

**PENERAPAN IDE BISNIS PADA PLATFORM *WEBSITE* JASA
PENCARIAN KERJA SNAPWORK**



Disusun Oleh:

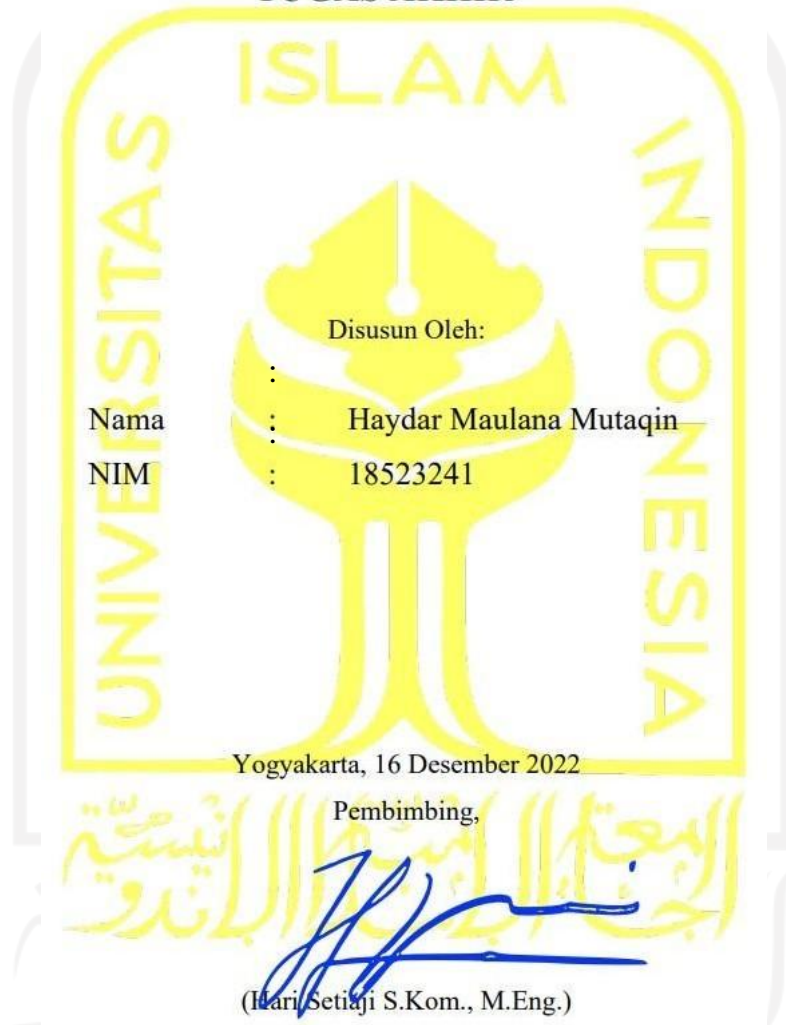
Nama : Haydar Maulana Mutaqin
NIM : 18523241

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENERAPAN IDE BISNIS PADA PLATFORM *WEBSITE* JASA
PENCARIAN KERJA SNAPWORK**

TUGAS AKHIR



HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENERAPAN IDE BISNIS PADA PLATFORM *WEBSITE* JASA
PENCARIAN KERJA SNAPWORK**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 11 Januari 2023

Tim Penguji

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Anggota I

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Anggota II

Zainudin Zuhri, S.T., M.IT.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

YOGYAKARTA

(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haydar Maulana Mutaqin

NIM : 18523241

Tugas akhir dengan judul:

**PENERAPAN IDE BISNIS PADA PLATFORM *WEBSITE* JASA
PENCARIA KERJA SNAPWORK**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Desember 2022



(Haydar Maulana Mutaqin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas segala rahmat yang diberikan oleh Allah SWT. Kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat-sahabat serta umat-Nya. Sehingga atas ridho Allah SWT. tugas akhir yang berjudul “PENERAPAN IDE BISNIS PADA PLATFORM WEBSITE JASA PENCARIAN KERJA SNAPWORK” dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini merupakan syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan studi program sarjana, pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Tanpa bimbingan, dukungan, doa serta bantuan dari berbagai pihak, saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu saya dalam pengerjaan tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kemudahan serta kemuliaannya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua saya yaitu Jamal Mutaqin S.E dan Titin Haras yang telah memberikan kasih sayang dan segalanya kepada saya sehingga saya dapat menempuh pendidikan sarjana, serta nasihat yang memotivasi saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Pak Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing saya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasehat, dan ilmunya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Teman-teman kontrakan ABM yang selalu menyemangati, mengingatkan, dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Fadel Pamungkas dan Dimas Danu selaku anggota tim Acestronout yang telah merintis *startup* ini dari awal.
6. Raisa Dieta selaku *support system* saya dalam membuat penyusunan tugas akhir ini.
7. Raiful Muafiq dan Gian Indria selaku teman sekamar yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan tugas akhir di akhir – akhir batas pengumpulan.
8. Seluruh teman dan sahabat saya yang telah berpartisipasi dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

HALAMAN MOTTO

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu.”

(Umar bin Khattab)

“Kaizoku ou ni ore wa naru”

(Monkey D. Luffy)



KATA PENGANTAR

Kata pengantar adalah bagian yang digunakan untuk menyampaikan rasa syukur atas selesainya penyusunan laporan tugas akhir. Selain itu, bagian kata pengantar juga dapat memuat berbagai hal sebagai berikut:

1. Tujuan penulisan laporan atau pelaksanaan penelitian tugas akhir.
2. Mengemukakan kesulitan-kesulitan (non ilmiah) yang ditemui pada saat penelitian tugas akhir.
3. Ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu atau mendukung penyelesaian penulisan laporan atau pelaksanaan penelitian tugas akhir.
4. Harapan penulis terhadap penelitian tugas akhir yang telah diselesaikan.

Umumnya bagian kata pengantar ditutup dengan tanda tangan dari penulis.

