

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan tingkat pertumbuhan usaha yang terbilang rendah dibanding dengan negara-negara berkembang lainnya. Namun tidak berarti angka minat berwirausaha di Indonesia menurun. Justru setiap tahun terjadi peningkatan terhadap angka kredit di dalam manajemen keuangan perusahaan rintisan di Indonesia. Menurut data dari Badan Pusat Statistik Nasional pada September 2016, tercatat angka kredit usaha tingkat kecil dan menengah naik 4.2% dalam kurun waktu 1 tahun di periode 2015-2016 (Badan Pusat Statistik, 2016). Ini menunjukkan bahwa kegiatan wirausaha di Indonesia terus bergerak maju. Hal ini juga didukung dengan peningkatan jumlah ratio wirausaha di Indonesia yang naik menjadi 3,1% pada Maret 2017. Data tersebut menggambarkan bahwa tingkat wirausaha di Indonesia sudah melampaui 2% dari populasi penduduk, ini juga sebagai salah satu syarat minimal masyarakat Indonesia akan sejahtera (Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia, 2017).

Trend berwirausaha dalam beberapa tahun ini memang meningkat. Sejak beberapa perusahaan rintisan dengan *background* teknologi mulai bermunculan. Go-Jek, Uber, Grab adalah perusahaan-perusahaan sukses

yang bermula dari perusahaan rintisan yang didirikan oleh *founder-founder* dari berbagai negara. Dibalik *trend* dan peningkatan itu, ternyata 90% perusahaan rintisan di Dunia termasuk di Indonesia tutup alias gagal beroperasi dan hanya 10% saja yang bertahan (Forbes, 2015). Mayoritas kegagalan yang dihadapi oleh perusahaan rintisan ternyata bermula dari para pendirinya yang kurang memiliki *skill* atau ketrampilan dalam mengelola perusahaan dan mengantisipasi permasalahan yang ada, seperti 42% *founder startup* tidak mengetahui target market mereka sampai 7% *founder startup* pendiri *pivot* karena kesalahan strategi dari internal tim (CB Insights, n.d.). Berdasarkan data tersebut, penulis memiliki kesimpulan bahwa banyak *startup* atau perusahaan rintisan gagal memulai perusahaan mereka karena kurangnya *passion, skill, mindset* sampai karakter yang ada pada para pendiri atau *founder* dari *startup* yang mereka dirikan.

Solusinya adalah dengan mengembangkan diri para *founder* sehingga menjadi *founder* yang berkualitas dan memiliki pengetahuan yang luas tentang perusahaan yang mereka dirikan. Dengan demikian, perusahaan yang mereka bangun akan tumbuh dengan baik dan berakhir sukses. Salah satu pengembangan diri adalah dengan pendekatan mentoring. Mentoring memiliki dampak yang sangat positif baik bagi *founder* maupun bagi *expert* yang memberikan mentoring. Sehingga akses akan informasi dari kedua pihak ini dapat meningkatkan kualitas dan kinerja sebuah perusahaan rintisan (Martoredjo, 2015).

Berdasarkan solusi diatas, dilakukan analisa permasalahan beserta solusi yang diberikan dengan melakukan *preliminary research* terhadap 30 *founder startup* di Kota Surabaya. *Preliminary research* tersebut bertujuan untuk menguji apakah solusi atas permasalahan dalam diri *founder* tersebut benar-benar *valid* atau tidak. Riset tersebut juga ingin menguji apakah solusi yang akan dibuat nantinya benar-benar berguna dan akan dipakai oleh *founder* untuk mengembangkan dirinya sehingga *startup* yang mereka bangun dapat mencapai hasil yang maksimal. Hasil *preliminary research* dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil riset menggunakan survei langsung kepada para *founder startup* didapat kesimpulan bahwa 97% *founder* membutuhkan kegiatan mentoring dan mentor yang *experts* dibidangnya untuk membantu mereka mengembangkan bisnis mereka di masa depan. 3% tidak membutuhkan kegiatan mentoring karena sudah memiliki inkubator bisnis dan mengikuti *startup accelerator* sehingga kegiatan mentoring yang ada dirasa sudah cukup. Namun pada kesimpulannya, setiap *founder startup* membutuhkan kegiatan mentoring, baik mentoring dalam bentuk inkubator bisnis, *startup accelerator* sampai mentoring *online* dan *offline*.

Maka dari itu salah satu bentuk mentoring yang bisa dilakukan adalah melalui mentoring secara online. Hal ini menjadi penting karena di zaman moderen saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat. Diskusi saat ini tidak perlu lagi menggunakan cara bertatap muka secara langsung dengan mentor, dengan media *chat*, maka kegiatan mentoring akan jauh

lebih mudah dan kegiatan menyimpan dan mencari informasi menjadi lebih sederhana (Tileng & Wahyudi, 2017).

Selain itu, teknologi informasi ternyata memiliki efek yang sangat baik bagi pertumbuhan diri *founder* dan juga *experts*. Dengan mentoring secara online melalui kemajuan teknologi yang ada saat ini, merupakan cara yang baik untuk mempromosikan *founder* dan *experts* kepada masyarakat secara luas (Wahyudi, Tileng, & Kurniawan, 2017). Sehingga dengan kegiatan mentoring, maka tidak hanya *founder* yang mendapatkan manfaat, tetapi *experts* juga mendapatkan manfaatnya.

