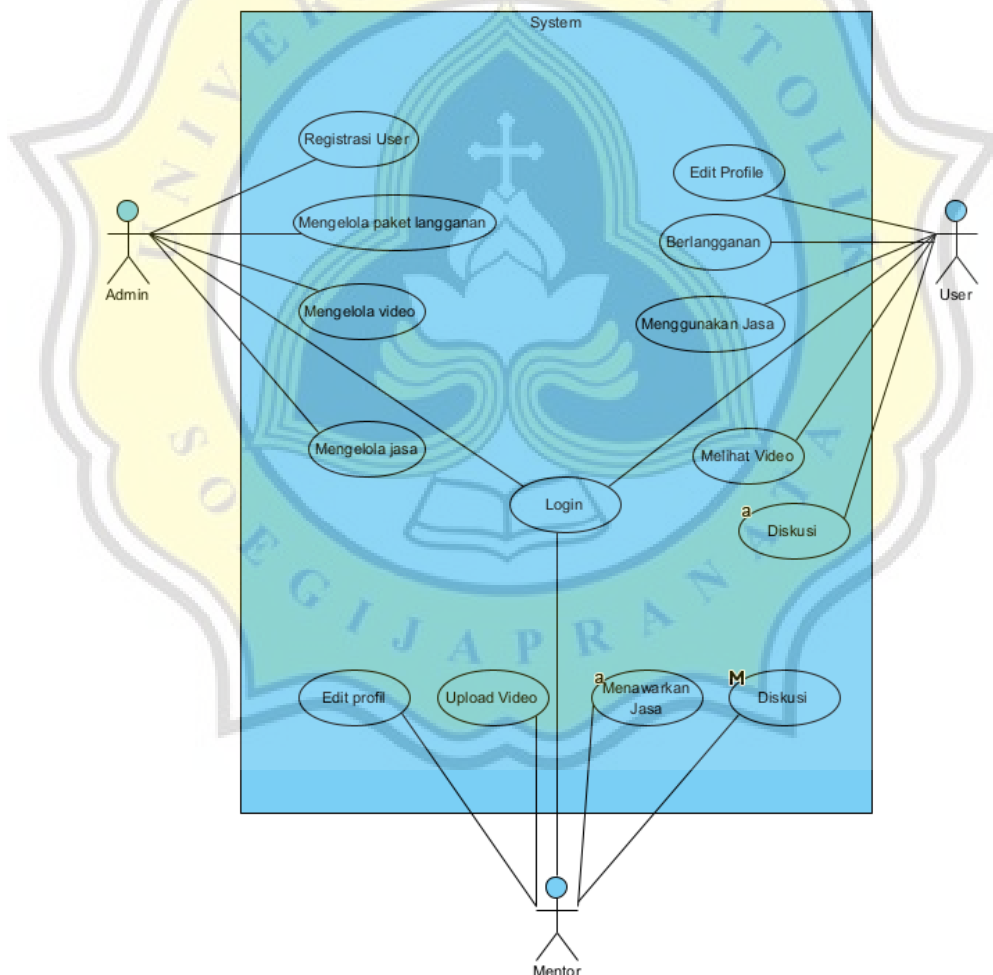
BAB IV

PERANCANGAN

4.1. Desain Aplikasi

4.1.1. Rancangan Use Case Aplikasi

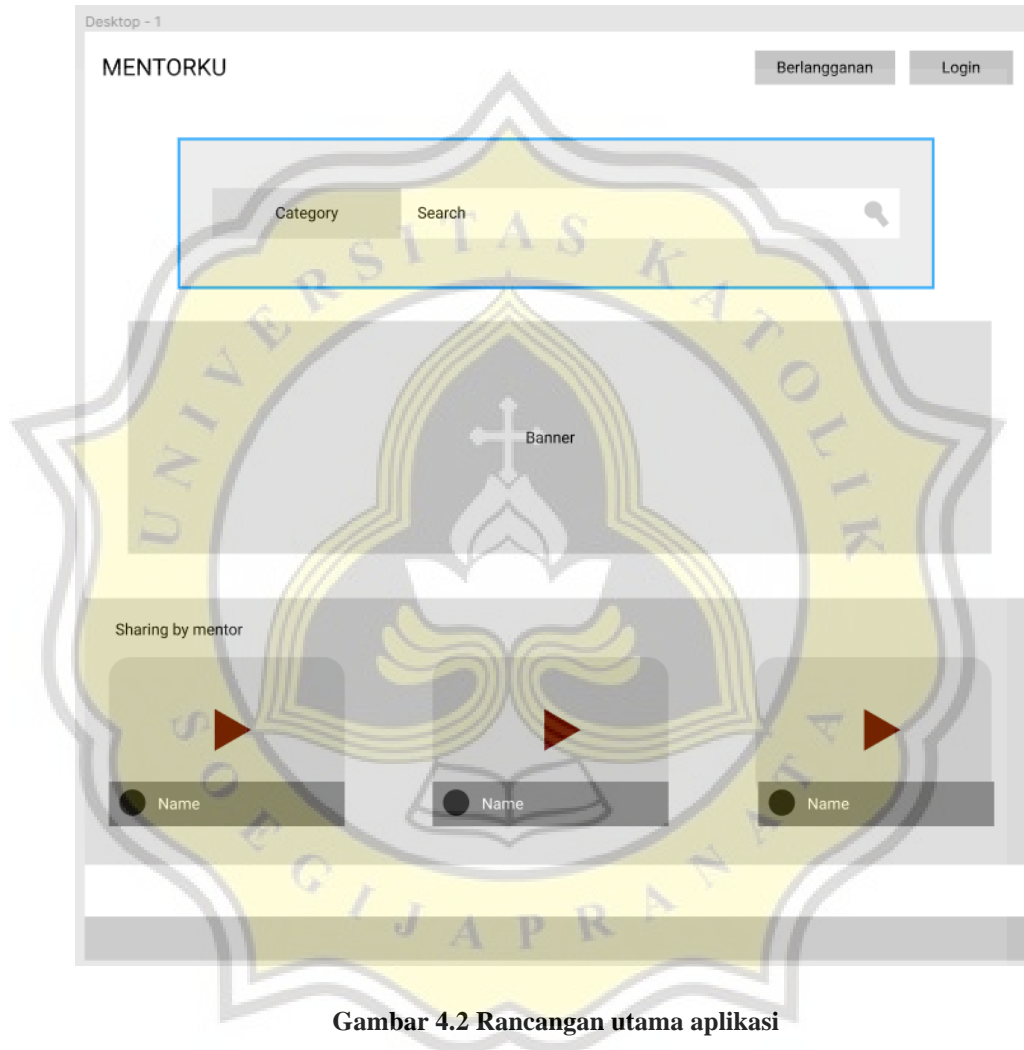
Gambar 4.1 merupakan Use Case dari aplikasi MentorKu, terdapat 3 actor yaitu *user*, mentor dan admin. User merupakan pengguna atau orang yang akan menggunakan layanan jasa dari aplikasi MentorKu, Mentor ada pelatih atau pembimbing yang disediakan oleh aplikasi MentorKu untuk *user*. Dan admin adalah orang yang mengatur sistem aplikasi MentorKu



Gambar 4.1 Rancangan usecase aplikasi

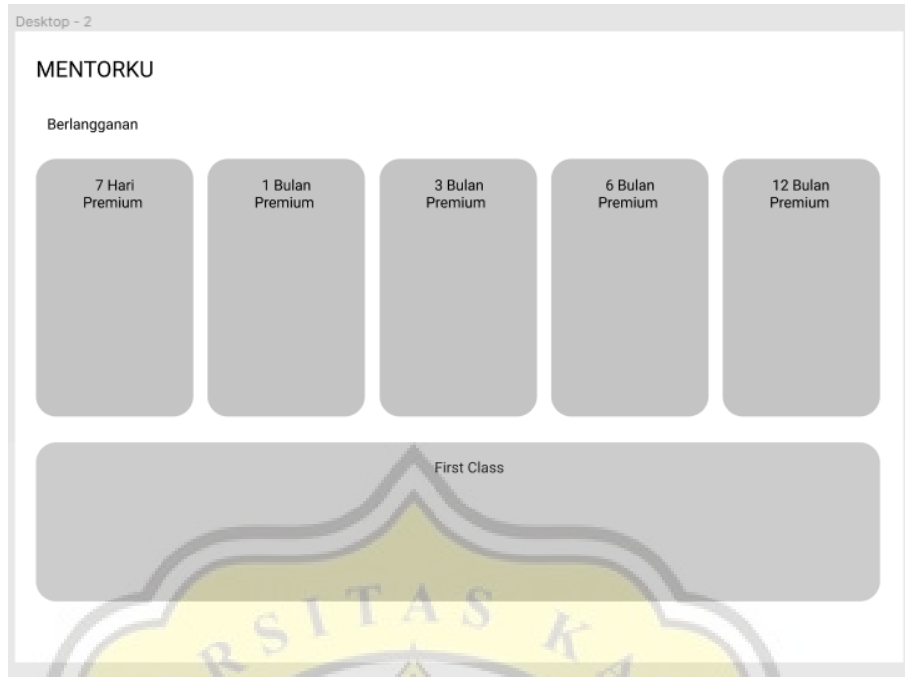
4.1.2. Rancangan Aplikasi

Rancangan Aplikasi MentorKu dibuat menggunakan bantuan aplikasi Figma untuk mempermudah proses perancangan. Gambar 4.2 merupakan gambar dari rancangan halaman utama dari aplikasi MentorKu, dengan terdapat menu berlangganan, menu mendaftar, box pencarian, spanduk iklan dan gambar mini dari mentor.



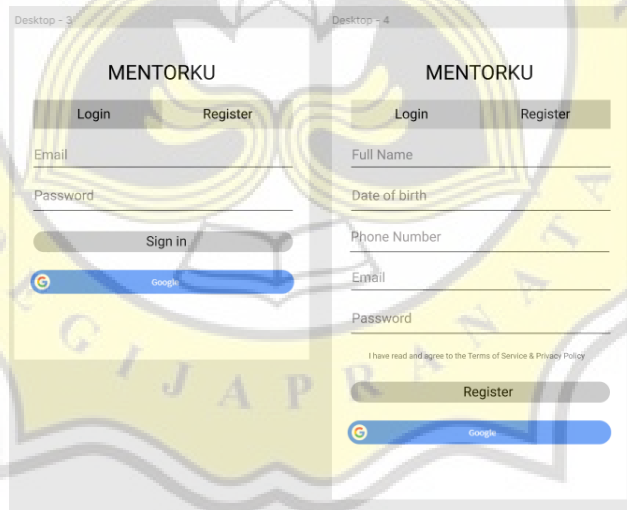
Gambar 4.2 Rancangan utama aplikasi

Gambar 4.3 merupakan gambar dari rancangan halaman berlangganan dari aplikasi MentorKu, dengan isi dari halaman tersebut adalah pilihan-pilihan paket untuk berlangganannya.



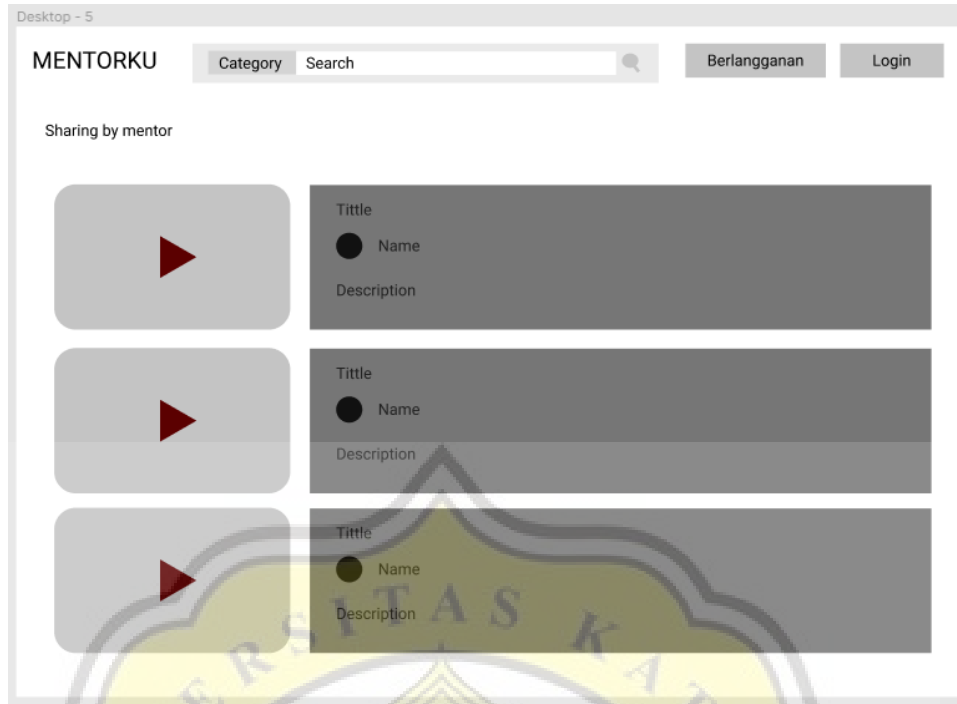
Gambar 4.3 Rancangan menu berlangganan aplikasi

Gambar 4.4 merupakan gambar dari rancangan menu pendaftaran, yaitu tampilan masuk dan mendaftar.



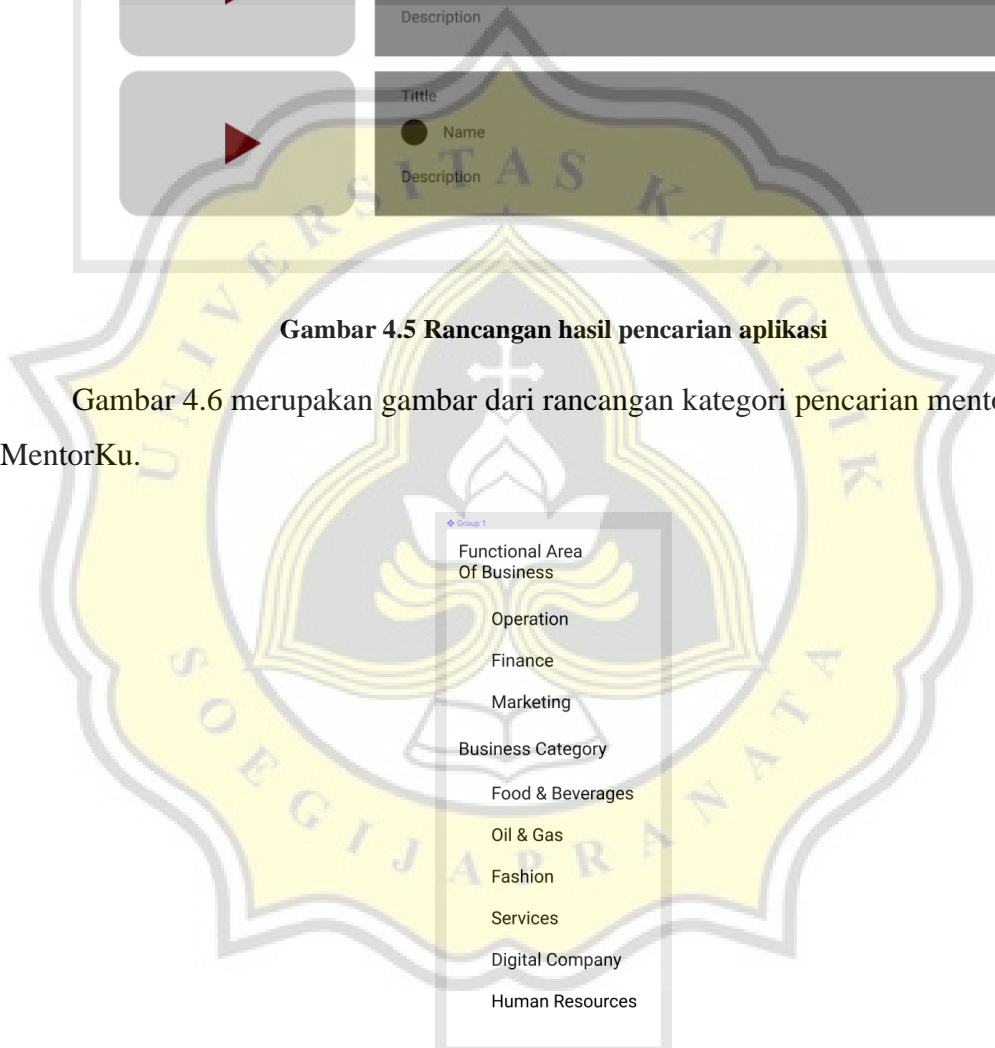
Gambar 4.4 Rancangan menu pendaftaran aplikasi

Gambar 4.5 merupakan rancangan dari tampilan hasil pencarian mentor di aplikasi MentorKu yang menampilkan video dan profil kecil dari mentor.