Yogyakarta, 16 Desember 2022



(Haydar Maulana Mutaqin)

SARI

Tingginya angka pengangguran di Indonesia khususnya lulusan diploma maupun sarjana dan banyaknya orang pemakai *gadget* yang terhubung ke internet merupakan alasan utama pembuatan *website*. Presentase pengangguran hingga bulan Februari 2022 untuk jenjang diploma mencapai 6,09% dan untuk jenjang sarjana mencapai 6,17%. Di era yang serba modern ini, antara manusia dan internet sulit untuk dipisahkan. Di Indonesia sendiri pada awaltahun 2022 ada sekitar 204,7 juta pengguna yang perangkatnya tersambung internet. Oleh karena itu dibuatlah ide bisnis untuk *website* SnapWork. SnapWork adalah sebuah *website* penyedia jasa untuk mempertemukan antara *fresh graduate* yang ingin mencari kerja dengan para perusahaan yang menyediakan lowongan kerja. Tidak hanya itu, di dalam *website* SnapWork juga menyediakan layanan terkait pengembangan diri untuk mempersiapkan diri didalam dunia kerja nantinya. Adapun yang membuat berbeda SnapWork adalah terkait fokus dari lowongan kerja yang hanya dikhususkan untuk pekerjaan di dunia teknologi informasi saja. SnapWork diharapkan mampu membantu dalam pengurangan angka pengangguran *fresh graduate* di Indonesia sendiri. Pembuatan ide bisnis dalam *website* SnapWork ini nantinya akan menggunakan pendekatan metode *lean startup*.

Kata kunci: *Startup*, SnapWork, *Lean startup*, *Fresh graduate*

GLOSARIUM

<i>Startup</i>	Perusahaan rintisan yang baru berdiri.
<i>Lean Startup</i>	Metode atau alat yang digunakan untuk membuat suatu <i>startup</i> .
<i>Feedback</i>	Masukan ataupun saran dari para calon pengguna.
<i>Usecase</i>	Gambaran secara fungsional dalam suatu sistem
<i>Wireframe</i>	Gambaran kasar dari sebuah aplikasi/platform yang nantinya digunakan sebagai acuan dari pembuatan purwarupa.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Metodologi Perintisan Bisnis.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Teknologi Informasi	5
2.1.1 Pengertian Teknologi	5
2.1.2 Pengertian Informasi.....	5
2.1.3 Pengertian Teknologi Informasi.....	5
2.2 <i>Fresh Graduate</i>	6
2.3 <i>Startup</i>	6

	xi
2.3.1	Pengertian <i>Startup</i> 6
2.3.2	<i>Team Startup</i> 7
2.4	<i>Website</i> 7
2.5	<i>Lean Startup</i> 8
2.5.1	<i>Build</i> 9
2.5.2	<i>Measure</i> 9
2.5.3	<i>Learn</i> 9
2.6	Penelitian Terkait..... 10
2.7	<i>Business Model Canvas</i> 11
BAB III METODOLOGI PERINTISAN BISNIS 12	
3.1	Pencarian Ide 13
3.2	Identifikasi Kebutuhan 14
3.3	Penentuan Tujuan 15
3.4	Pelaksanaan Perintisan Bisnis 15
3.4.1	Pembuatan <i>Business Model Canvas (BMC)</i> 16
3.4.2	Pembuatan Diagram <i>Business Process Model Notation (BPMN)</i> 16
3.4.3	Pembuatan Diagram <i>Use Case</i> 16
3.4.4	Pembuatan <i>Wireframe</i> 16
3.5	Pengujian Ide dan Evaluasi..... 17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 18	
4.1	Pembuatan Ide 18
4.2	Hasil Analisis Kebutuhan 19
4.2.1	Hasil Analisis Kebutuhan Calon Pengguna 20
4.2.2	Hasil Survei Kebutuhan Analisis Kompetitor..... 22
4.3	Hasil Penentuan Tujuan..... 24
4.4	Hasil Pelaksanaan Perintisan Bisnis Oleh Tim Acestronout..... 25
4.4.1	Hasil Pembuatan <i>Business Model Canvas SnapWork</i> 26

	xii
4.4.2 Hasil Pembuatan <i>Business Process Model Notation</i> SnapWork.....	27
4.4.3 Hasil Pembuatan <i>Usecase Diagram</i> SnapWork.....	29
4.4.4 Hasil Pembuatan <i>Wireframe</i> SnapWork	31
4.5 Hasil Pengujian Ide dan Evaluasi	40
4.6 Hasil Desain Antarmuka SnapWork	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55



HFDAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Anggota Tim Perintisan Bisnis.....	12
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara <i>User 1</i>	14
Tabel 3. 3 Pertanyaan Wawancara <i>User 2</i>	15
Tabel 4. 1 Pembuatan Ide.....	18
Tabel 4. 2 Peran Ketiga Calon Pengguna	20
Tabel 4. 3 Kriteria Wawancara Calon Pengguna 1	20
Tabel 4. 4 Kriteria Wawancara Calon Pengguna 2	21
Tabel 4. 5 Pertanyaan Wawancara Calon Pengguna 1	21
Tabel 4. 6 Pertanyaan Wawancara Calon Pengguna 2.....	21
Tabel 4. 7 Inti Permasalahan Calon Pengguna 1	22
Tabel 4. 8 Inti Permasalahan Mitra Perusahaan	22
Tabel 4. 9 Hasil Survei Kebutuhan Analisis Kompetitor.....	23
Tabel 4. 10 Inti Permasalahan dan Solusi Calon Pengguna 1	24
Tabel 4. 11 Inti Permasalahan dan Solusi Calon Pengguna 2.....	25
Tabel 4. 12 Hasil Wawancara Narasumber 1	41
Tabel 4. 13 Hasil Wawancara Narasumber 2	42
Tabel 4. 14 Hasil Wawancara Narasumber 3	42
Tabel 4. 15 Hasil Wawancara Narasumber 4	43
Tabel 4. 16 Hasil Wawancara Narasumber 5	43
Tabel 4. 17 Hasil Wawancara Narasumber 6	44
Tabel 4. 18 Hasil Wawancara Narasumber 7	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur metode <i>lean startup</i>	9
Gambar 2. 2 Business Model Canvas.....	11
Gambar 3. 1 Tahapan pelaksanaan Perintisan Bisnis.....	16
Gambar 4. 1 Perbandingan Angka Pengangguran Terbuka	19
Gambar 4. 2 <i>Business Model Canvas SnapWork</i>	26
Gambar 4. 3 <i>Business Process Model Notation SnapWork</i>	28
Gambar 4. 4 <i>Business Process Model Notation SnapWork</i>	29
Gambar 4. 5 <i>Usecase Diagram SnapWork</i>	29
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Halaman Login</i>	32
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Halaman Register</i>	32
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Halaman Beranda</i>	33
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Halaman Detail Postingan</i>	34
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Halaman Pengembangan Diri</i>	35
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Halaman Tes Kepribadian</i>	35
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Halaman Pembayaran Tes Kepribadian</i>	36
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Halaman Profil Mitra perusahaan</i>	37
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Halaman Berita</i>	37
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Halaman Detail Berita</i>	38
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Halaman Dashboard Mitra perusahaan</i>	39
Gambar 4. 17 <i>Wireframe Halaman Dashboard Admin</i>	40
Gambar 4. 18 <i>E-Certificate Lomba Porsematik 2022</i>	41
Gambar 4. 19 Halaman Register	45
Gambar 4. 20 Halaman Beranda	46
Gambar 4. 21 Detail Postingan Lowongan	46
Gambar 4. 22 Profil Calon Pencari Pekerjaan.....	47
Gambar 4. 23 Pengembangan Diri	48
Gambar 4. 24 Tes Kepribadian.....	49
Gambar 4. 25 Pembayaran Hasil Tes Kepribadian	49
Gambar 4. 26 Halaman Profil Mitra perusahaan.....	50
Gambar 4. 27 Halaman Berita.....	50
Gambar 4. 28 Halaman Detail Berita	51
Gambar 4. 29 <i>Dashboard Mitra perusahaan</i>	52
Gambar 4. 30 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	53