Berdasarkan data, riset, dan permasalahan tersebut serta solusi yang telah disebutkan, maka dibuatlah Tugas Akhir dengan judul “**Rancang Bangun Sistem Mentoring Startup Berbasis Web**”. Dengan demikian, semoga banyak *founder* dari perusahaan rintisan dapat berkonsultasi secara *online* dengan para *expert* dari seluruh Indonesia untuk mengembangkan diri mereka dan mengembangkan perusahaan yang mereka bangun.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sistem mentoring *startup* berbasis web.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan terbatas pada beberapa hal berikut ini :

- Penelitian dilakukan di wilayah Surabaya dan komunitas-komunitas penggiat *Startup* di Surabaya.
- *Output* atau hasil dari penelitian ini adalah sebuah website yang mempertemukan antara *founder* dan *expert* untuk melakukan kegiatan mentoring secara online dengan kegiatan tanya jawab.
- Website dapat berjalan dengan baik di browser Safari, Chrome serta Mozilla Firefox.
- Penelitian dari website ini ditujukan kepada pendiri perusahaan rintisan dengan usia 15 sampai 30 tahun yang memerlukan kegiatan mentoring untuk kemajuan perusahaannya.
- Terdapat fitur kategori mentoring dengan 3 kategori yaitu *expert business*, *expert technology* dan *expert design* yang merupakan kategori utama dalam pendirian *startup*.
- Terdapat *profile* dari *expert* yang dapat dilihat para *founder* untuk menentukan kualitas mentoring yang dilakukan para *founder*.
- Fitur dari website *Fintter* dibagi menjadi dua fitur utama yaitu fitur untuk *founder* dan fitur untuk *expert*.

- Fitur untuk *founder* meliputi :

- *Create profile*
- *Ask experts*
- *Email notification*
- *Mentoring History*
- *Hire Experts*

- Fitur untuk *expert* meliputi :

- *Create profile*
- *Answer Founder question*
- *Email notification*
- *Mentoring History*

1.4 Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem mentoring *startup* berbasis web.

1.5 Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat dijabarkan kedalam poin-poin sebagai berikut :

- Website ini dapat mempermudah *founder* mengembangkan perusahaannya dengan melakukan mentoring kepada *expert* yang ahli dibidangnya.

- Website ini membantu *founder* menemukan dan meningkatkan keahliannya dalam membangun diri menjadi *founder* yang berwawasan luas melalui kegiatan mentoring.
- Website ini membantu para *expert* untuk mendapatkan pekerjaan baru dengan mempromosikan diri mereka sendiri di halaman profil mereka.
- Website ini membantu para *expert* untuk berbagi ilmu dengan orang lain.

1.6 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan berikut ini :

1.6.1 Studi Pendahuluan

Pada tahap ini akan dilakukan penelitian pendahuluan yang meliputi observasi dan survey secara *offline* dan *online* kepada kedua *user* yaitu *founder* dan *expert* serta mencari segala macam informasi dalam bentuk artikel, jurnal dan informasi-informasi lain yang mendukung pembuatan hasil akhir dari penelitian ini.

1.6.2 Analisis dan Desain Sistem

Pada tahap ini setiap kebutuhan sistem akan di desain dan di analisis sebaik mungkin. Mulai dari desain *front end* yang meliputi desain UI dan UX dari website ini menggunakan HTML dan CSS serta desain

Back end yang meliputi proses kerja dari website ini menggunakan PHP serta database MySQL sebagai arsitektur penyimpanan datanya. Tentunya juga ada tambahan JavaScript untuk menciptakan efek *animation* pada website ini untuk memberikan kemudahan bagi *user* dalam berinteraksi. Untuk keamanan, website ini dirancang dengan *framework* CodeIgniter sehingga menggunakan konsep Model, View, Controller atau yang biasa dikenal dengan MVP Model.

1.6.3 Implementasi

Pada tahap ini, seluruh desain sistem akan diaplikasikan dalam bentuk website sebagai *output* dari penelitian ini.

1.6.4 Testing

Pada tahap *testing* website ini akan diuji coba untuk umum serta penggiat *startup* di Surabaya untuk mendapatkan *feedback* tentang desain dan fungsi dari website ini. Tujuannya juga untuk menemukan apakah ada *bug/error* serta memperbaikinya.

1.6.5 Kesimpulan dan Saran

Ini adalah tahap terakhir dari penelitian ini. Setelah meneliti *founder* dan *expert* serta memberikan solusi berupa website untuk melakukan kegiatan mentoring secara *online* maka akan diuraikan kesimpulan dari akhir penelitian dan solusi yang sudah diberikan sebelumnya. Pada tahap ini juga akan mencakup rencana pengembangan dan perbaikan website jika membutuhkan perbaikan.

1.7 Sistematikan Penulisan Tugas Akhir

Penulisan laporan Tugas Akhir ini akan disusun dalam 6 bab, dengan sistematikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan Tugas Akhir, manfaat penulisan Tugas Akhir, ruang lingkup, metodologi pelaksanaan Tugas Akhir, sistematika penulisan Tugas Akhir serta gambaran sistem yang akan dikerjakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan tentang teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian serta membuat solusi dari penelitian tersebut.

BAB III Analisis dan Desain Sistem

Bab ini berisikan analisa masalah dan desain secara keseluruhan dari website Fintter. Bab ini akan memuat analisis alasan mengapa menggunakan teknologi tertentu serta sampai pada desain arsitektur, database, serta UI dan UX dari website Fintter.

BAB IV Implementasi

Bab ini menjelaskan bagaimana analisa dan desain sistem yang sudah dilakukan dapat diaplikasikan dalam sebuah website yang diberi nama Fintter.

BAB V Hasil Pengujian

Bab ini berisikan hasil pengujian (*testing*) dari website yang telah di implementasikan kepada *user*.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan desain sistem website serta masukan *feedback* dari *user* dalam pengujian website. Ditambah dengan kesimpulan pengembangan dari penulis.