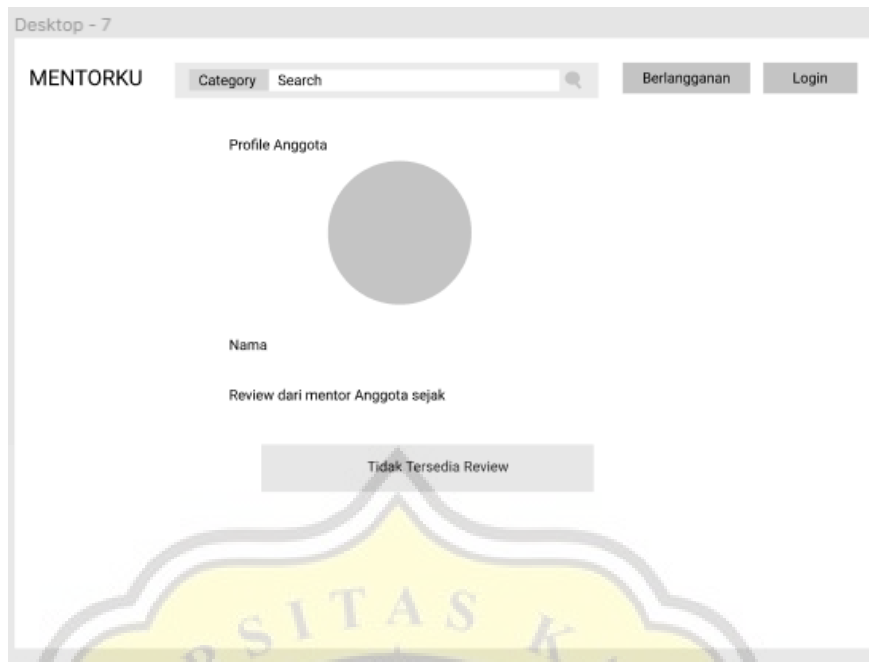
Gambar 4.5 Rancangan hasil pencarian aplikasi

Gambar 4.6 merupakan gambar dari rancangan kategori pencarian mentor di MentorKu.



Gambar 4.6 Rancangan kategori pencarian aplikasi

Gambar 4.7 merupakan rancangan tampilan profil user yang menampilkan data diri user.

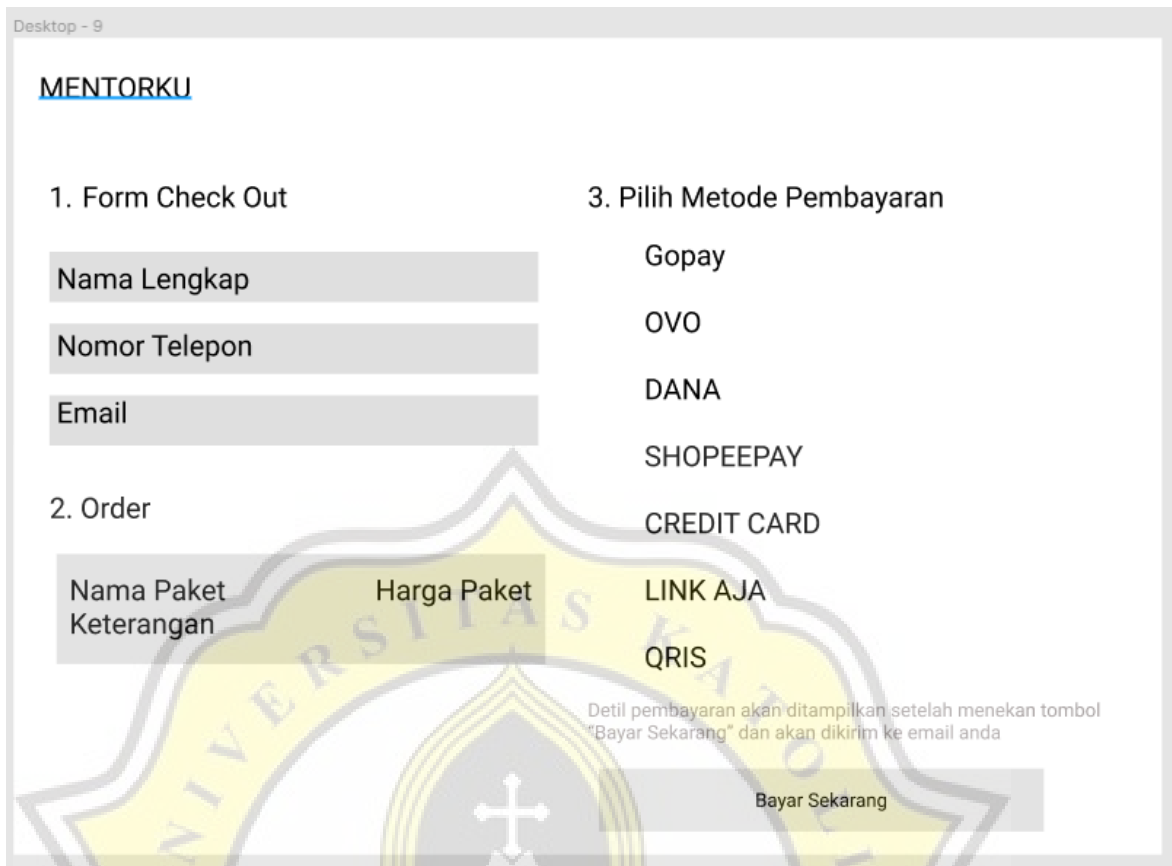


Gambar 4.7 Rancangan tampilan profil user aplikasi

Gambar 4.7 merupakan rancangan tampilan profil user yang menampilkan data diri mentor.



Gambar 4.8 Rancangan tampilan profil mentor aplikasi



Gambar 4.9 Rancangan tampilan menu pembayaran aplikasi

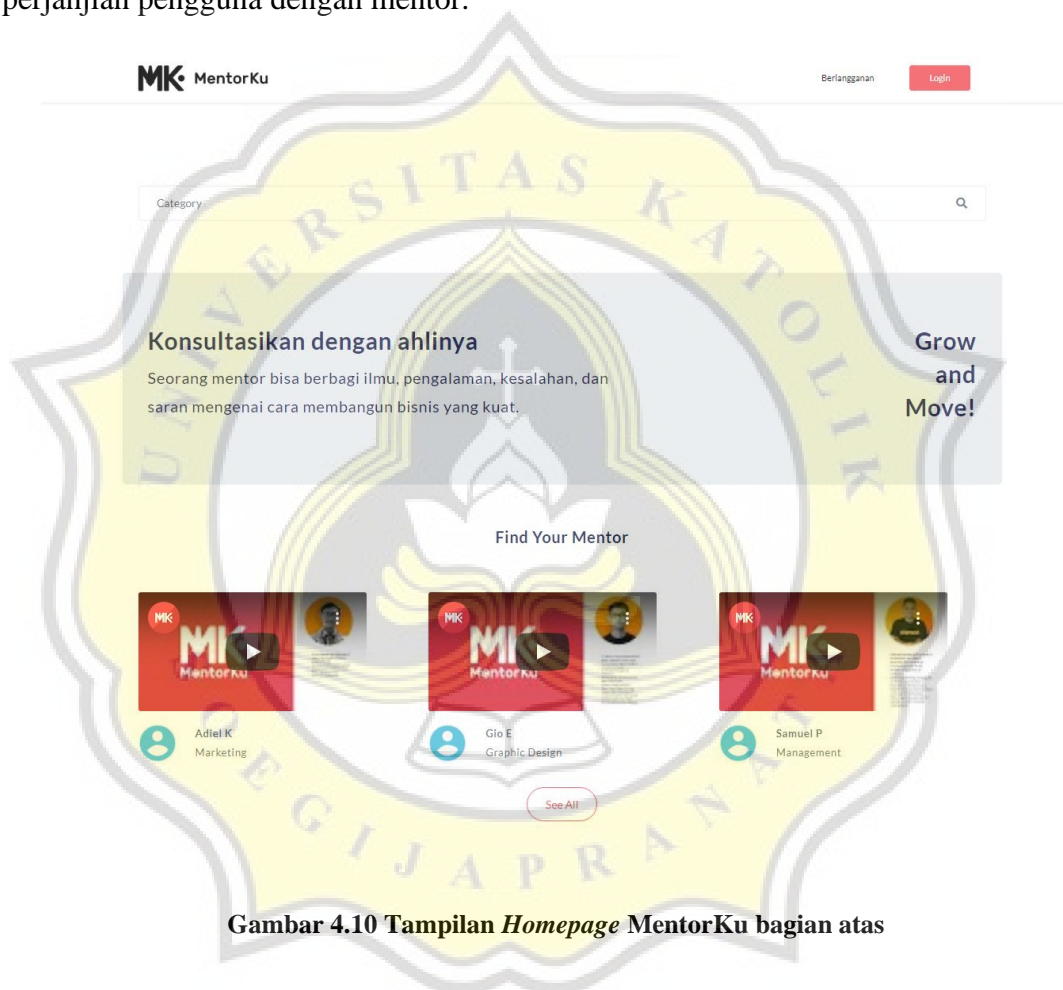
Gambar 4.9 merupakan rancangan dari tampilan menu pembayaran pada aplikasi MentorKu.

4.2 Pengembangan Aplikasi MentorKu

Penggunaan aplikasi MentorKu mengharuskan untuk penggunanya untuk melakukan registrasi terlebih dahulu dan berlangganan salah satu paket yang telah disediakan, dengan metode pembayaran yang bisa dilakukan dengan apa saja, dan akan di cek secara manual oleh admin setelah pengguna mengkonfirmasi pembayaran dan mengumpulkan bukti pembayaran. Setelah pengguna memiliki paket berlangganan, user dapat mencari dan memilih mentor yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya, mentor terbagi atas 3 kategori yaitu *operation*, *finance* dan *marketing*. Dan dibagi lagi menjadi 6 sub-kategori yaitu *food and beverages*, *fashion*, *oil and gas*, *human resources*, *digital company* dan *services*. Diharapkan dengan pengkategorian yang detail dapat membantu pengguna dalam mencari dan menentukan mentor yang terbaik sesuai kebutuhannya. Pengguna dapat melihat video perkenalan yang dibuat oleh

mentor untuk lebih meyakinkan pengguna dalam memilih mentor yang akan dipesan, Jika pengguna telah menemukan mentor yang tepat, pengguna dapat langsung menentukan waktu untuk perjanjian virtual meeting dengan mentor. Dari menu mentor akan muncul perjanjian tersebut, dan mentor yang akan menentukan apakah setuju atau tidak setuju, jika setuju maka mentor akan memberikan *link* untuk *virtual meeting*.

Tugas dari admin yaitu mengkonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pengguna, membuat harga paket berlangganan, dan memantau seluruh aktivitas perjanjian pengguna dengan mentor.



Gambar 4.10 Tampilan *Homepage* MentorKu bagian atas

Pada tampilan *Homepage* bagian atas ini menampilkan Menu untuk login dan berlangganan, kolom pencarian dan juga beberapa video perkenalan mentor. Script dibawah Gambar 4.11 merupakan script yang digunakan untuk mengatur tampilan halaman *homepage* dari papan promosi dan tampilan yang mengatur tata letak gambar mini dari mentor beserta dengan nama dan kategori mentor tersebut

```
<div class="jumbotron ">  
  <div class="row">
```

```

<div class="col-md-7">
  <h1 style="font-size:30px;"><b>Konsultasikan dengan ahlinya</b></h1>
  <p class="lead" style="font-weight: 500;">This is a simple hero unit, a simple
jumbotron-style.</p>
</div>
<div class="col-md-5 ml-auto text-right">
  <h1 style="font-size:30px;"><b>Grow <br> and <br> Move!</b></h1>
</div>
</div>
</div>
<div class="card shadow-none" id="mentor">
  <div class="card-body">
    <h1 style="font-size:20px;" class="text-center pb-4"><b>Find Your Mentor</b></h1>
    <div class="row pt-4">
      @foreach ($mentors as $mentor)
        <div class="col-md-4">
          <a href="{{ route('mentor.detail', ['mentor_id' => $mentor->id]) }}" class="text-
decoration-none"
          style="text-decoration: none;">
            <div class="card shadow-none text-decoration-none" style="width: 18rem;">
              <iframe class="card-img border-0" src="{{ $mentor-
>mentor_intruduction_url_vidio }}"></iframe>
              <div class="card-body p-0">
                <div class="media text-muted pt-3 align-items-center">
                  user->name }}"
                  style="height: 50px; border-radius:25px;">
                  <p class="media-body mb-0 small lh-125 text-decoration-none"
                  style="text-decoration: none;">
                    <strong
                      class="d-block text-gray-dark text-decoration-none">{{ $mentor-
>user->name }}</strong>
                    {{ $mentor->mentor_keahlian }}
                  </p>
                </div>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>

```



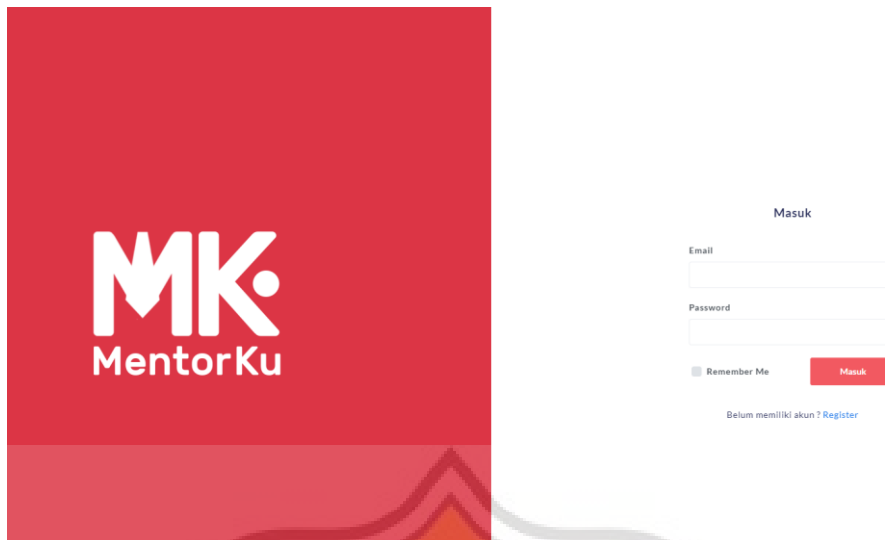
```
</a>  
</div>  
@endforeach
```

Gambar 4.11 Script Tampilan *Homepage* MentorKu bagian atas



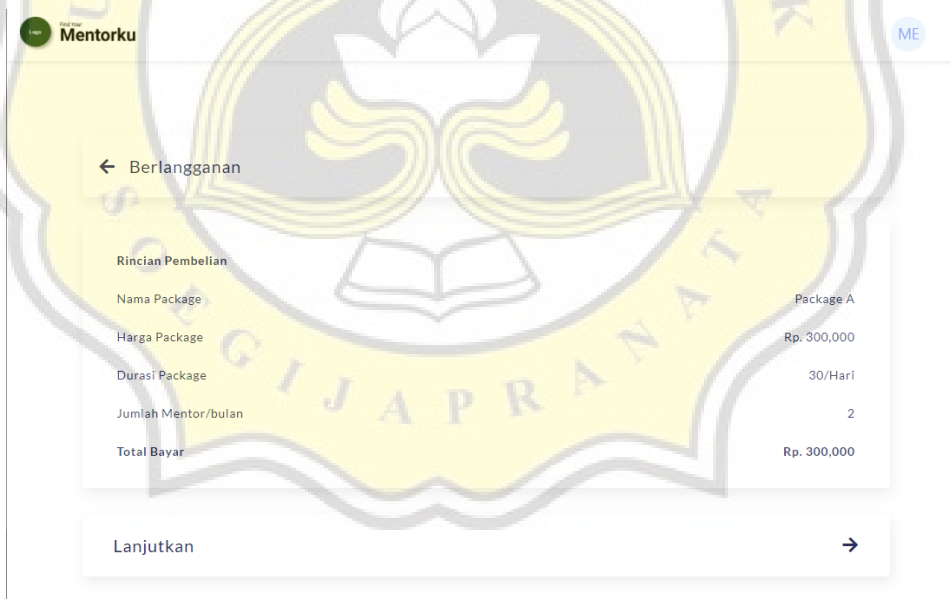
Gambar 4.12 Tampilan *Homepage* MentorKu bagian bawah

Sedangkan pada tampilan *homepage* bagian bawah terdapat gambar petunjuk penggunaan *website* MentorKu dan harga berlangganan di MentorKu.