Gambar 4. 31 Halaman *Dashboard* Admin (Lanjutan)..... 53



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi mempunyai artian suatu teknologi dengan menggabungkan komponen komputasi dengan tambahan jalur komunikasi yang berkecepatan tinggi yang bisa membawa suara, video, maupun data (Williams & Stacey, 2003). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam skala global, membuat banyak sektor dalam kehidupan harus mengikuti perkembangannya, salah satunya dalam sektor usaha. Sekarang ini sudah banyak kelompok atau perorangan yang memulai usaha rintisan atau yang biasa disebut dengan *startup*. Di Indonesia sendiri perkembangan *startup* terbilang cukup pesat. Tercatat pada tahun 2022 ini sudah ada sebanyak 2.346 *startup* yang berdiri di Indonesia. Jumlah tersebut menempatkan Indonesia sendiri pada posisi pertama di lingkup Asia Tenggara sendiri disusul dengan negara Singapura yang berada di peringkat kedua yakni dengan jumlah 1.013 *startup* (Annur, 2022). Tingginya angka tersebut juga di ikuti dengan arus penggunaan perangkat yang terhubung ke dalam internet. Tercatat pada tahun 2022 di Indonesia sendiri, sudah ada sekitar 204,7 juta pengguna yang perangkatnya tersambung kedalam internet (Annur, 2022).

Umumnya *startup* di Indonesia sendiri banyak bergerak dalam bidang penyedia layanan jasa serta bidang penjualan produk. Dengan banyaknya *startup* yang berdiri di Indonesia sendiri tidak sedikit juga dari *startup* tersebut yang gulung tikar dikarenakan beberapa alasan. Dikutip dari laman CB Insight alasan banyaknya *startup* yang gagal dalam perintisannya dikarenakan kurangnya kebutuhan dari pasar tersebut, model bisnis yang cacat, kalah dalam persaingan dan masih banyak lagi (CBINSIGHTS, 2021). Oleh karena itu memang perlu banyak persiapan yang matang sebelum mulai membangun sebuah *startup*.

SnapWork sendiri adalah sebuah *startup* yang bergerak dalam pelayanan jasa. SnapWork sendiri lahir karena adanya permasalahan yang muncul terkait pengangguran untuk di ranah *fresh graduate*. Tingginya kasus angka pengangguran di Indonesia terkhusus untuk para *fresh graduate* sendiri menjadi menjadi fokus penting untuk ditanggulangi. Tercatat hingga awal Februari 2022 angka pengangguran untuk jenjang diploma sendiri mencapai persentase 6,09% dan untuk sarjana mencapai 6,19% (Badan Pusat Statistik, 2022). Para tenaga kerja yang lama dalam mencari kerja didasari karena adanya sisi permintaan kerja dan sisi penawaran kerja yang tidak sesuai. Kurangnya informasi sekarang ini terkait lowongan pekerjaan juga menjadi salah satu faktor mengapa angka pengangguran di tingkat *fresh graduate* sendiri masih cukup tinggi.

Biasanya ekspektasi dari perusahaan yang tinggi kepada *fresh graduate* menjadi salah satu faktornya.

Website SnapWork sendiri berfokus pada layanan pencarian lowongan kerja bagi para *fresh graduate*. Kemudian *website* ini menyediakan layanan untuk pengembangan diri dan karier guna mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia kerja. Adapun yang berbeda dari SnapWork sendiri adalah terkait fokus lowongan pekerjaan yang dikhususkan untuk pekerjaan Teknologi Informasi. Pembuatan ide bisnis untuk *website* SnapWork, pendekatan yang digunakan adalah *lean startup* yang berfungsi untuk meminimalisir risiko kegagalan dengan cara membuat suatu layanan yang disukai oleh calon pengguna. Menurut penelitian dari Eric Ries bahwa dalam membangun *startup* memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyempurnakannya dengan cara membuat *minimum viable product* tanpa adanya sebuah masukan maupun *feedback* dari calon pengguna. Selain itu, ketidaktahuan dalam proses yang akan dijalankan dalam pembuatan *startup* menjadi faktor mengapa metode *lean startup* sendiri dibuat. Dalam prosesnya, pendekatan ini berfokus pada masukan ataupun *feedback* dari calon pengguna nantinya agar nantinya hasil yang didapatkan bisa sesuai dengan kebutuhan (Ries, 2011).

Harapan dari pembuatan *website* SnapWork ini nantinya dapat membantu mengurangi angka pengangguran *fresh graduate* di Indonesia serta bisa membantu para *fresh graduate* dalam mempersiapkan diri sebelum memasuki jenjang karier. Selain itu, dapat membantu Indonesia dalam meningkatkan pembangunan Teknologi Informasi di Indonesia, mengingat pembangunan teknologi informasi di Indonesia masih berada di angka 4,34 (databooks).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penulisan latar belakang permasalahan diatas, untuk perumusan masalah pada kali ini adalah bagaimana membuat ide yang dapat digunakan untuk bisnis *startup* SnapWork.

