

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian Aplikasi Pelayanan Jasa "MentorKu", dapat disimpulkan:

1. Strategi yang diimplementasikan dalam perencanaan bisnis rintisan layanan jasa MentorKu sebagai platform kegiatan mentoring *online* di UNIKA berguna sebagai wadah pengembangan kewirausahaan di UNIKA Soegijapranata, CSE membutuhkan platform untuk memfasilitasi pelatihan dan pendampingan kewirausahaan di UNIKA.
2. Perencanaan arus kas dalam layanan jasa MentorKu karena masih akan digunakan di dalam UNIKA, Aplikasi MentorKu bekerja sama dengan Center for Student Entrepreneurship (CSE) dalam bentuk pendanaan untuk mentor-mentor di MentorKu, mentor di aplikasi MentorKu saat ini merupakan dari dosen dan juga alumni UNIKA yang memumpuni bidang bisnis tertentu dan berkompeten. Dan untuk penggunaannya yaitu mahasiswa aktif UNIKA dapat menggunakan layanan MentorKu tanpa membayar, hal ini dikarenakan hasil dari kerjasama dengan Center for Student Entrepreneurship (CSE). Jika MentorKu menerapkan sistem berlangganan, MentorKu mengklasifikasikan semua arus kas masuk dan keluar. Biaya-biaya yang dikeluarkan dalam aplikasi MentorKu antara lain biaya domain dan *hosting website*, biaya iklan untuk promosi, biaya mentor yang bekerja sama dengan MentorKu dan biaya pemasukan MentorKu berasal dari biaya berlangganan layanan jasa MentorKu oleh pengguna.
3. Rancangan aplikasi MentorKu sebagai platform pengembangan kewirausahaan di UNIKA yang dilakukan oleh CSE dibuat pada *website yang responsive*, sehingga semua pengguna dapat mengakses aplikasi MentorKu dengan mudah di mana saja, kapan saja dan dengan gadget *smartphoone* atau komputer.

5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian Aplikasi Pelayanan Jasa "MentorKu", terdapat beberapa saran pengembangan untuk Aplikasi Pelayanan Jasa "MentorKu", yaitu:

1. Bisa mendaftar atau masuk dengan akun Google, khususnya akun Student di Unika
2. Diperlukan penelitian lebih lanjut terkait pertemuan bimbingan tidak hanya dapat dilakukan secara *online* melalui panggilan video tetapi secara *offline* juga dengan pertemuan tatap muka secara langsung yang dilakukan di lingkungan kampus Unika Soegijapranata, dengan penyertaan bukti bisa berupa foto kegiatan.
3. UI (*User Interface*) yang lebih menarik lagi karena tampilan yang masih sederhana.
4. UX (*User Experience*) yang lebih memudahkan pengguna dalam menggunakan pengguna aplikasi MentorKu karena rentang usia pengguna yang luas.
5. Diperlukan penelitian mengenai nilai langganan dan biaya promo untuk sistem berlangganan.