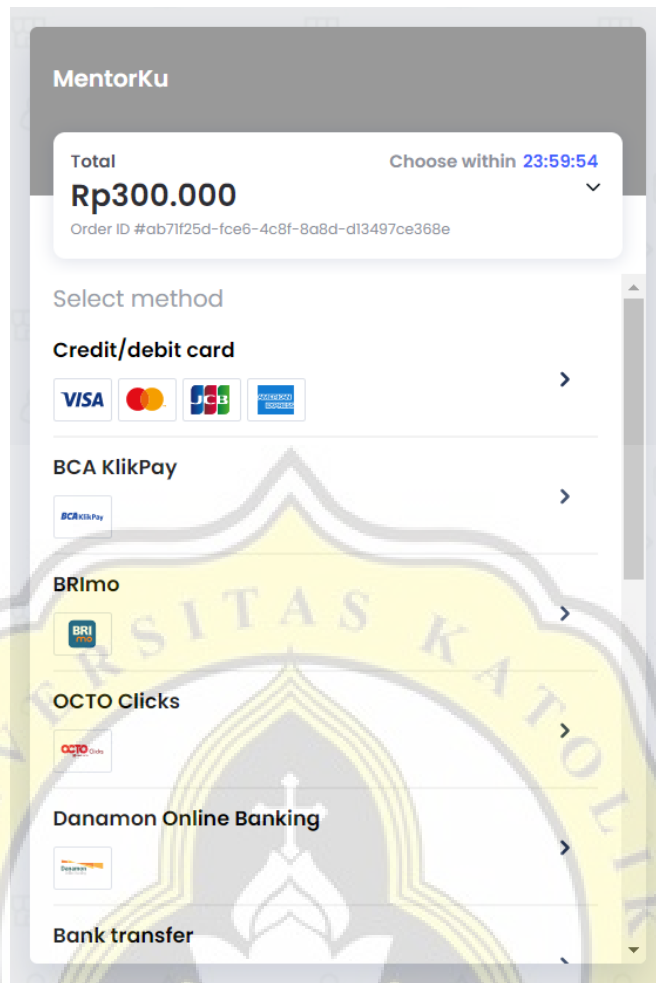
Gambar 4.13 Tampilan Login untuk semua user

Terdapat 3 jenis *user* yang ada di *website* MentorKu, yaitu pengguna, mentor dan admin, cukup memasukkan email dan *password* yang dimiliki akan langsung menentukan *loginnya*, jika mentor akan dialihkan ke halaman mentor, jika pengguna akan dialihkan ke halaman pengguna dan jika admin akan dialihkan ke halaman admin.



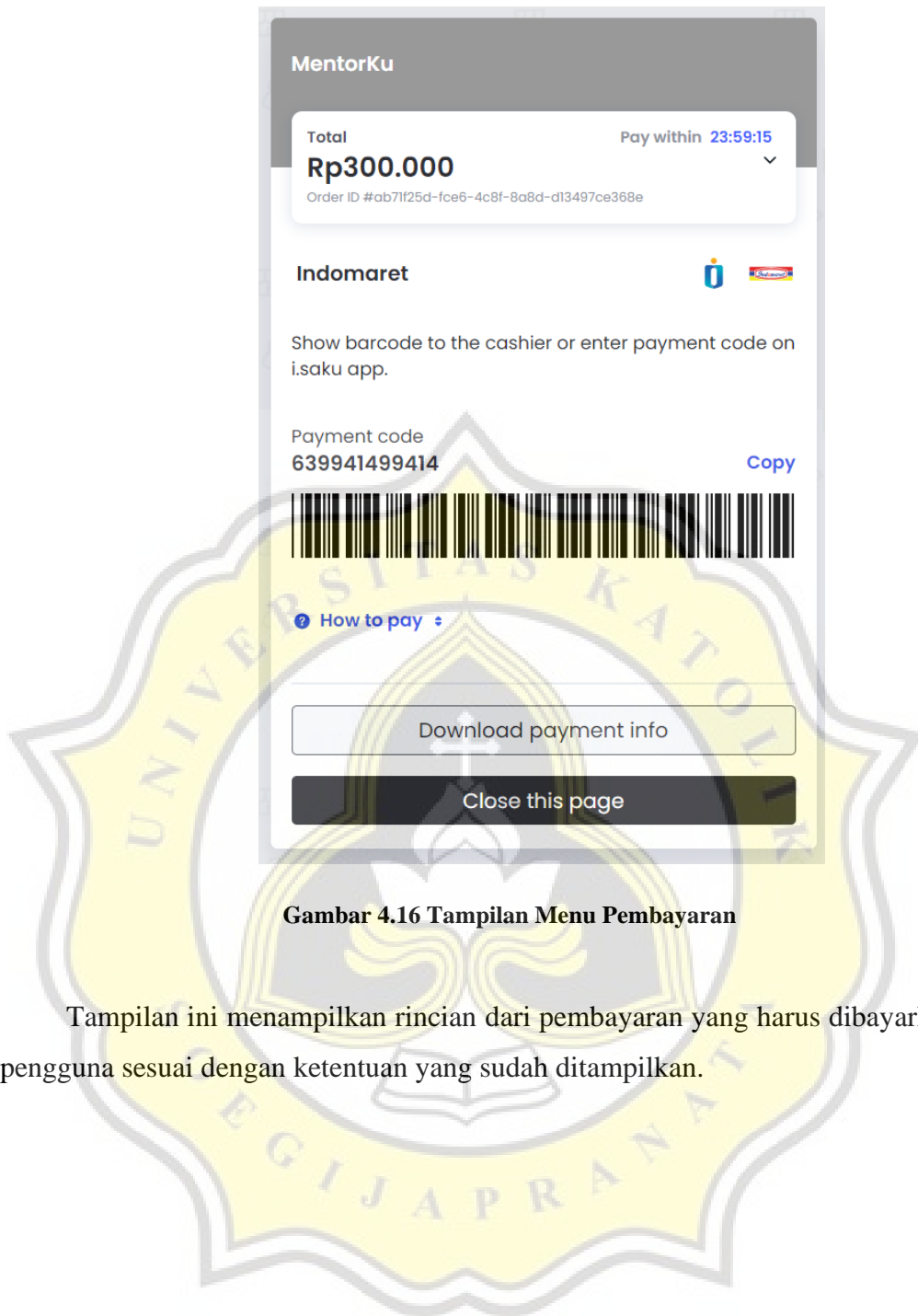
Gambar 4.14 Tampilan Menu Berlangganan

Pada tampilan berlangganan ini akan menampilkan rincian dari paket berlangganan yang telah dipilih.



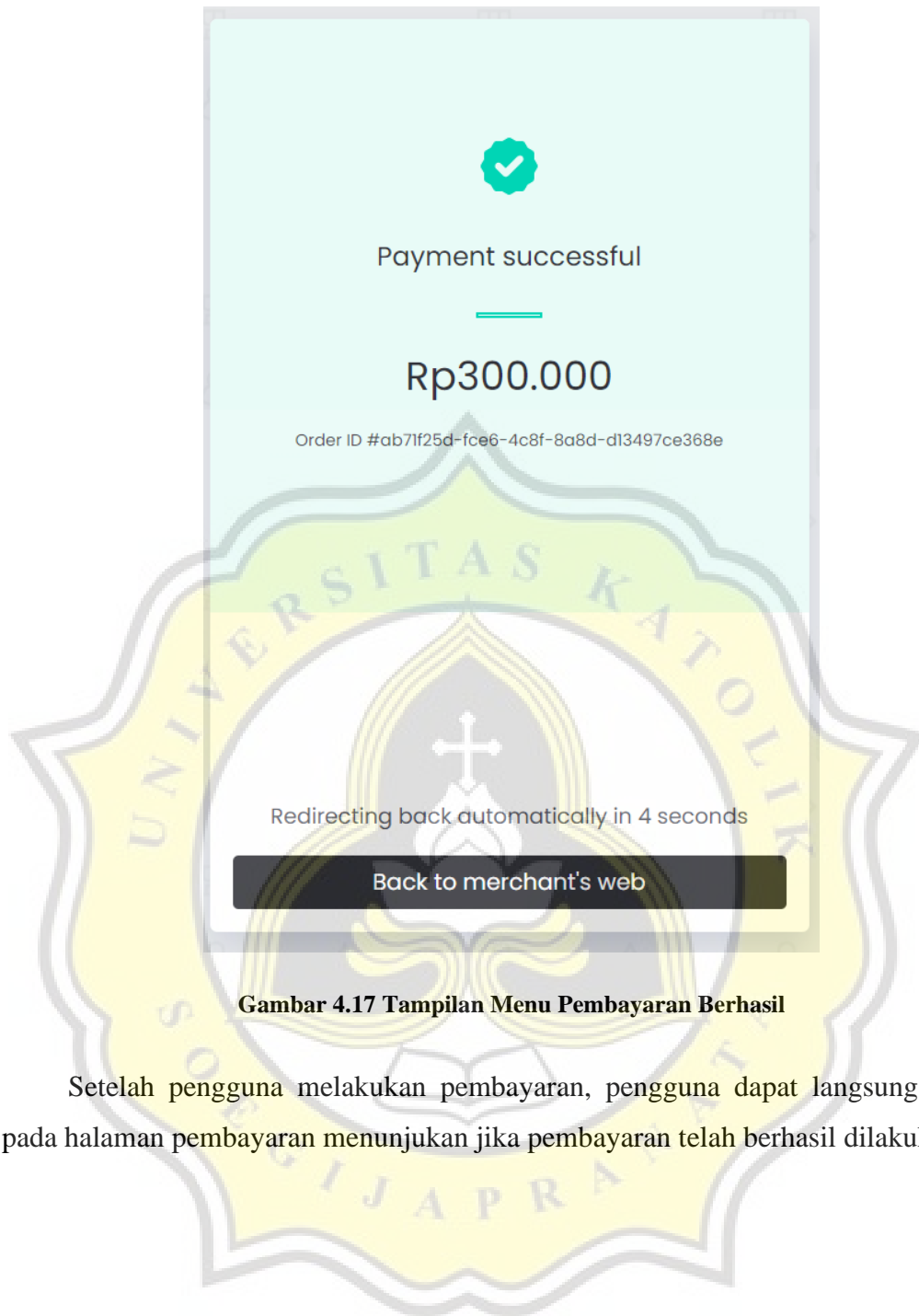
Gambar 4.15 Tampilan Menu Pilihan Pembayaran

Setelah pengguna melanjutkan pembayaran, pengguna dapat memilih salah satu dari metode pembayaran yang telah disediakan dari MidTrans.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Pembayaran

Tampilan ini menampilkan rincian dari pembayaran yang harus dibayarkan oleh pengguna sesuai dengan ketentuan yang sudah ditampilkan.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Pembayaran Berhasil

Setelah pengguna melakukan pembayaran, pengguna dapat langsung melihat pada halaman pembayaran menunjukkan jika pembayaran telah berhasil dilakukan.

Operation

- Food & Beverages
- Oil & Gas
- Fashion
- Services
- Digital Company
- Human Resources

Finance

- Oil & Gas
- Food & Beverages
- Fashion



Adiel K
Marketing

Gambar 4.18 Tampilan Menu Pencarian

Tampilan menu pencarian akan menampilkan hasil pencarian mentor yang sesuai dengan kata kunci yang dicari atau berdasarkan penyortiran.



Samuel P
Management

Diskusikan

Affiliate Marketing at Shipmall.id Ambassador at FullDive
Business Owner DiViral ID Introducing Broker at XM
Student Ambassador at Cicil.co.id Marketing Planning and
Analysis at Honda Jakarta Center Vice Director
Entrepreneur & Staff Personal and General Affairs at
Young On Top Bandung CEO at Agronusa Jaya Makmur
Member of Junior Chamber International

Topic

dd/mm/yyyy --:--

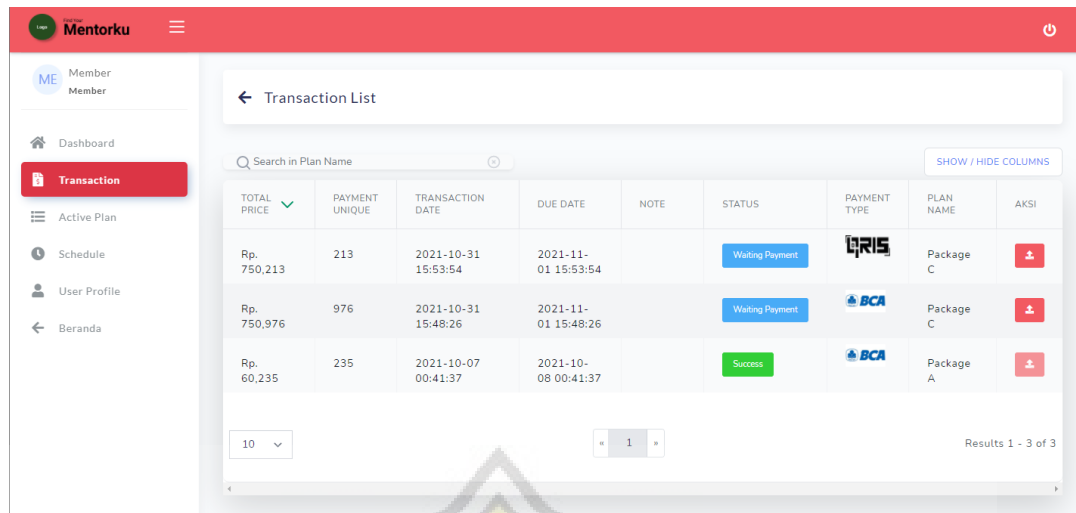
Duration

Select Duration

Make Schedule

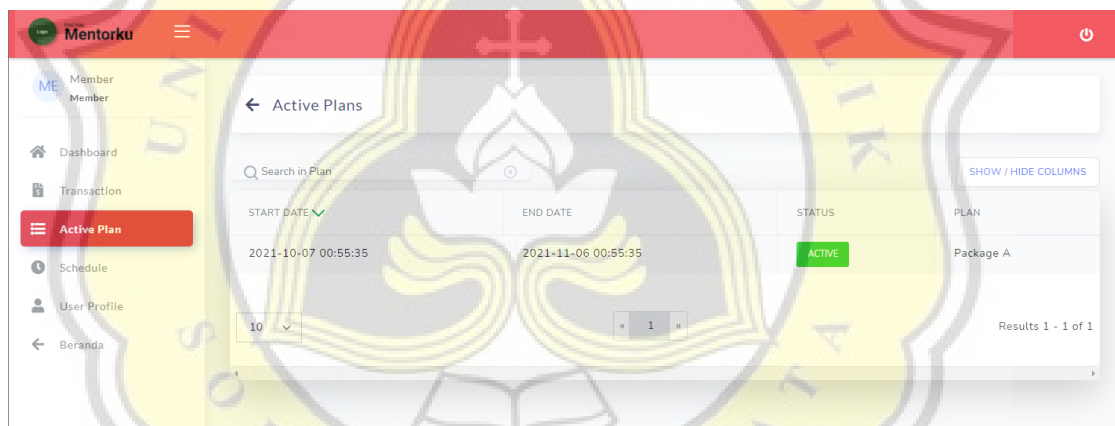
Gambar 4.19 Tampilan Menu Pemesanan Mentor

Pada tampilan menu pemesanan mentor, akan ditampilkan detail keterangan yang dimiliki oleh mentor dan juga pemesanan mentor.



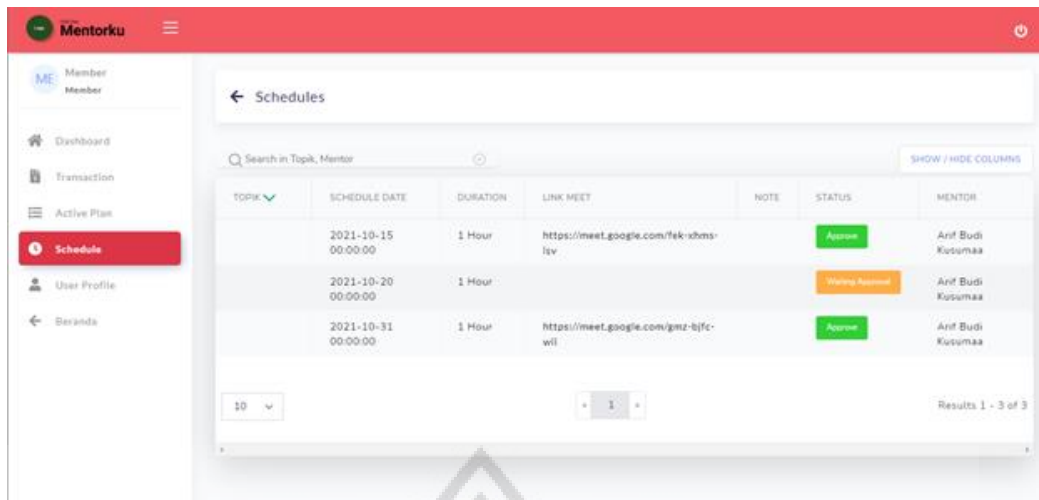
Gambar 4.20 Tampilan Menu Transaksi Pengguna Menotr

Menu tampilan transaksi pada admin berguna untuk menampilkan seluruh proses transaksi yang pernah dilakukan pada pengguna pada *website* MentorKu.