1.3 Batasan Masalah

Dalam memperjelas ruang lingkup permasalahan agar pembahasan lebih terarah dan tidak keluar dari topik, maka dibuatlah batasan masalah pada pembuatan ide bisnis ini dengan rincian sebagai berikut:

- a. Pembuatan ini berfokus pada pembuatan ide untuk bisnis *website* SnapWork.
- b. Target dalam pengujian ide yaitu calon pengguna *website* SnapWork yang sudah ditentukan.

c. Pembuatan ini melakukan perancangan ide, implementasi, dan pengujian ide.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan ide bisnis ini adalah untuk mendapatkan validasi ide bisnis dan proses bisnis pada *website* SnapWork yang sesuai kebutuhan dengan menggunakan metode *lean startup*.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan ide untuk bisnis *website* SnapWork bagi penulis maupun pihak lain adalah sebagai berikut:

- a. Penulis:
 1. Mendapat wawasan baru terkait pengetahuan dalam proses membangun sebuah *startup*.
 2. Bisa memberikan implementasi dari hasil ilmu yang diperoleh selama dikuliah yaitu terkait pembuatan *startup*.
- b. Pihak lain:
 1. Membantu dalam peningkatan pembangunan teknologi informasi di Indonesia
 2. Membantu menyediakan wadah untuk para *fresh graduate* dalam mempersiapkan diri sebelum memasuki jenjang karir, *branding* personal, serta mencari lowongan pekerjaan di bidang teknologi informasi
 3. Membantu perusahaan dalam mencari calon pekerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

1.6 Metodologi Perintisan Bisnis

Pelaksanaan perintisan bisnis secara berurutan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

- a. Pencarian Ide

Tahapan pertama yang dilakukan dalam perintisan bisnis, diawali dengan menentukan ide apa yang cocok untuk dipakai di dalam perintisan bisnis.
- b. Identifikasi Kebutuhan

Tahapan selanjutnya setelah pencarian ide yakni identifikasi kebutuhan, setelah ide awal sudah didapatkan maka mulai mengidentifikasi kebutuhan dan menentukan target untuk mendapatkan tujuan dan luarannya.
- c. Pelaksanaan Perintisan Bisnis

Selanjutnya melaksanakan kegiatan dari hasil tujuan yang sudah dikelompokkan untuk memenuhi kebutuhan calon pengguna.
- d. Pengujian Hasil Kepada Calon Pengguna dan Evaluasi

Tahapan selanjutnya yaitu berisi tentang pengujian hasil dari produk yang sudah dibuat, untuk mengetahui bagaimana hasil dari produk ini berdasarkan kebutuhan yang sudah diklasifikasikan. Selanjutnya yaitu evaluasi yang berisi tentang peninjauan terhadap hasil pengujian yang sudah dilaksanakan, apakah ada kekurangan atau sudah cukup.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memudahkan dalam memahami tugas akhir ini, maka materi-materi pembahasan ditulis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan tentang latar belakang permasalahan pada topik penelitian ini. Kemudian terdapat rumusan masalah terstruktur agar mudah mensolusikan, tujuan penelitian guna menentukan fokus penelitian, manfaat penelitian ke berbagai pihak, batasan masalah dengan harapan penelitian tidak membicarakan diuar topik, dan sistematika penelitian secara singkat.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan mengenai dasar teori yang digunakan untuk pembuatan ide untuk bisnis pada *website* SnapWork seperti penelitian yang terkait dengan menggunakan metode *lean startup* dan teori-teori yang berkaitan dengan ide untuk bisnis *website* SnapWork.

BAB III METODOLOGI PERINTISAN BISNIS

Bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan dari perintisan bisnis yang dimulai dari tahap pencarian ide dilanjutkan dengan dengan identifikasi kebutuhan serta penentuan tujuan. Selanjutnya, dilakukan tahapan pelaksanaan perintisan bisnis dan pengujian serta evaluasi dari hasil.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil yang didapatkan dari tahapan yang ada dalam perintisan bisnis untuk memastikan ide sudah sesuai dengan kebutuhan calon pengguna.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil dan pembahasan beserta saran perbaikan untuk digunakan pada pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi Informasi

2.1.1 Pengertian Teknologi

Secara Kamus Besar Bahasa Indonesia teknologi mempunyai artian tentang sarana yang digunakan untuk menyediakan segala jenis barang yang diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia. Sarana yang dimaksud disini bisa berupa suatu perangkat lunak maupun perangkat keras. Perangkat keras disini mempunyai contoh seperti mesin, komputer, *Handphone*, dan yang lainnya. Teknologi yang ada dalam teknologi informasi antara lain teknologi telekomunikasi, teknologi komputer, ataupun teknologi yang bisa memberikan *value* lebih untuk suatu kelompok (Putranta, 2004).

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Aji Supriyanto dalam bukunya menjelaskan bahwasanya pengertian informasi adalah suatu data yang sudah diolah menjadi bentuk yang berguna untuk penerimanya dan bisa menjadi bermanfaat dalam pengambilan keputusan dimasa sekarang atau yang akan datang nanti (Supriyanto, 2005).

2.1.3 Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi secara artian memiliki makna teknologi yang bisa menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi komunikasi yang memiliki kecepatan cukup tinggi yang dapat membawa suara, video, dan data (Williams & Stacey, 2003). Selain itu menurut Martin teknologi informasi sendiri sebenarnya tidak hanya sebatas pada teknologi komputer yang hanya digunakan untuk kepentingan penyimpanan informasi saja, tetapi juga bisa mencakup teknologi komunikasi sebagai pengirim informasi (Wainright, 1999). Sedangkan menurut Undang-Undang RI Tentang ITE tahun 2008 teknologi informasi merupakan teknik dalam mengumpulkan, mempersiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan sebuah informasi (2008).

Teknologi Informasi sendiri merupakan satu kesatuan perangkat lunak, keras, mekanisme, peraturan, *brainware*, teknologi, teknik pengolahan juga unsur yang lainnya yang memiliki hubungan dengan proses pengolahan data hingga penyebaran informasi. Dari semua penjelasan yang ada dapat disimpulkan bahwa penjelasan teknologi informasi

bukan hanya seputar teknologi komputer atau yang lainnya, tetapi lebih luas lagi mencakup teknologi telekomunikasi.

2.2 *Fresh Graduate*

Fresh graduate merupakan istilah sebutan untuk para sarjana dan diploma yang baru saja menyelesaikan masa studi dan belum mempunyai pekerjaan. Setelah mereka lulus dari jenjang perguruan tinggi hal yang pertama dilakukan adalah mencari pekerjaan. Secara umumnya, karena kurangnya pengalaman terkait gambaran dunia kerja sebelumnya, para *fresh graduate* cenderung memiliki gambaran minim terkait dunia kerja seperti apa (Caballero & Walker, 2010) . Saat memasuki dunia kerja nantinya, para *fresh graduate* tidak hanya akan bersaing sesamanya tetapi juga dengan pelamar yang sebelumnya sudah memiliki pengalaman bekerja (Sulastiana & Sulistiobudi, 2017). Para *Fresh graduate* sendiri mengalami fase transisi dari mahasiswa menjadi pekerja. Menurut Tulu menyatakan *fresh graduate* memiliki keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang masih belum memenuhi ekspektasi dari perusahaan (Keno Tulu, 2017). Menurut Penelitian Priyono mengemukakan bahwa di Indonesia sendiri memiliki kesenjangan antara perbedaan kebutuhan perusahaan dengan kemampuan dari *fresh graduate* (Priyono & Nankervis, 2019). Kesenjangan ini terletak dalam beberapa poin yaitu kualitas diri, pemecahan dalam menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menganalisis, kemampuan dalam komunikasi dan kerja sama tim, manajemen waktu, kreativitas, dan berorientasi tim.

2.3 *Startup*

2.3.1 *Pengertian Startup*

Kata *Startup* sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah proses dalam memulai organisasi. Secara penjelasan, *Startup* sendiri mempunyai artian sebuah bisnis inovatif yang dibuat menjadi perusahaan nantinya. Adapun menurut Mudo pengertian dari *Startup* adalah sebuah bisnis yang masih berkembang (Mudo, 2015). Bisnis *Startup* biasanya identik dengan bisnis seputar *website*, *mobile*, teknologi ataupun yang memiliki hubungan dengan hal – hal tersebut. Sebuah *Startup* merupakan perusahaan rintisan yang baru saja dibangun dan tumbuh berkembang dari tahap operasional. Pendanaan *startup* sendiri biasanya dilakukan oleh perseorangan ataupun kelompok kecil. *Startup* sendiri juga sebuah perusahaan yang dibangun dengan penggunaan sebuah teknologi dan inovasi pengembangan layanan yang memiliki peminat (Jain, 2016). Pengertian lain menurut Baskoro *startup* merupakan sebuah usaha rintisan

yang mencampurkan teknologi informasi didalam sebuah produk yang dibuat (Baskoro, 2013).

Berikut merupakan karakteristik *startup* antara lain (Syauqi, 2018):

- a. Perusahaan masih berada tahap awal dan belum berusia 3 tahun.
- b. Jumlah pegawai yang masih sedikit berkisar kurang dari 20 orang.
- c. Biasanya bergerak di bidang teknologi.
- d. Produk yang dihasilkan berbentuk aplikasi.
- e. Keuntungan yang didapat dari produk yang dihasilkan tidak terlalu besar, karena masih memerlukan biaya untuk pengembangan perusahaannya.

2.3.2 Team Startup

Dilansir dari Diginews, sebuah *startup* dapat sukses apabila didalam timnya mempunyai kolaborasi yang baik dan solid, tujuannya agar bisa mengambil keputusan yang tepat. Dalam timnya terdapat tiga *stackholder* penting yang berperan dalam kesuksesan sebuah *startup*, yaitu (Diginews, 2021):

a. *Hustler (Marketing & Business)*

Di dalam *Startup* seorang *hustler* memiliki peran penting terkait perancangan ide bisnis dan cara pemasarannya. Seorang *hustler* harus jeli dalam mengambil peluang keuntungan. Sosok ini dituntut untuk bisa visioner. Seorang *hustler* biasanya juga disebut sebagai CEO.

b. *Hipster (Design & User Experience)*

Hipster mempunyai tugas untuk memvisualisasikan dengan baik dari apa yang didapat oleh *hustler*. Seorang *hipster* perlu memiliki kreativitas dan *passion* dalam desain agar dapat memberikan tampilan yang bisa diterima oleh pengguna.

c. *Hacker (Engineer & Developer)*

Hacker mempunyai tanggung jawab dalam hal teknis dan pengembangan sebuah platform agar bisa terintegrasi dengan baik. Bagaimana desain platform yang dibuat oleh *hipster* haruslah direalisasikan oleh *hacker*. *Hacker* juga biasa disebut dengan CTO.

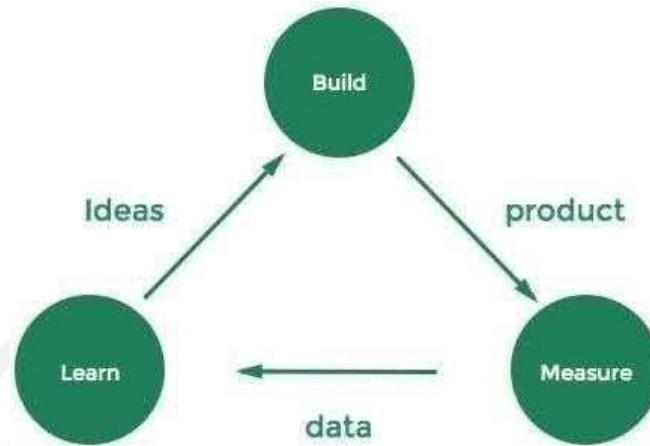
2.4 Website

Menurut penjelasan William dan Sri lestari *website* merupakan sekumpulan halaman yang di terangkum dalam *domain* , yang berada di *world wide web* di dalam *internet* (Jonathan & Lestari, 2015).

2.5 *Lean Startup*

Metode *lean startup* sebuah metode yang memiliki pendekatan fokus ke arah kecepatan proses dalam pembangunan *startup*. Metode *lean startup* sendiri dipopulerkan oleh *Eric Ries* dengan bukunya yang berjudul "*The Lean Startup*". Dalam bukunya dijelaskan bahwas dalam pengalamannya membangun sebuah *startup* cukup menghabiskan waktu yang lama hanya untuk menyempurnakan teknologi tersebut dengan membuat *minimum variable product* tanpa adanya masukan dari calon pengguna. Selain itu ketidaktahuan dalam proses yang akan dijalankan dalam pembuatan *startup* menjadi faktor mengapa metode *lean startup* sendiri dibuat. Tanpa adanya persiapan yang cukup matang dapat membuat *startup* mengalami kegagalan. Namun metode *lean startup* memberikan hal sebaliknya, dalam penjalanannya, kegagalan tersebut bisa digunakan untuk evaluasi terhadap *startup* yang sedang dirintis. *Lean startup* juga berfungsi untuk mengurangi risiko kegagalan sebelum produk tersebut nantinya di *launching*. Dalam prosesnya, metode ini berfokus pada masukan ataupun *feedback* dari calon pengguna nantinya agar nantinya hasil yang didapatkan bisa sesuai dengan kebutuhan (Ries, 2011).

Dalam penjalanan *lean startup*, ada 3 tahapan yang harus dilewati yaitu *build*, *measure*, dan *learn*. Pada gambar 2.1 di bawah menggambarkan bagaimana ketiga alur tersebut bekerja. Mulai dari pembuatan ide awal (*build*), disusul dengan pencarian reaksi calon pengguna terhadap produk yang sedang dibuat (*measure*), dan yang terakhir melakukan evaluasi dan pembelajaran terkait hasil *testing* yang sudah dilakukan terhadap produk (*learn*).