Gambar 4.21 Tampilan Menu Active Plan

Menu tampilan *active plan* menampilkan paket berlangganan aktif yang sedang kita miliki.



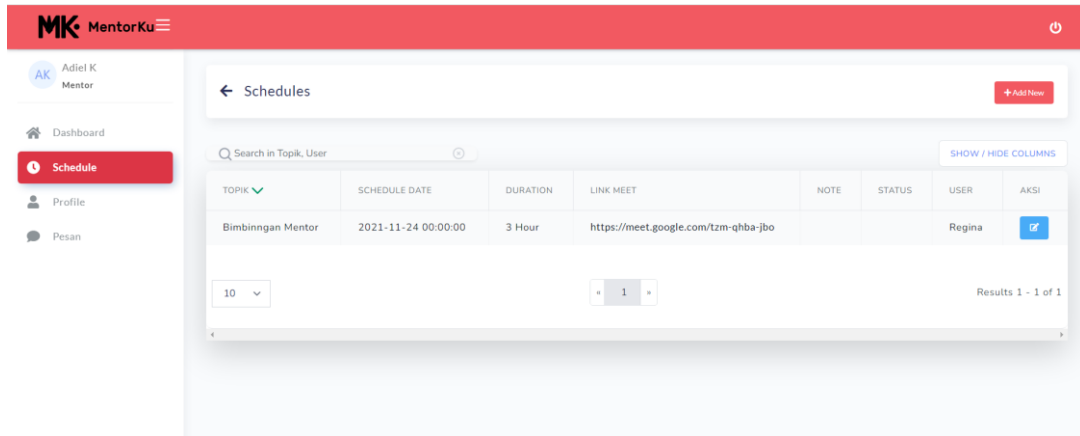
Gambar 4.22 Tampilan Menu Jadwal Pengguna

Tampilan menu jadwal milik pengguna ini menampilkan seluruh jadwal yang sudah dibuat kepada mentor, beserta status dari jadwal tersebut.



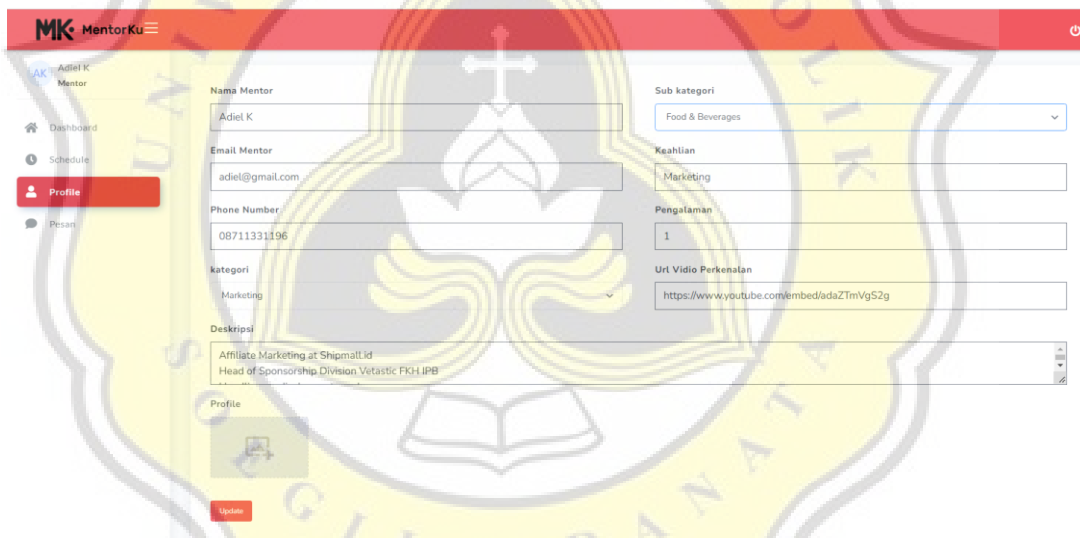
Gambar 4.23 Tampilan Menu Pengaturan Profile Pengguna

Menu *user* profil berguna untuk mengatur profil yang dimiliki oleh pengguna.



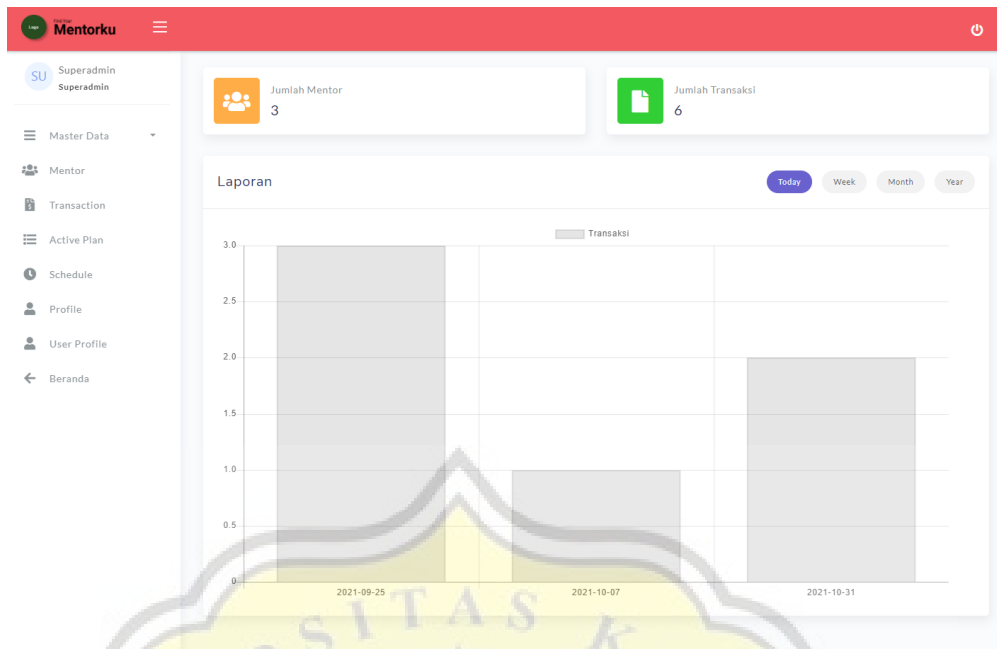
Gambar 4.24 Tampilan Menu Jadwal Mentor

Tampilan menu jadwal mentor selain dapat melihat seluruh jadwal yang dijadwalkan kepada mentor tetapi juga bisa untuk melakukan aksi berupa menyetujui, menolak dan menyelesaikan jadwal tersebut.



Gambar 4.25 Tampilan Menu Pengaturan Profile Mentor

Menu tampilan profile pada mentor berfungsi untuk mengatur *profile* yang dimiliki oleh mentor.



Gambar 4.26 Tampilan Dashboard Admin

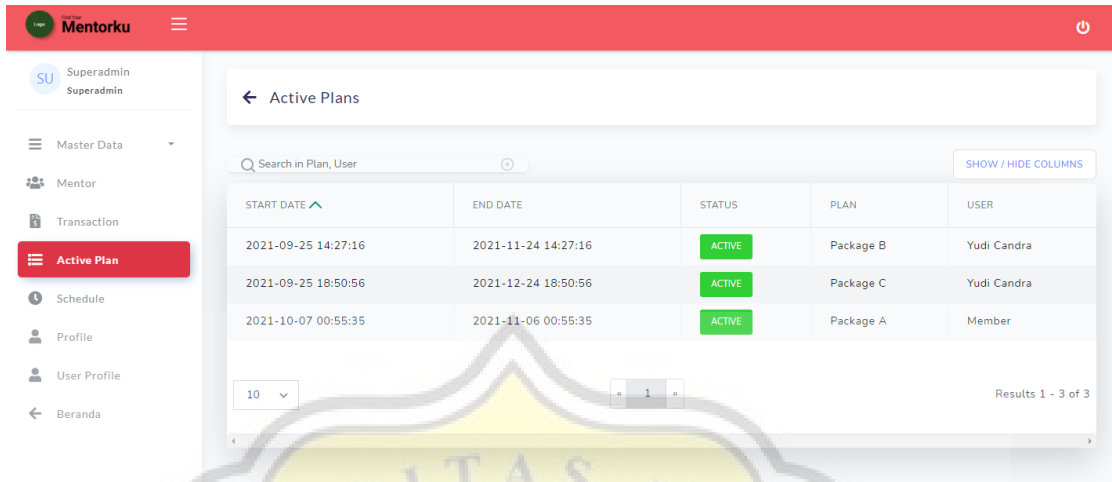
Tampilan *dashboard* pada admin menampilkan jumlah mentor saat ini yang dimiliki, jumlah transaksi dan juga laporan jumlah transaksi setiap bulannya dalam bentuk grafik.

The screenshot shows the 'Transaction List' menu with a search bar and a table of transactions. The table has columns for 'TOTAL PRICE', 'PAYMENT UNIQUE', 'TRANSACTION DATE', 'NOTE', 'STATUS', 'PAYMENT TYPE', 'USER', and 'AKSI'. The data rows show various transactions with their respective prices, unique IDs, dates, times, statuses, and users.

TOTAL PRICE	PAYMENT UNIQUE	TRANSACTION DATE	NOTE	STATUS	PAYMENT TYPE	USER	AKSI
Rp. 750,213	213	2021-10-31 15:53:54		Waiting Payment	QRIS	Member	
Rp. 750,976	976	2021-10-31 15:48:26		Waiting Payment	BCA	Member	
Rp. 60,235	235	2021-10-07 00:41:37		Success	BCA	Member	
Rp. 80,466	466	2021-09-26 01:08:29		Success	BRI	Yudi Candra	
Rp. 100,669	669	2021-09-26 01:03:31		Success	BCA	Yudi Candra	
Rp. 60,525	525	2021-09-26 01:00:45		Waiting Payment	BRI	Yudi Candra	

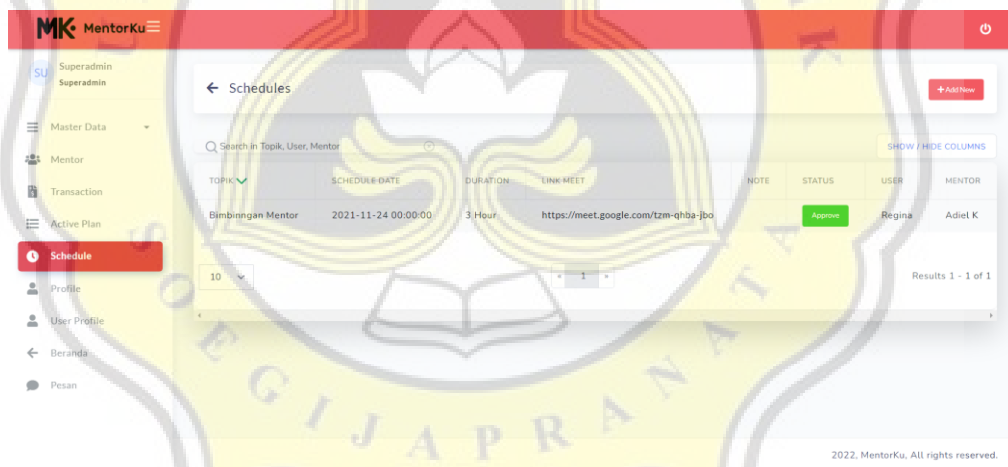
Gambar 4.27 Tampilan Menu Transaksi Admin

Tampilan menu transaksi pada admin dapat menampilkan seluruh proses transaksi yang berlangsung pada *website* MentorKu.



Gambar 4.28 Tampilan Menu Active Plan Admin

Menu active plan pada admin berguna untuk melihat pengguna yang aktif menjadi member



Gambar 4.29 Tampilan Menu Jadwal Admin

Menu tampilan jadwal pada admin berfungsi untuk melihat seluruh aktivitas jadwal yang ada di *website* MentorKu.

Tampilan menu profil pada admin berfungsi untuk mengatur profil milik admin.

The image shows a web application interface for 'Mentorku'. On the left is a sidebar with a red header containing the 'Mentorku' logo and a menu icon. The sidebar lists several menu items: 'Superadmin Superadmin', 'Master Data', 'Mentor', 'Transaction', 'Active Plan', 'Schedule', 'Profile', 'User Profile' (which is highlighted in red), and 'Beranda'. The main content area is divided into two sections. The top section is for user profile information, with fields for 'Nama' (filled with 'Superadmin'), 'Email' (filled with 'superadmin@admin.com'), and 'Phone Number'. Below these is a 'Profile' section with a placeholder for a profile picture and an 'Update' button. The bottom section is for password management, with fields for 'Password Sekarang', 'Password Baru', and 'Konfirmasi Password', followed by another 'Update' button. A large, semi-transparent watermark of the 'UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA' logo is overlaid on the bottom half of the page.

Gambar 4.30 Tampilan Menu *Profile Admin*

4.3 Perancangan Instrumen Pengujian

4.3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional
Intensi Menggunakan Aplikasi MentorKu/Behavioral Intention (BI)	Sejauh mana keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang.
Kebergunaan/Performance Expectancy (PE)	Sejauh mana pengguna percaya jika menggunakan aplikasi MentorKu akan membantu mereka dalam mencapai keuntungan pribadi.
Kemudahan/Effort Expectancy (EE)	Tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan aplikasi MentorKu.
Kesenangan/Hedonic Motivation (HM)	Sejauh mana pengguna mempersepsikan bahwa menggunakan aplikasi MentorKu itu menyenangkan.
Dukungan Perangkat/Facilitating Conditions (FC)	Sejauh mana pengguna percaya jika infrastruktur dan dukungan lingkungan dapat mendukung penggunaan aplikasi MentorKu.

4.3.2 Rancangan Kuesioner Operasional

Bagian I (Performance Expectancy)

PE1. Aplikasi MentorKu berguna dalam mengembangkan bisnis rintisan.

PE2. Menggunakan Aplikasi MentorKu meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan bisnis rintisan.

PE3. Menggunakan aplikasi MentorKu membantu mencapai suatu target dengan mudah.

Bagian II (Effort Expectancy)

EE1. Menggunakan Aplikasi MentorKu merupakan hal yang mudah.

EE2. Aplikasi MentorKu mudah dioperasikan.

EE3. Belajar menggunakan aplikasi MentorKu mudah.

Bagian III (Facilitating Conditions)

FC1. Saya mempunyai perangkat yang mendukung untuk menjalankan aplikasi MentorKu

FC2. Saya bisa mendapatkan bantuan dari orang lain ketika saya kebingungan memakai aplikasi MentorKu.

FC3. Saya mempunyai pengetahuan yang cukup untuk menggunakan aplikasi MentorKu.

Bagian IV (Hedonic Motivation)

HM1. Tampilan aplikasi MentorKu menyenangkan untuk dilihat.

HM2. Aplikasi MentorKu nyaman untuk digunakan.