Gambar 2. 1 Alur metode *lean startup*

2.5.1 *Build*

Tahapan ini pengembang menentukan gagasan yang ingin diuji dan memastikan gagasan yang diambil sesuai dan dibutuhkan oleh banyak orang. Setelah menentukan gagasan tersebut, pengembang melakukan kegiatan yang mendukung kebenaran dari gagasan tersebut. Kegiatan yang dilakukan dalam menguji gagasan tersebut adalah melakukan survei dan menganalisa data yang didapat. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menentukan apakah aplikasi yang akan dibuat sesuai dan layak untuk digunakan atau tidak.

2.5.2 *Measure*

Tahapan ini, kegiatan yang akan dilakukan adalah pembuatan *prototype* aplikasi dengan menggunakan mockup atau aplikasi *prototype* lainnya dan melakukan testing terkait *prototype* yang telah dibuat oleh pengembang kepada calon pengguna, tahapan ini digunakan untuk mengukur efektivitas dari MVP (*Minimum Viable Product*) yang sudah dibuat.

2.5.3 *Learn*

Setelah melakukan *prototyping* dan *testing*, tahapan selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap data-data yang telah didapat untuk menentukan apakah gagasan atau produk sudah sesuai dan dapat diterima oleh calon pengguna dan melakukan evaluasi terhadap model bisnis.

2.6 Penelitian Terkait

Sebelumnya terdapat beberapa penelitian terkait yang menggunakan metode *lean startup*. Dari hasil penelitian terkait, metode ini dapat digunakan untuk membangun ide bisnis apa yang cocok dipakai dan dipasarkan, dikarenakan dalam pembuatannya yang praktis dan memangkas waktu. Berikut merupakan beberapa penelitian terkait yang menggunakan metode *lean startup* yang ditunjukkan pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

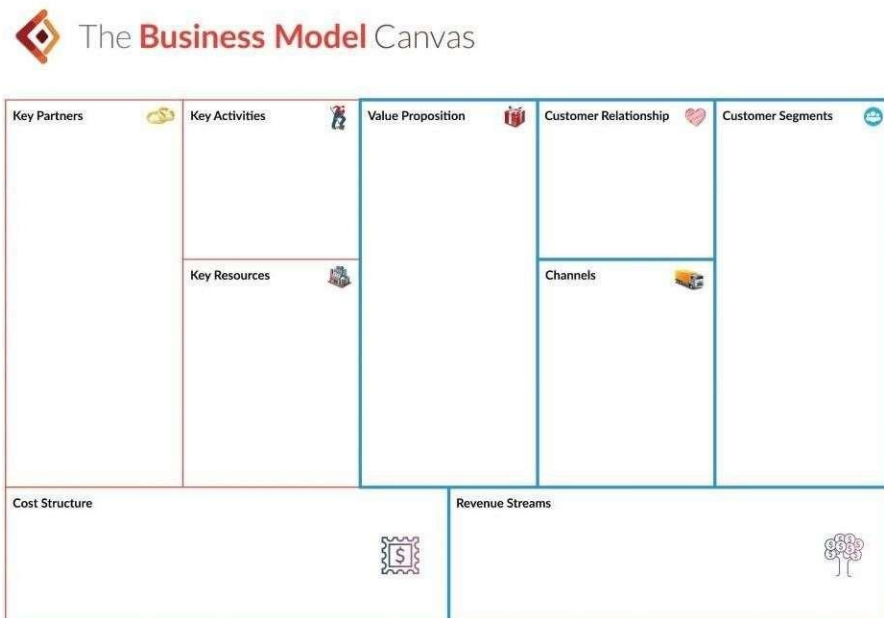
No.	Literatur		Tujuan	Metodologi	Hasil
	Penulis	Judul			
1.	Kemal Tirta Maulana (Tirta, 2022)	Pengembangan Model Bisnis <i>Startup</i> JAVAHANDS Menggunakan Pendekatan <i>Lean Startup</i>	Untuk membantu para pengrajin kayu agar bisa mendapatkan target pasar yang lebih luas.	Metode pada pengembangan model bisnis ini menggunakan pendekatan <i>lean startup</i> .	Dari hasil yang didapatkan bahwa dengan menggunakan metode <i>lean startup</i> penulis menyimpulkan bahwa nilai ekspor komoditas kerajinan tangan masi berpusat pada satu negara saja dan itu bisa menjadi ide bisnis yang bagus.
2.	Mutia Mernisiola Zipa (Zipa, 2021)	Penerapan Pendekatan <i>Lean Startup</i> Pada Aplikasi EVORIA	Untuk membantu perekonomian yang ada di Indonesia serta dapat menyediakan wadah yang lain dalam hal <i>branding</i> diri	Metode pada pengembangan model bisnis ini menggunakan pendekatan <i>lean startup</i> .	Dari hasil yang didapatkan bahwa dengan menggunakan metode <i>lean startup</i> penulis dapat menentukan target yang harus dituju oleh aplikasi EVORIA sendiri

			dan perusahaan.		dan juga meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan.
--	--	--	-----------------	--	---

2.7 Business Model Canvas

Business Model Canvas atau yang biasa disebut dengan BMC adalah alat yang dipakai untuk menjelaskan sebuah model bisnis dan menggambarkan pemikiran terkait suatu organisasi nantinya dapat memberikan, menciptakan, dan menangkap suatu nilai dari usaha yang dibentuk (Boedianto & Harjanti, 2015).

BMC memberikan jalan dalam berbisnis untuk bisa lebih memahami bagaimana komponen-komponen bisa berhubungan satu sama lain dalam jangka aktivitas, fungsi dan bagaimana proses bisnis tersebut berjalan. BMC adalah model bisnis yang menjelaskan 9 elemen penting yang ada dalam bisnis secara jelas dan ringkas antara lain *key partners*, *key activities*, *key resources*, *value proposition*, *customer relationships*, *channels*, *customer segments*, *cost structure*, dan *revenue streams* untuk menentukan arah gerak bisnis (Amanullah dkk., 2015). Gambar 2.2 dibawah ini menggambarkan bagaimana BMC tersebut.



Gambar 2. 2 *Business Model Canvas*

BAB III

METODOLOGI PERINTISAN BISNIS

Metodologi adalah sebuah alur untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metodologi adalah sebuah cara sudah diatur sedemikian rupa yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuatu dengan yang dikehendaki.

Penjalanan perintisan bisnis sendiri dikerjakan oleh kelompok yang bernama “ACESTRONOUT” yang terdiri dari tiga orang dari mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia. Anggota dari kelompok “ACESTRONOUT” bisa dilihat dari tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Anggota Tim Perintisan Bisnis

No.	Anggota	Penjelasan Tugas
1.	Haydar Maulana Mutaqin	Sebagai pencari ide untuk pembuatan <i>website</i> SnapWork (<i>Hustler</i>).
2.	Dimas Danu Budi Pratikto	Sebagai perancang desain antarmuka dari <i>website</i> SnapWork (<i>Hipster</i>).
3.	Fadel Pamungkas	Sebagai teknisi dalam pembuatan <i>website</i> SnapWork (<i>Hacker</i>).

Dalam penjalanan perintisan bisnis terdapat beberapa tahapan yang dilalui dengan menggunakan beberapa metode yakni *lean startup*, dan *business model canvas* sebelum mencapai tujuan akhir yaitu adalah tahapan pencarian ide. Setelah ide didapatkan dilanjutkan dengan tahapan selanjutnya yakni tahapan identifikasi kebutuhan. Hasil dari tahap ini digunakan untuk menentukan tahapan tujuan terkait solusi yang bisa ditawarkan nantinya seperti apa. Selanjutnya ada tahapan pelaksanaan perintisan bisnis. Terakhir yakni ada evaluasi dan pengujian hasil kepada calon pengguna.

Tahapan penjalanan perintisan bisnis secara lebih terperinci dijelaskan dalam pembahasan dibawah ini :

3.1 Pencarian Ide

Tahapan pertama ini dilakukan pencarian ide awal yang dimaksudkan untuk gambaran awal sebelum dimulainya tahapan-tahapan yang lain. Pencarian ide ini sebagai bekal awal nantinya untuk diproyeksikan menjadi sebuah produk. Pencarian ide ini juga menjadi syarat pertama untuk melangkah ke tahapan selanjutnya. Tahapan pencarian ide ini juga penulis melakukan proses *build* dari *lean startup*.

Pencarian ide yang pertama dilakukan dengan melakukan diskusi antar anggota kelompok sembari melakukan riset di lapangan. Tujuan melakukan riset di lapangan ini adalah untuk mengetahui kiranya permasalahan apa yang ada di calon pengguna. Selain itu juga untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna dari permasalahan yang diasumsikan. Konsep dari ide pertama adalah aplikasi berbasis *mobile* berupa portal akademik yang memiliki tujuan untuk memudahkan para mahasiswa dan mahasiswi Universitas Islam Indonesia dalam mengakses portal akademik.

Ide ini muncul karena hasil diskusi antar anggota kelompok dan dari riset kepada calon pengguna yaitu mahasiswa dan mahasiswi informatika yang memiliki masalah ketika harus mengakses lewat *website*. Kelebihan dari platform *mobile* ini adalah memberikan fitur notifikasi terkait jadwal kelas dan juga informasi tagihan spp. Selain itu, dikarenakan berbasis *mobile* lebih bisa memudahkan para penggunanya dalam mengakses portal akademik.

Namun seiring berjalannya waktu ide ini tidak bisa dilanjutkan dikarenakan tidak mendapatkan izin dari pihak BSI UII selaku pengelola *website* portal akademik UII.

Setelah ide pertama gagal dilaksanakan, tim perintisan bisnis melakukan diskusi terkait perubahan ide awal. Setelah dilakukan diskusi dan beberapa pencarian referensi, di dapatkanlah ide baru terkait *website* penyedia jasa *freelance* untuk para kelompok atau perorangan yang membutuhkan tenaga kerja.

Ide ini didasari karena minimnya *website* serupa yang berada di Indonesia. fitur unik yang ditawarkan dari ide platform ini adalah para kelompok atau perorangan yang membutuhkan tenaga kerja bisa mencari para *freelance* pada waktu kapan saja dan dimana saja berdasarkan kebutuhannya. Tetapi, ide ini akhirnya juga gagal untuk dijalankan dikarenakan ide tersebut masih memiliki beberapa kelemahan terutama dalam alur bisnisnya.

Setelah percobaan pencarian ide kedua masih gagal, tim perintisan bisnis kembali melakukan diskusi antar anggota kelompok dan juga kembali melakukan pencarian referensi untuk mendapatkan ide baru, dan akhirnya mendapatkan ide baru sekaligus ide terakhir yang tim dapatkan dalam tahapan pencarian ide. Ide terakhir yang didapat adalah terkait *website* pencarian jasa pencarian lowongan kerja di bidang IT.

3.2 Identifikasi Kebutuhan

Setelah ide awal sudah ditentukan, dilanjutkan dengan mengidentifikasi kebutuhan dari calon pengguna yang sesuai dengan ide dari tim perintisan bisnis. Sebelum mengidentifikasi kebutuhan calon pengguna perlu dilakukan penentuan target terlebih dahulu. Penentuan target ditentukan melalui diskusi antar anggota kelompok dan juga pencarian referensi dari berbagai sumber. Tahapan identifikasi masalah dilakukan proses *build* dari *lean startup*.

Setelah melalui penentuan target untuk calon pengguna selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan untuk calon pengguna. Tujuan identifikasi kebutuhan calon pengguna yakni :

- a. Mengetahui kondisi yang lebih detail dari permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna.
- b. Menentukan penentuan tujuan dari alur tim perintisan bisnis.

Dalam penentuan identifikasi kebutuhan dilakukan kegiatan wawancara dengan beberapa calon pengguna terkait permasalahan yang dihadapi. Berikut pertanyaan dari wawancara yang dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan Tabel 3.3.

Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara *Fresh Graduate*

No.	Pertanyaan Wawancara <i>Fresh Graduate</i>
1.	Darimana saja biasanya anda mendapat informasi terkait lowongan pekerjaan?.
2.	Menurut anda seberapa penting data diri atau cv anda dalam pencarian pekerjaan?.
3.	Menurut anda seberapa penting anda mengetahui kepribadian anda, minat karier, dan perencanaan karier dalam mencari pekerjaan?.
4.	Apakah anda mengetahui terkait <i>website</i> yang menyediakan jasa pencarian kerja?.
5.	(Jika iya) apakah anda mencobanya?.
6.	(Jika iya) apa yang membuat anda yakin untuk mencoba platform tersebut?.
7.	(Jika iya) apakah manfaat dan kekurangan platform yang anda gunakan tersebut?.
8.	Saat ini kami sedang melakukan riset untuk membuat perancangan platform serupa, jika platform ini dibuat, anda lebih setuju jika nantinya platform ini dibuat berlangganan gratis atau berbayar?.
9.	Kira-kira harapan seperti apa yang anda inginkan untuk platform ini nantinya jika dibuat ? (dapat berupa saran fitur dsb.)