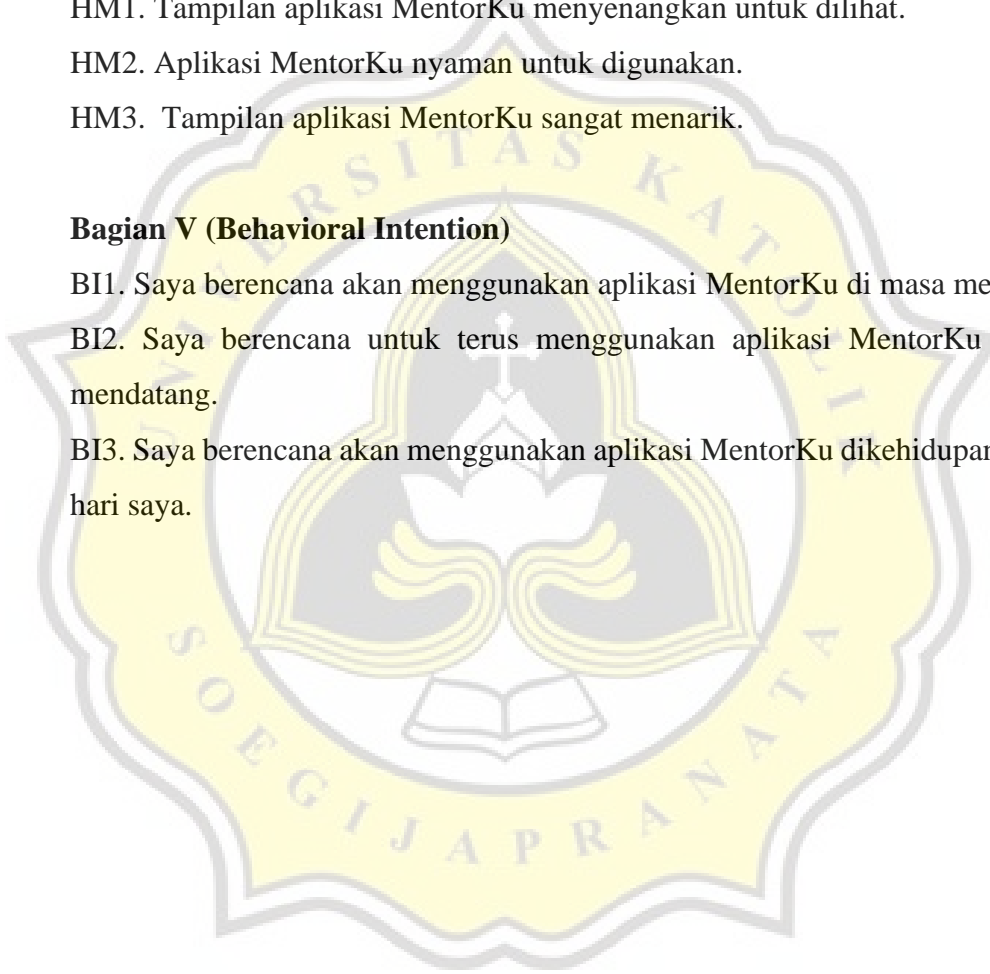
HM3. Tampilan aplikasi MentorKu sangat menarik.

Bagian V (Behavioral Intention)

BI1. Saya berencana akan menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang.

BI2. Saya berencana untuk terus menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang.

BI3. Saya berencana akan menggunakan aplikasi MentorKu di kehidupan sehari – hari saya.



4.4 Hasil Kuesioner

4.4.1 Statistik Deskriptif

Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif

		Statistics		
		Usia	Jenis Kelamin	Gadget
N	Valid	60	60	60
	Missing	7	7	7
Mean		22.43	1.50	1.93
Median		21.50	1.50	2.00
Mode		21	1 ^a	2
Std. Deviation		4.492	.504	.252
Sum		1346	90	116

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan pada tabel di atas (tabel 4.1) ditunjukkan nilai statistik deskriptif dengan jumlah sampel 60 responden memiliki nilai rata-rata, kuartil dan modus dari masing-masing variabel yaitu usia, jenis kelamin dan gadget.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif Usia

		Usia				
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	18	1	1.5	1.7	1.7	
	19	4	6.0	6.7	8.3	
	20	9	13.4	15.0	23.3	
	21	16	23.9	26.7	50.0	
	22	8	11.9	13.3	63.3	
	23	11	16.4	18.3	81.7	
	24	2	3.0	3.3	85.0	
	25	4	6.0	6.7	91.7	
	26	2	3.0	3.3	95.0	
	27	2	3.0	3.3	98.3	
	53	1	1.5	1.7	100.0	
	Total		60	89.6	100.0	
	Missing	System	7	10.4		
Total		67	100.0			

Berdasarkan pada tabel di atas (tabel 4.2), dapat disimpulkan bahwa statistik deskriptif dengan jumlah sampel 60 responden memiliki nilai frekuensi usia responden adalah umur 21 tahun dengan jumlah 16 orang.

Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif Jenis Kelamin

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	30	44.8	50.0	50.0
	2	30	44.8	50.0	100.0
	Total	60	89.6	100.0	
Missing	System	7	10.4		
Total		67	100.0		

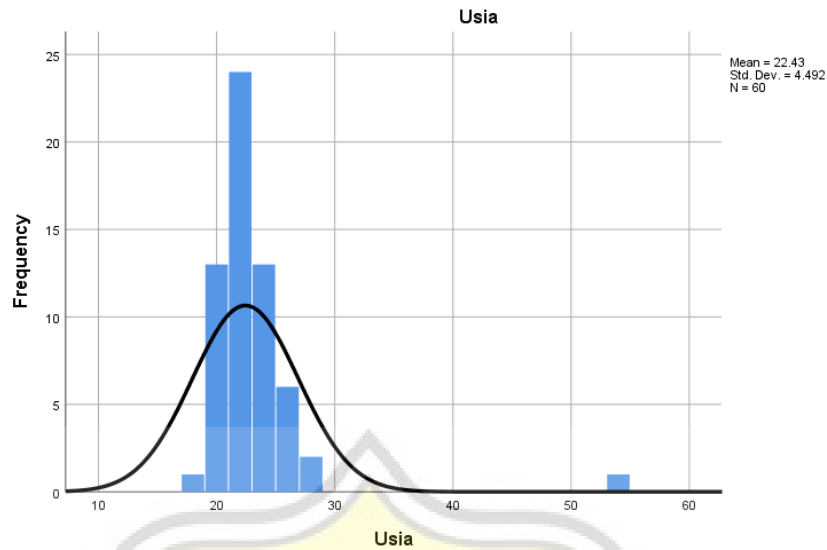
Berdasarkan pada tabel di atas (tabel 4.3), dapat disimpulkan bahwa statistik deskriptif dengan jumlah sampel 60 responden memiliki nilai frekuensi jenis kelamin berjumlah sama antara laki-laki dan perempuan, yaitu masing-masing berjumlah 30 orang.

Tabel 4.4 Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif Gadget yang Sering Digunakan

Gadget

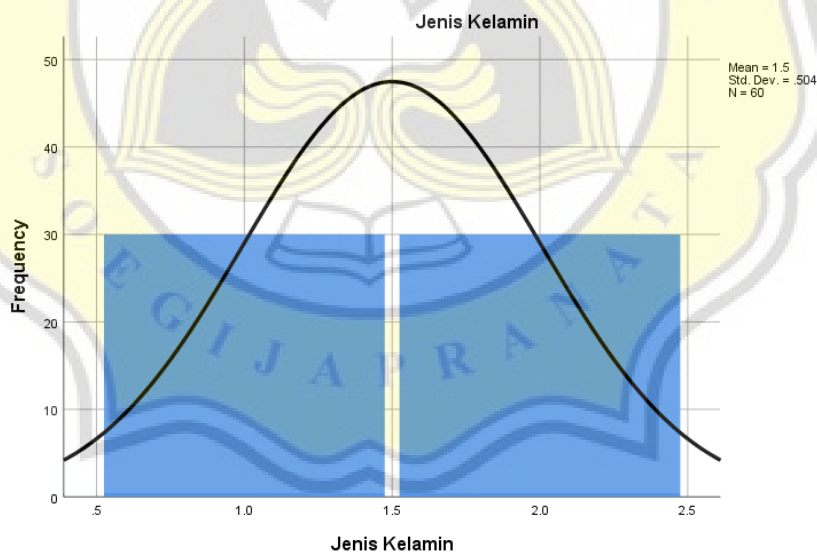
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	6.0	6.7	6.7
	2	56	83.6	93.3	100.0
	Total	60	89.6	100.0	
Missing	System	7	10.4		
Total		67	100.0		

Berdasarkan pada tabel di atas (tabel 4.4), dapat disimpulkan bahwa statistik deskriptif dengan jumlah sampel 60 responden memiliki nilai frekuensi gadget yang paling sering digunakan oleh responden adalah perangkat *mobile* berjumlah 56 orang, sedangkan yang menggunakan perangkat *personal computer* berjumlah 4 orang.



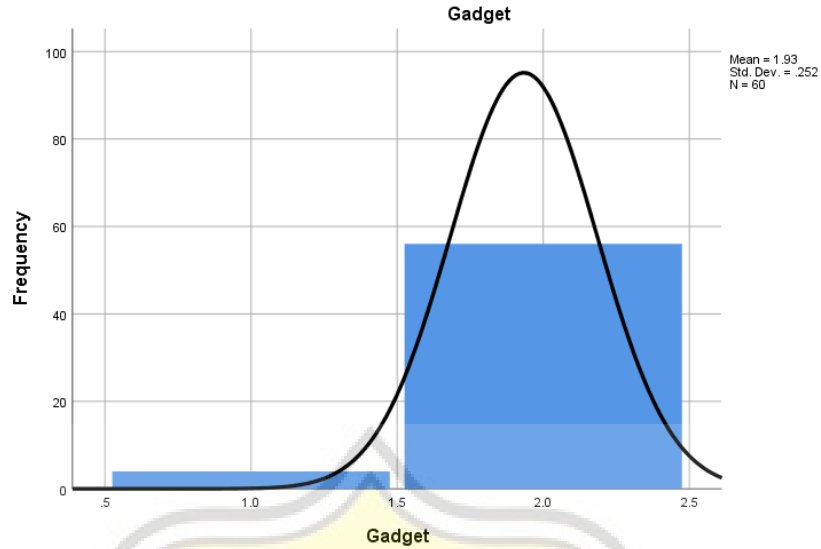
Gambar 4.31 Grafik Hasil Uji Statistik Deskriptif Usia

Berdasarkan dari gambar grafik hasil uji statistik deskriptif usia pada gambar 4.31, usia responden terbanyak pada rentang umur 20-22 dengan jumlah 33 orang dari total responden berjumlah 60 orang.



Gambar 4.32 Grafik Hasil Uji Statistik Deskriptif Jenis Kelamin

Berdasarkan dari gambar grafik hasil uji statistik deskriptif usia pada gambar 4.32 memiliki nilai frekuensi jenis kelamin berjumlah sama antara laki-laki dan perempuan, yaitu masing-masing berjumlah 30 orang dari total responden 60 orang.



Gambar 4.33 Grafik Hasil Uji Statistik Deskriptif Perangkat

Berdasarkan dari gambar grafik hasil uji statistik deskriptif usia pada gambar 4.32 memiliki nilai frekuensi gadget yang paling sering digunakan oleh responden adalah perangkat *mobile* berjumlah 56 orang, sedangkan yang menggunakan perangkat *personal computer* berjumlah 4 orang dari total responden 60 orang.

4.4.2 Profil Responden

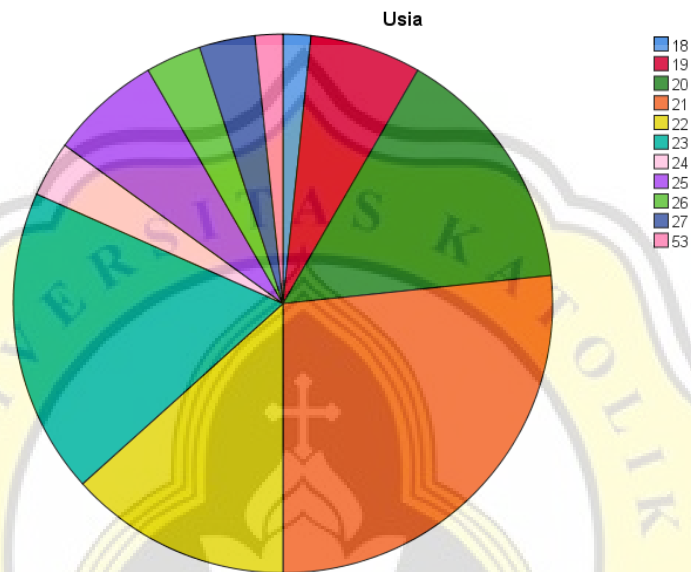
1. Usia Responden

Berdasarkan dari perolehan responden yang berjumlah 60 orang, dinyatakan bahwa posisi tertinggi pertama usia responden berasal dari kalangan usia 21 tahun dengan sebanyak 16 orang dan posisi tertinggi kedua adalah 23 tahun dengan sebanyak 11 orang.

Tabel 4.5 Usia Responden

Usia	Jumlah
18	1
19	4
20	9
21	16
22	8
23	11

24	2
25	4
26	2
27	2
53	1
Total	60



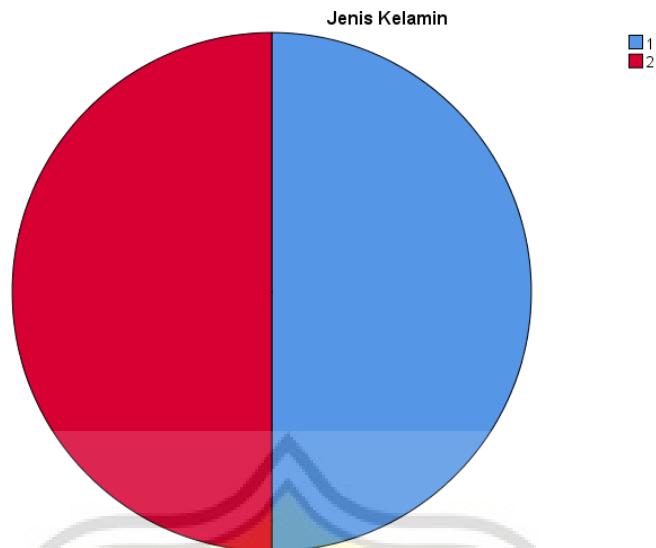
Gambar 4.34 Persentase Usia Responden

2. Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan dari perolehan responden yang berjumlah 60 orang, dinyatakan bahwa responden berjenis kelamin pria dan wanita memiliki jumlah sama yaitu masing-masing sejumlah 30 orang.

Tabel 4.6 Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah
Pria	30
Wanita	30
Total	60



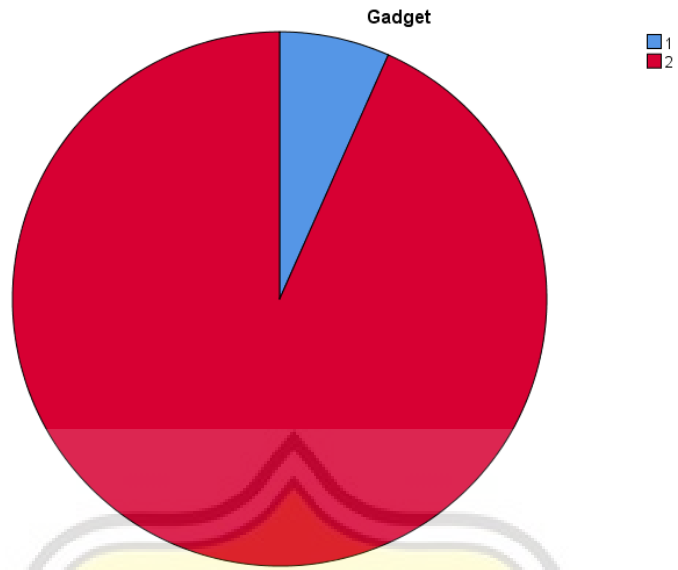
Gambar 4.35 Persentase Jenis Kelamin Responden

3. Gadget Responden

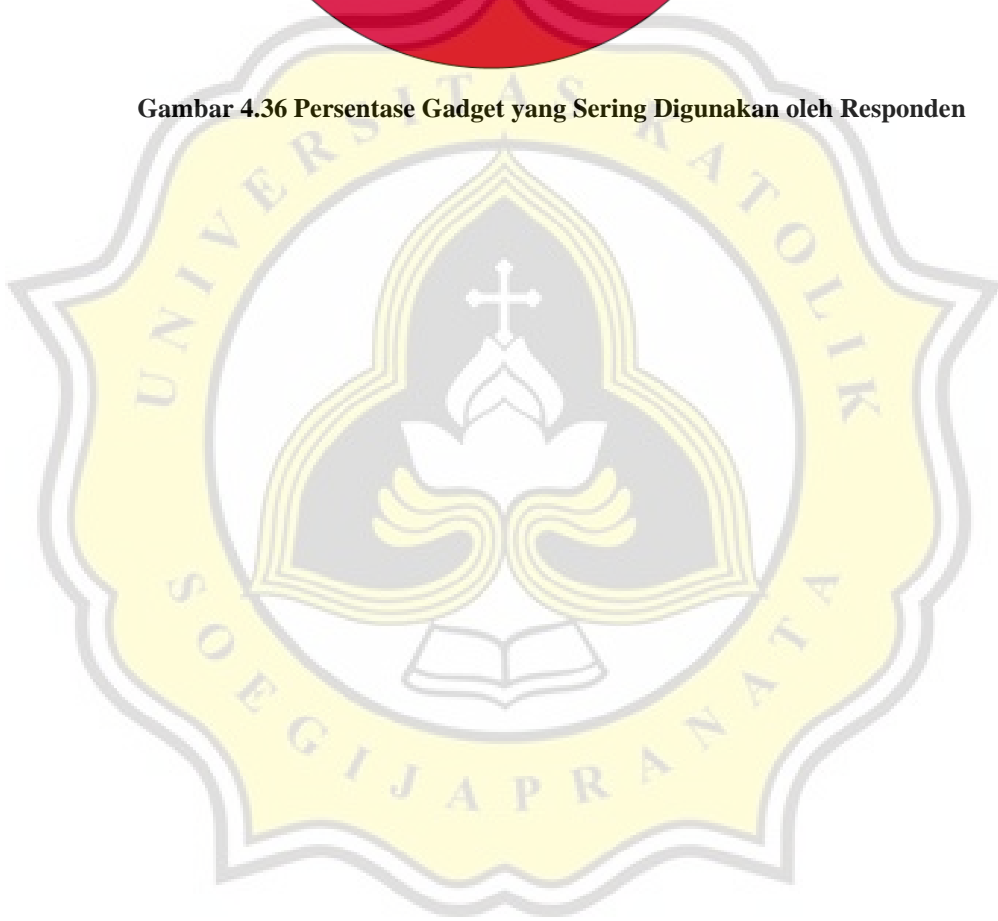
Berdasarkan dari perolehan responden yang berjumlah 60 orang, dinyatakan bahwa mayoritas responden cenderung menggunakan mobile untuk kegiatannya sehari-hari

Tabel 4.7 Gadget yang Sering Digunakan oleh Responden

Gadget yang Sering Digunakan	Jumlah
PC	4
Mobile	56
Total	60



Gambar 4.36 Persentase Gadget yang Sering Digunakan oleh Responden



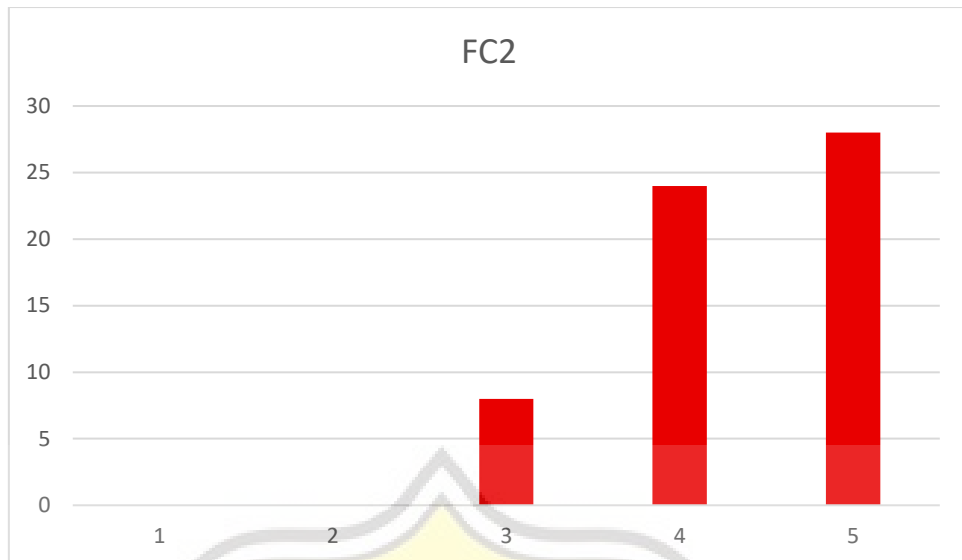
4.4.3 Pembahasan Data

Hasil survei yang telah didapatkan setelah menyebarkan kuesioner kepada responden berjumlah 60 orang akan dijabarkan pada pembahasan data, hasilnya sebagai berikut:



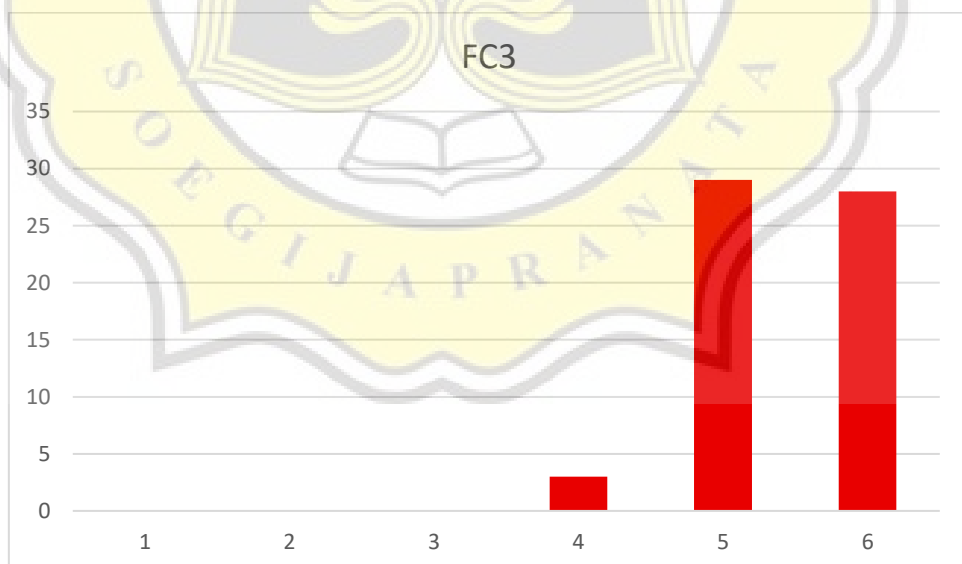
Gambar 4.37 Grafik FC1

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 41 orang mengatakan jika mereka sangat setuju jika mempunyai perangkat yang mendukung untuk menjalankan aplikasi MentorKu, sebanyak 16 orang setuju dalam mempunyai perangkat yang mendukung, sebanyak 3 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika mempunyai perangkat yang mendukung untuk menjalankan aplikasi MentorKu.



Gambar 4.38 Grafik FC2

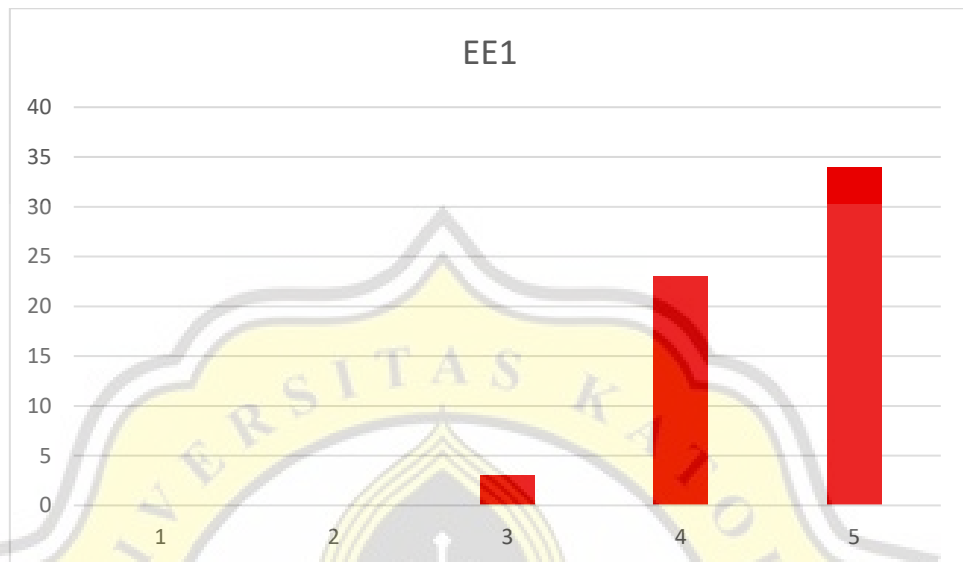
Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 28 orang mengatakan jika mereka sangat setuju jika bisa mendapatkan bantuan dari orang lain ketika mereka kebingungan memakai aplikasi MentorKu, sebanyak 24 orang setuju dalam mendapatkan bantuan dari orang lain, sebanyak 8 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika bisa mendapatkan bantuan dari orang lain ketika mereka kebingungan memakai aplikasi MentorKu.



Gambar 4.39 Grafik FC3

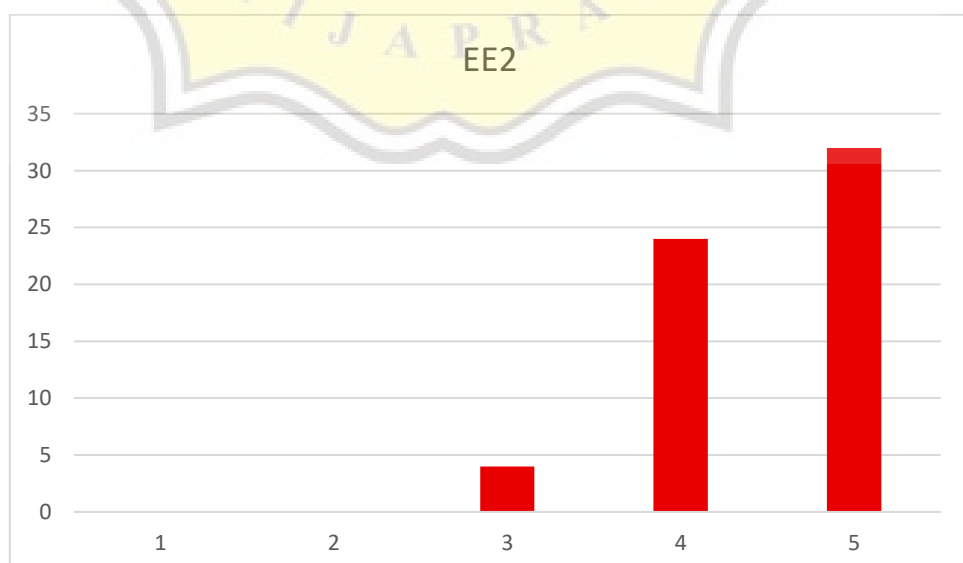
Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 28 orang mengatakan jika mereka sangat setuju jika mempunyai pengetahuan yang cukup untuk menggunakan aplikasi MentorKu.

Sebanyak 29 orang setuju dalam mempunyai pengetahuan yang cukup, sebanyak 3 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju mempunyai pengetahuan yang cukup untuk menggunakan aplikasi MentorKu.



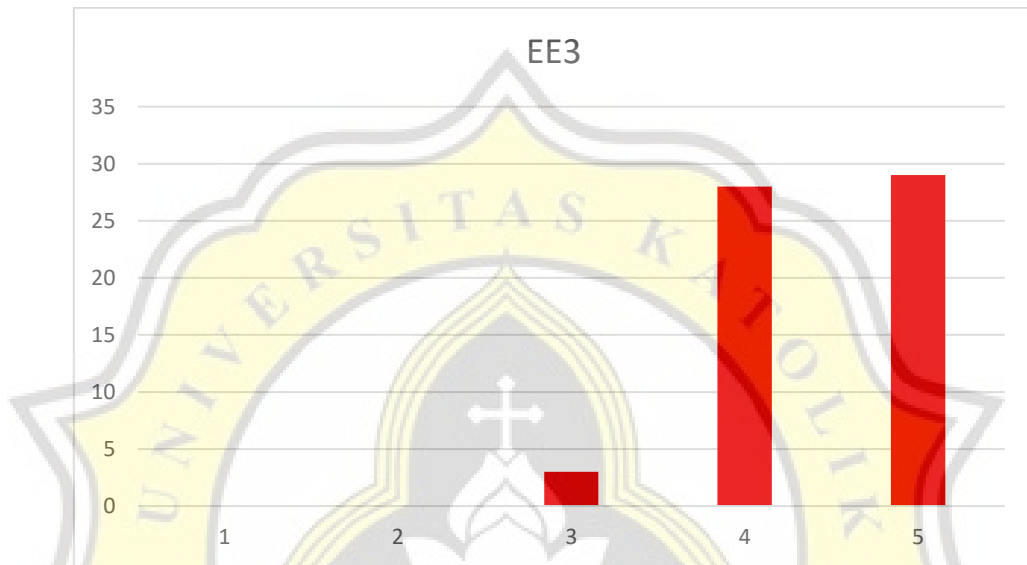
Gambar 4.40 Grafik EE1

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 34 orang mengatakan jika mereka sangat setuju jika Menggunakan Aplikasi MentorKu merupakan hal yang mudah, sebanyak 23 orang setuju dalam menggunakan aplikasi MentorKu merupakan hal yang mudah, sebanyak 3 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju menggunakan Aplikasi MentorKu merupakan hal yang mudah.



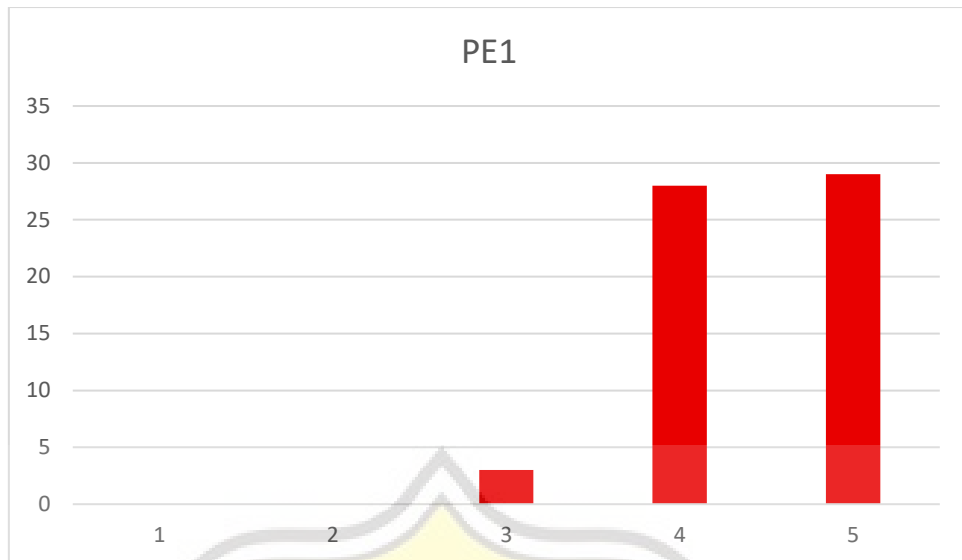
Gambar 4.41 Grafik EE2

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 32 orang mengatakan jika mereka sangat setuju jika aplikasi MentorKu mudah dioperasikan, sebanyak 24 orang setuju aplikasi MentorKu mudah dioperasikan, sebanyak 4 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju aplikasi MentorKu mudah dioperasikan.



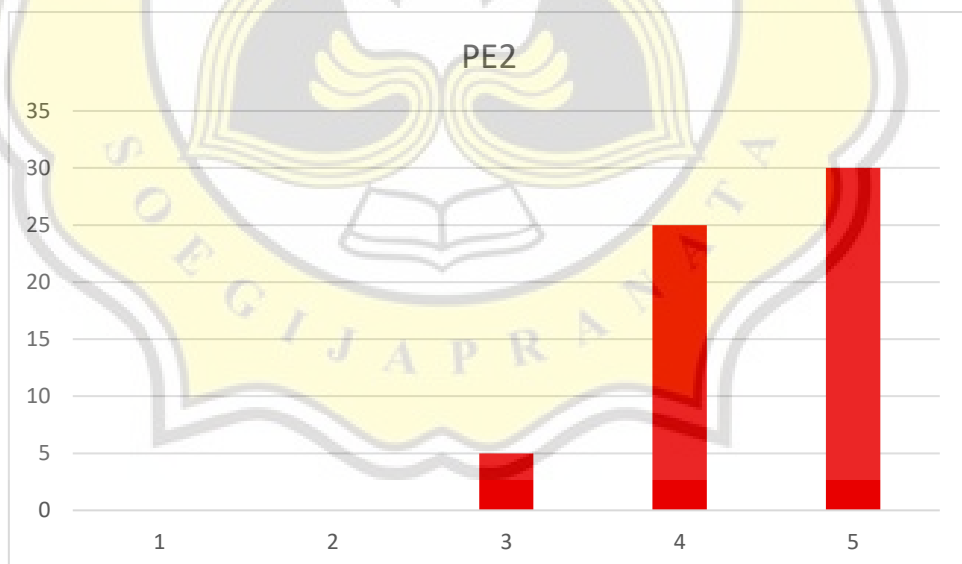
Gambar 4.42 Grafik EE3

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 29 orang mengatakan jika belajar menggunakan aplikasi MentorKu mudah, sebanyak 28 orang setuju belajar menggunakan aplikasi MentorKu mudah, sebanyak 3 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju belajar menggunakan aplikasi MentorKu mudah.



Gambar 4.43 Grafik PE1

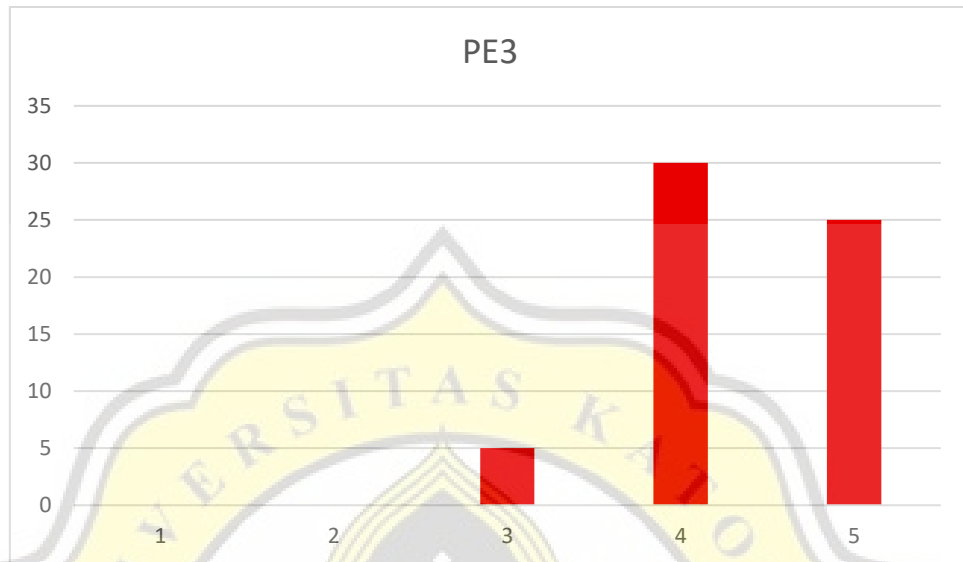
Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 29 orang mengatakan jika aplikasi MentorKu berguna dalam mengembangkan bisnis rintisan, sebanyak 28 orang setuju Aplikasi MentorKu berguna dalam mengembangkan bisnis rintisan, sebanyak 3 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju Aplikasi MentorKu berguna dalam mengembangkan bisnis rintisan.



Gambar 4.44 Grafik PE2

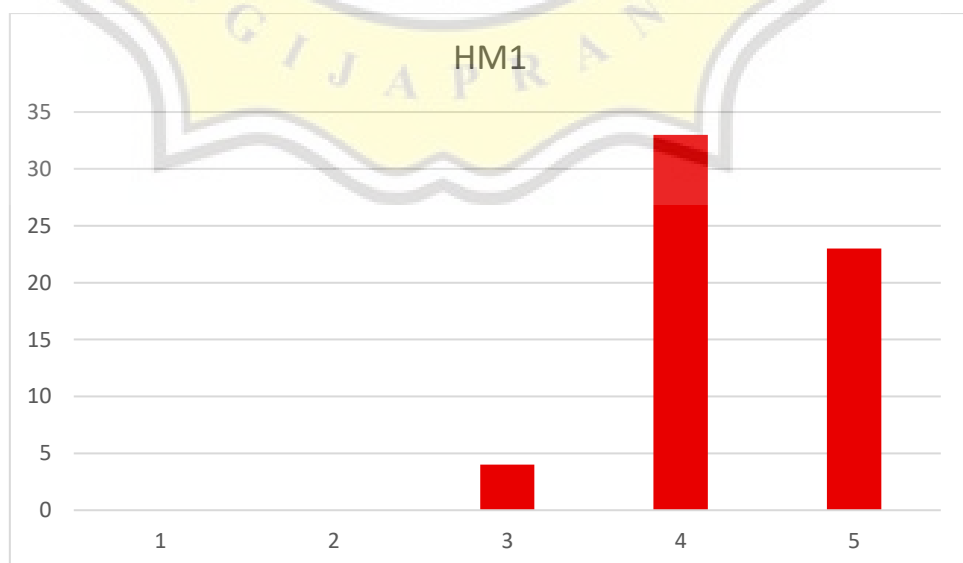
Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 30 orang mengatakan jika menggunakan aplikasi MentorKu meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan bisnis rintisan, sebanyak 25 orang setuju jika menggunakan aplikasi MentorKu meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan bisnis rintisan,

sebanyak 5 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika menggunakan aplikasi MentorKu meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan bisnis rintisan.



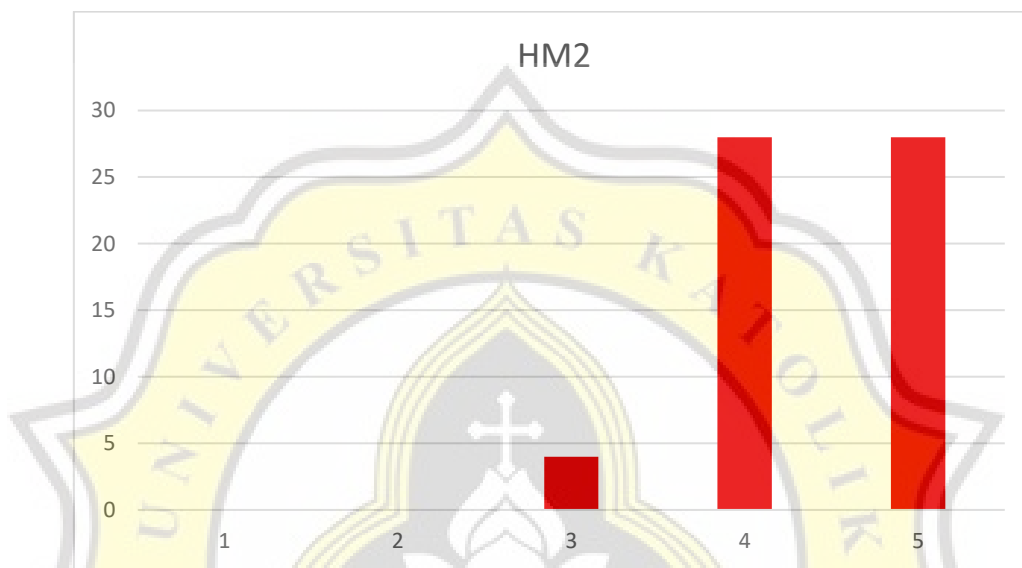
Gambar 4.45 Grafik PE3

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 25 orang mengatakan jika menggunakan aplikasi MentorKu membantu mencapai suatu target dengan mudah, sebanyak 30 orang setuju jika menggunakan aplikasi MentorKu membantu mencapai suatu target dengan mudah, sebanyak 5 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika menggunakan aplikasi MentorKu membantu mencapai suatu target dengan mudah.



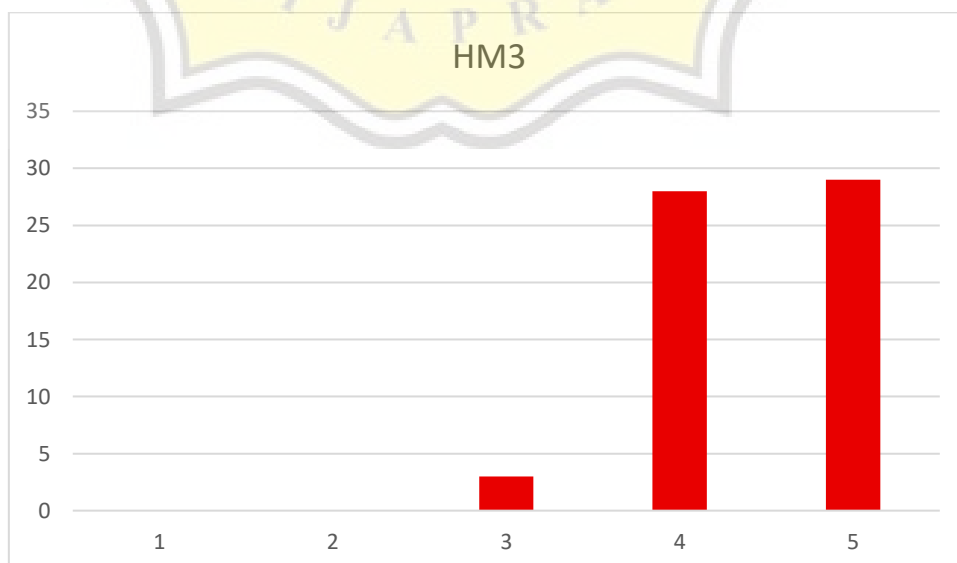
Gambar 4.46 Grafik HM1

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 23 orang mengatakan jika tampilan aplikasi MentorKu menyenangkan untuk dilihat, sebanyak 33 orang setuju jika tampilan aplikasi MentorKu menyenangkan untuk dilihat, sebanyak 4 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika tampilan aplikasi MentorKu menyenangkan untuk dilihat.



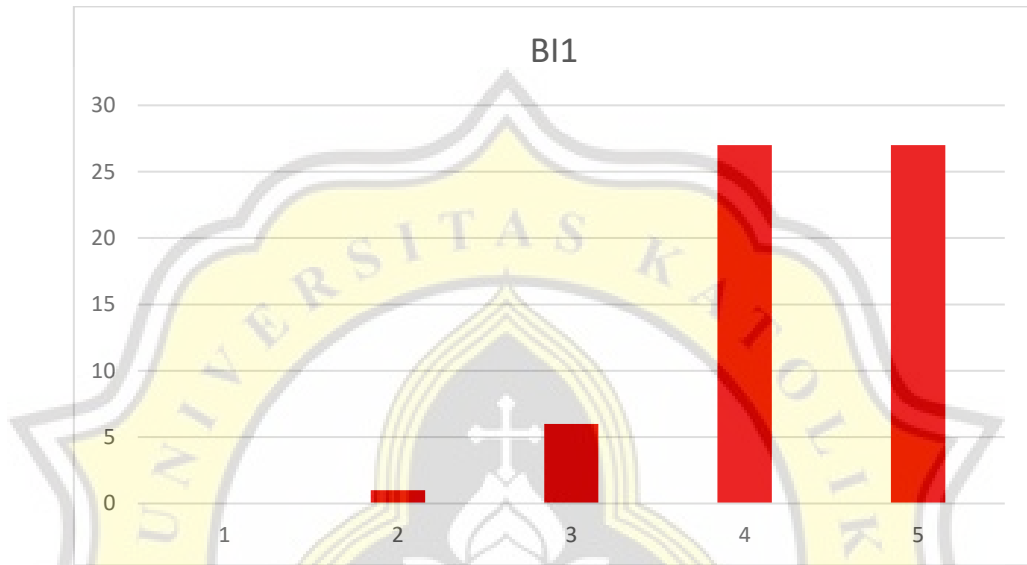
Gambar 4.47 Grafik HM2

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 28 orang mengatakan jika aplikasi MentorKu nyaman untuk digunakan, sebanyak 28 orang setuju jika aplikasi MentorKu nyaman untuk digunakan, sebanyak 4 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika aplikasi MentorKu nyaman untuk digunakan



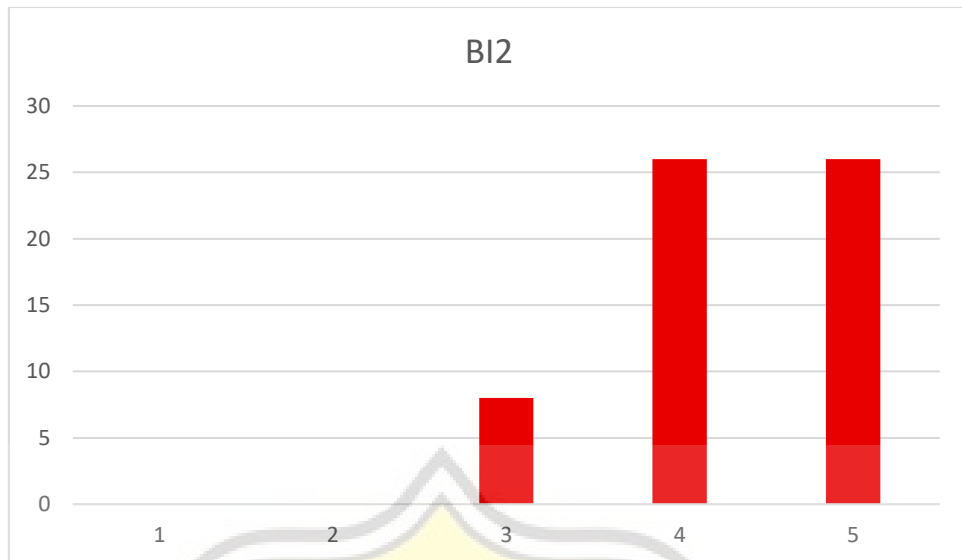
Gambar 4.48 Grafik HM3

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 29 orang mengatakan jika tampilan aplikasi MentorKu sangat menarik, sebanyak 28 orang setuju jika tampilan aplikasi MentorKu sangat menarik, sebanyak 3 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika tampilan aplikasi MentorKu sangat menarik.



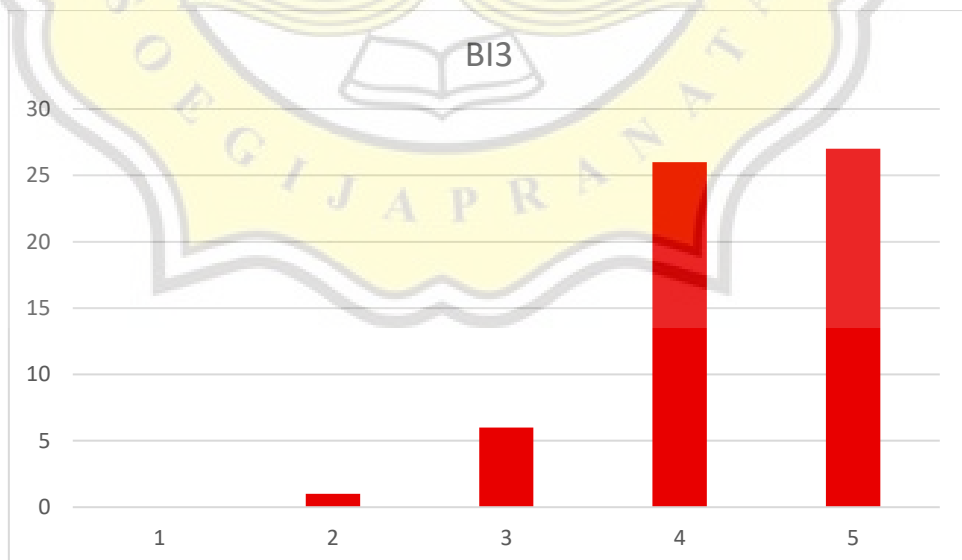
Gambar 4.49 Grafik B11

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 27 orang mengatakan jika akan menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang, sebanyak 27 orang setuju jika akan menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang, sebanyak 6 orang netral, sebanyak 1 orang tidak setuju dan sebanyak 0 sangat tidak setuju jika akan menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang.



Gambar 4.50 Grafik BI2

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 26 orang mengatakan jika akan berencana untuk terus menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang, sebanyak 26 orang setuju jika akan berencana untuk terus menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang, sebanyak 8 orang netral, sebanyak 0 orang tidak setuju dan sangat tidak setuju jika akan berencana untuk terus menggunakan aplikasi MentorKu di masa mendatang.



Gambar 4.51 Grafik BI3

Menurut dari hasil grafik di atas ditunjukkan bahwa, 27 orang mengatakan jika berencana akan menggunakan aplikasi MentorKu di kehidupan sehari – hari saya, sebanyak 26 orang setuju jika berencana akan menggunakan aplikasi MentorKu di kehidupan sehari – hari saya, sebanyak 6 orang netral, sebanyak 1 orang tidak setuju dan sebanyak 0 sangat tidak setuju jika berencana akan menggunakan aplikasi MentorKu di kehidupan sehari – hari saya.

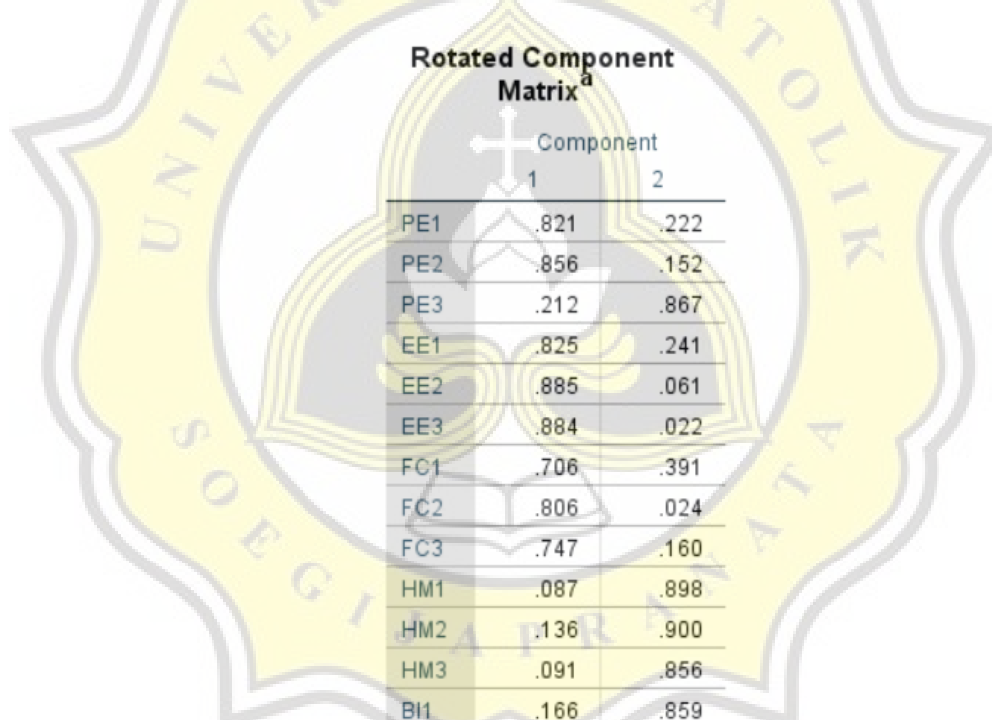


4.4.4 Uji Validitas

Setelah dilakukan pembahasan data, maka langkah selanjutnya dilakukan uji validitas untuk mengetahui kesahihan dari suatu alat ukur yang telah digunakan. Adapun alat ukur yang digunakan berupa variabel yang diuji pada kuesioner yaitu variabel PE, EE, FC, HM terhadap BI.

Berdasarkan tabel dibawah ini, dapat diketahui bahwa pada variabel PE dan BI memiliki nilai variabel yang berada di komponen terpisah. Maka pada tahap uji validitas selanjutnya, kedua variabel tersebut dihilangkan karena dianggap tidak valid dan variabel yang dihilangkan adalah variabel PE3 dan BI1 dikarenakan pada PE3 terletak terpisah dari variabel PE lainnya lalu BI1 memiliki nilai yang paling kecil, sejumlah 0.166.

Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas ke 1



	Component	
	1	2
PE1	.821	.222
PE2	.856	.152
PE3	.212	.867
EE1	.825	.241
EE2	.885	.061
EE3	.884	.022
FC1	.706	.391
FC2	.806	.024
FC3	.747	.160
HM1	.087	.898
HM2	.136	.900
HM3	.091	.856
BI1	.166	.859
BI2	.527	.588
BI3	.752	.247

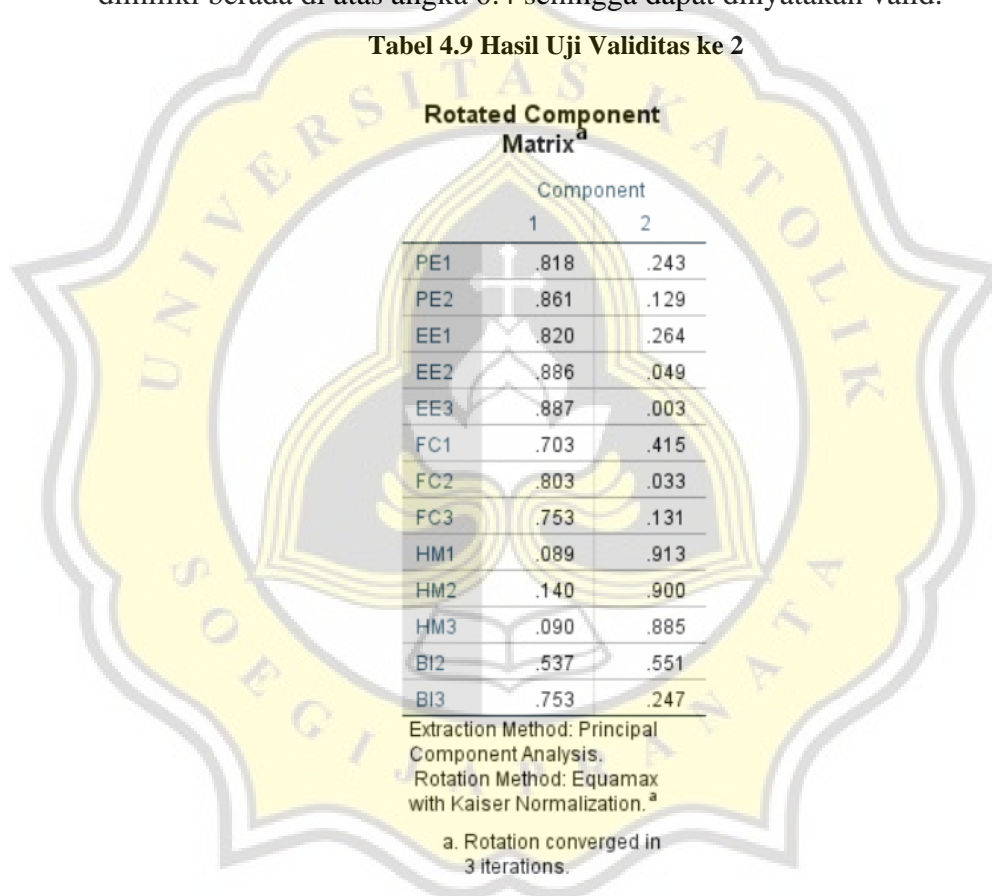
Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Equamax with Kaiser Normalization.^a

a. Rotation converged in 3 iterations.

Setelah dilakukan penghapusan pada salah satu kelompok variabel PE dan BI, hasil yang diperoleh dapat dinyatakan sebagai berikut:

- Pada variabel PE, semua nilai berkumpul pada komponen 1 dan nilai yang dimiliki berada di atas angka 0.4 sehingga dapat dinyatakan valid.
- Pada variabel EE, semua nilai berkumpul pada komponen 1 dan nilai yang dimiliki berada di atas angka 0.4 sehingga dapat dinyatakan valid.
- Pada variabel FC, semua nilai berkumpul pada komponen 1 dan nilai yang dimiliki berada di atas angka 0.4 sehingga dapat dinyatakan valid.
- Pada variabel HM, semua nilai berkumpul pada komponen 2 dan nilai yang dimiliki berada di atas angka 0.4 sehingga dapat dinyatakan valid.
- Pada variabel BI, semua nilai berkumpul pada komponen 1 dan nilai yang dimiliki berada di atas angka 0.4 sehingga dapat dinyatakan valid.

Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas ke 2



Rotated Component Matrix^a

	Component	
	1	2
PE1	.818	.243
PE2	.861	.129
EE1	.820	.264
EE2	.886	.049
EE3	.887	.003
FC1	.703	.415
FC2	.803	.033
FC3	.753	.131
HM1	.089	.913
HM2	.140	.900
HM3	.090	.885
BI2	.537	.551
BI3	.753	.247

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Equamax with Kaiser Normalization.^a

a. Rotation converged in 3 iterations.

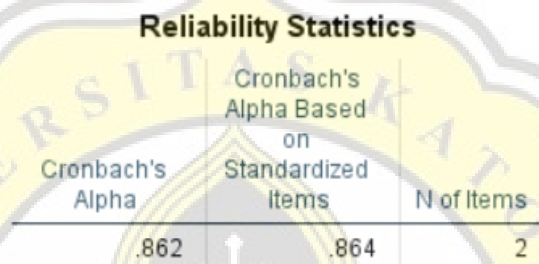
4.4.5 Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, maka langkah selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan tujuan untuk digunakan sebagai pengukur konsistensi suatu data. Hasil yang telah diperoleh dapat dilihat sebagai berikut.

1. Variabel PE

Berikut merupakan tabel hasil dari uji reliabilitas dari variabel PE dan menunjukkan nilai alpha 0.864.

Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel PE

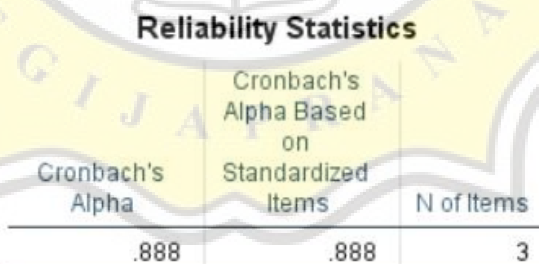


Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.862	.864	2

2. Variabel EE

Berikut merupakan tabel hasil dari uji reliabilitas dari variabel EE dan menunjukkan nilai alpha 0.888.

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Variabel EE



Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.888	.888	3

3. Variabel FC

Berikut merupakan tabel hasil dari uji reliabilitas dari variabel FC dan menunjukkan nilai alpha 0.769.

Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Variabel FC

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.763	.769	3

4. Variabel HM

Berikut merupakan tabel hasil dari uji reliabilitas dari variabel HM dan menunjukkan nilai alpha 0.905.

Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Variabel HM

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.905	.905	3

5. Variabel BI

Berikut merupakan tabel hasil dari uji reliabilitas dari variabel BI dan menunjukkan nilai alpha 0.787.

Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas Variabel BI

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.786	.787	2

Adapun hasil yang telah diperoleh kemudian ditentukan dengan menggunakan rentang nilai pengujian reliabilitas sebagai berikut.

Cronbach's Alpha	Internal Consistency
$\alpha \geq 0.9$	Excellent
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	Good
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	Acceptable
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	Questionable
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	Poor
$0.5 > \alpha$	Unacceptable

Gambar 4.64 Rentang Nilai Pengujian Reliabilitas

Berdasarkan dari tabel rentang nilai pengujian reliabilitas tersebut, maka dapat diperoleh bahwa variabel HM mendapatkan Internal Consistency Excellent, lalu pada variabel PE dan EE mendapatkan Internal Consistency Good, serta variabel FC dan BI mendapatkan Internal Consistency Acceptable dengan penjelasan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.15 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Internal Consistency
PE	0.864	Good
EE	0.888	Good
FC	0.769	Acceptable
HM	0.905	Excellent
BI	0.787	Acceptable

4.4.6 Uji Korelasi

Setelah dilakukan uji reliabilitas, maka langkah yang dilakukan selanjutnya adalah uji korelasi. Pada uji korelasi ditujukan untuk mencari keterkaitan antar variabel yang telah ditentukan. Pada hasil uji yang telah dilakukan, maka diperoleh dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil Uji Korelasi

		SPE	SEE	SFC	SHM	SBI
SPE	Pearson Correlation	1	.852**	.794**	.294*	.673**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.023	.000
	N	60	60	60	60	60
SEE	Pearson Correlation	.852**	1	.875**	.245	.662**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.059	.000
	N	60	60	60	60	60
SFC	Pearson Correlation	.794**	.875**	1	.333**	.701**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.009	.000
	N	60	60	60	60	60
SHM	Pearson Correlation	.294*	.245	.333**	1	.448**
	Sig. (2-tailed)	.023	.059	.009		.000
	N	60	60	60	60	60
SBI	Pearson Correlation	.673**	.662**	.701**	.448**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	60	60	60	60	60

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Data yang berkorelasi ditandai dengan nilai significance (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. PE berkorelasi dengan BI dengan nilai significance lebih kecil dari 0,05 dan ditandai dengan tanda bintang.
- b. EE berkorelasi dengan BI dengan nilai significance lebih kecil dari 0,05 dan ditandai dengan tanda bintang.
- c. FC berkorelasi dengan BI dengan nilai significance lebih kecil dari 0,05 dan ditandai dengan tanda bintang.
- d. HM berkorelasi dengan BI dengan nilai significance lebih kecil dari 0,05 dan ditandai dengan tanda bintang.

4.5 Financial Analysis MentorKu

Analisa Keuangan dalam bisnis MentorKu

4.5.1 Biaya Modal (Biaya Peralatan)

Biaya modal adalah biaya peralatan yang digunakan dalam produksi.

No	ALAT YG DIGUNAKAN	KEBUTUHAN	DIMILIKI/BELUM	BIAYA
1	Laptop	1	Sudah	Rp 10.000.000
2	Wifi	1	Sudah	Rp 350.000
3	Keyboard	3	Sudah	Rp 50.000
4	Mouse	1	Sudah	Rp 30.000
			Total	Rp 10.430.000

4.5.2 Biaya Produksi

Biaya produksi dari *website* MentorKu

No	BAHAN	JUMLAH	MEREK/PENJUAL	HARGA
1	Pembuatan Website	1	Pribadi	Rp 10.000.000
			Total	Rp 10.000.000

4.5.3 Biaya Awal Lain

Biaya awal lain adalah biaya awal lainnya yang dikeluarkan

No	BIAYA-BIAYA	KETERANGAN	BIAYA
1	Biaya promosi awal	Banner dan brosur	Rp 1.000.000
		Total	Rp 1.000.000

4.5.4 Biaya Tenaga Kerja Langsung (BTKL)

Biaya tenaga kerja langsung adalah biaya untuk admin dan juga mentor

No	JML TENGA KERJA YG DIBUTUHKAN	BIAYA PER ORANG	BIAYA
1	1	5000	Rp 5.000
2	6	100000	Rp 600.000
		Total	Rp 1.205.000

4.5.5 Biaya Pendukung (BP)

No	BAHAN	JUMLAH	BIAYA
1	Desain	5	Rp 100.000
		Total	Rp 100.000

4.5.6 Biaya Operasional

Biaya Operasional adalah biaya yang dikeluarkan setiap bulannya.

No	ITEM	BIAYA
1	Sewa Tempat	Rp -
2	listrik	Rp 150.000
3	Biaya Promosi	Rp 500.000
4	Gaji	Rp 500.000
5	Domain	Rp 25.000
	Total	Rp 1.175.000

4.6 Harga Pokok Penjualan – Keuntungan

4.6.1 Harga Pokok Penjualan

$$\text{HPP} = \text{BBBL} + \text{BTKL} + \text{BP}$$

$$\text{HPP} = \text{BBBL} + \text{BTKL} + \text{BP}$$

BBBL = Biaya Bahan Baku Langsung

BTKL = Biaya Tenaga Kerja Langsung

BP = Biaya Pendukung

HARGA POKOK PENJUALAN (HPP)

HPP	Rp 10.705.000
-----	---------------

4.6.2 Harga Per Unit

$$\text{HPP per Unit} = \text{HPP} / \text{Unit}$$

HARGA PER UNIT (HPP/UNIT)		
No	BIAYA PRODUKSI	BIAYA
1	BIAYA PER PRODUKSI	Rp 10.705.000
2	JUMLAH PRODUK YG DIHASILKAN	1
	HPP/Unit	Rp 10.705.000

4.6.3 Laba Kotor Per Unit

Labakotor per Unit = HPP per Unit – Perkiraan Harga Jual

LABA KOTOR PER UNIT (KK/UNIT)		
No	ITEM	HARGA
1	HPP/Unit	Rp 10.705.000
2	Perkiraan Harga Jual	Rp 20.000.000
	KK/Unit	Rp 9.295.000

4.7 Penentuan Break Event Point

4.7.1 Break Event Point (Unit)

BEP (Unit) = Total Biaya Operasional per bulan / Labakotor per unit

BEP (Unit) 0,126412

4.7.2 Balik Modal (Unit)

Balik Modal (Unit) = Modal Awal / Labakotor per unit

Balik Modal (Unit) 1

4.8 Target Balik Modal

Labakotor/Unit x Penjualan/bulan = Labakotor/bulan – Biaya operasional = Laba Bersih/bulan

BU LA N	PR OD UK	PERKIRAAN BIAYA OPERASIONAL	HP P/ Unit	HARGA JUAL/ Unit	LABA KOTOR/ R/Unit	PENJ UALA N/hari	PENJU ALAN/ bulan	PERKIRAA N LABA KOTOR/bula n	PERKIRA AN LABA BERSIH
Okt ober	Me nto rKu	1175000	107 050 00	200000 00	929500 0	10	300	2788500000	278732500 0
Nov ember	Me nto rKu	1175000	107 050 00	200000 00	929500 0	15	450	4182750000	418157500 0
Des embe r	Me nto rKu	1175000	107 050 00	200000 00	929500 0	20	600	5577000000	557582500 0
							Total (3 bln)	12548250000	125447250 00
							Rata- rata	4182750000	418157500 0

Balik Modal dalam Bulan = Modal Awal Usaha / Rerata Laba Bersih

BALIK MODAL (Bulan) 0,002733

4.9 Sumber Dana

Sumber dana yang dibutuhkan dalam keperluan ini diperoleh dari investasi yang didapatkan dengan bentuk kerja sama dengan pemodal sejumlah 90% dari total kebutuhan dana.

4.10 Sumber Pendapatan

Sumber pendapatan berasal dari biaya berlangganan yang dilakukan oleh pengguna.