Tabel 3. 3 Pertanyaan Wawancara Mitra Perusahaan

No.	Pertanyaan Wawancara Mitra Perusahaan
1.	Menurut anda seberapa penting data diri atau cv anda dalam pencarian pekerjaan?
2.	Apakah anda mengetahui terkait <i>website</i> yang menyediakan jasa pencarian kerja?
3.	(Jika iya) apakah anda mencobanya?
4.	(ika iya) apa yang membuat anda yakin untuk mencoba platform tersebut?
5.	(Jika iya) apakah manfaat dan kekurangan platform yang anda gunakan tersebut?
6.	Kira-kira harapan seperti apa yang anda inginkan untuk platform ini nantinya jika dibuat ? (dapat berupa saran fitur dsb.)

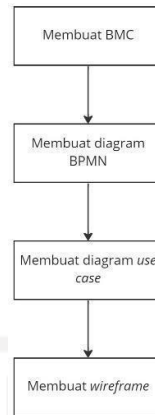
Selain identifikasi kebutuhan calon pengguna juga ada identifikasi kebutuhan analisis kompetitor yang bertujuan untuk mengetahui kompetitor yang bergerak dalam satu bidang dengan tim perintisan bisnis. Selain itu juga identifikasi kebutuhan analisis kompetitor memiliki tujuan untuk menemukan titik celah kelemahan dari pesaing dan mengambilnya sebagai keuntungan.

3.3 Penentuan Tujuan

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan untuk para calon pengguna, maka dilakukan tahap penentuan tujuan yang berfungsi untuk mengetahui apa yang ingin dicapai berdasarkan inti permasalahan. Nantinya akan dibuat klasifikasi inti permasalahan beserta solusi yang akan ditawarkan dan juga luaran dari solusi tersebut. Penentuan tujuan ini juga nantinya akan menjadi acuan dalam pelaksanaan perintisan bisnis di tahap selanjutnya. Penentuan tujuan ini dilakukan proses *build* dalam metode *lean startup*.

3.4 Pelaksanaan Perintisan Bisnis

Tahap pelaksanaan perintisan bisnis ini dilakukan proses *build* dalam metode *leanstartup*. Dalam tahap pelaksanaan perintisan bisnis terdapat beberapa tahapan seperti yang tertera pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan pelaksanaan Perintisan Bisnis

3.4.1 Pembuatan Business Model Canvas (BMC)

Fase pertama dari pelaksanaan penjalan perintisan bisnis adalah melakukan pembuatan *Business Model Canvas* (BMC). Fungsi dari pembuatan BMC adalah sebagai rancangan proses dalam bisnis yang akan dijalankan sesuai dengan data yang sudah didapatkan di awal.

3.4.2 Pembuatan Diagram *Business Process Model Notation* (BPMN)

Setelah BMC sudah dibuat maka selanjutnya dilakukan pembuatan *Business Process Model Notation* (BPMN) dari pemeteaan yang sudah dibuat dalam BMC. Fungsi dari pembuatan BPMN adalah untuk mengetahui alur dari aktivitas bisnis yang akan dijalankan nantinya.

3.4.3 Pembuatan Diagram *Use Case*

Selanjutnya dari pelaksanaan perintisan bisnis adalah membuat diagram *Use Case*. Fungsi dari pembuatan diagram *use case* adalah sebagai penggambaran kebutuhan dari platform yang akan di buat sehingga nantinya dapat merepresentasikan interaksi setiap *user* yang ada terhadap platform yang nantinya *user* akan paham terkait kegunaan platform yang dibangun.

3.4.4 Pembuatan *Wireframe*

Fase selanjutnya adalah *pembuatan wireframe*. *Wireframe* sendiri merupakan sebuah desain kerangka antarmuka awal dari sebuah platform yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal bentuk desain antarmuka dari platform.

3.5 Pengujian Ide dan Evaluasi

Setelah dilakukannya pelaksanaan perintisan bisnis, maka akan dilakukan pengujian hasil sebagai tolak ukur hasil dan mengetahui apakah yang sudah dibuat itu cukup memuaskan atau tidak. Pengujian hasil ini dilakukan proses *measure* dan *learn* dalam metode *Lean Startup*.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembuatan Ide

Dalam penentuan ide yang akan dibangun, tim perintisan bisnis melakukan *brainstorming* dengan cara diskusi antar kelompok dan juga melakukan pencarian referensi untuk dilakukan pengamatan. Hasilnya terdapat beberapa ide bisnis yang didapatkan beserta permasalahan pembuatannya. Berikut merupakan ringkasan dari ide bisnis yang didapatkan oleh tim perintisan bisnis yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Pembuatan Ide

No.	Ide Bisnis	Hambatan Ide
1.	Portal akademik UII berbasis <i>mobile</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ide tidak bisa dikembangkan karena tidak mendapat izin dari pihak BSI UII. 2. Ide bisnis yang kurang menjual karena hanya memanfaatkan dari penjualan platform.
2.	<i>Website</i> penyedia layanan jasa bagi <i>freelance</i> pada bidang IT untuk perusahaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masih memiliki kelemahan dalam segi proses bisnis. 2. <i>Scoope</i> yang terlalu luas.
3.	<i>Website</i> penyedia layanan lowongan pencarian kerja untuk bidang IT bagi para <i>fresh graduate</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulitnya mencari mitra perusahaan yang mau menaruh lowongan kerjanya pada platform.

Tabel 4.1 terlihat ringkasan dari beberapa ide yang didapat dari tim perintisan bisnis. Ide pertama didapatkan adalah portal akademik berbasis *mobile*. Salah satu dari tujuan ide ini adalah membantu mahasiswa dan mahasiswa UII dalam mengakses portal akademik UII. Selain itu juga ditambah dengan ide ini akan memiliki fitur tambahan terkait fitur untuk pengingat kelas dan tagihan nantinya. Ide ini tidak bisa dijalankan karena tidak mendapatkan izin dari pihak pengembang BSI UII. Selain itu dari segi bisnis juga kurang menjual dikarenakan hanya memanfaatkan dari penjualan platform saja itu mengapa ide ini tidak bisa dilanjutkan.

Ide selanjutnya adalah terkait pembuatan platform berbasis *website* penyedia layanan jasa bagi *freelance* pada bidang IT untuk perusahaan. Target sasaran ide ini adalah dari

umur produktif kerja yakni rentang 15-64 Tahun dan juga memiliki pekerjaan *freelance*. Dari segi ide bisnis nya adalah menggunakan sistem pajak pertambahan nilai. Setiap transaksi yang dilakukan nantinya akan diberikan PPN sebesar 10%. Ide ini tidak bisa dijalankan karena *scoope* yang terlalu luas. Selain itu juga dari proses bisnis yang masih tidak jelas alurnya membuat ide ini tidak bisa untuk dilanjutkan.

Ide yang terakhir dan juga ide yang dipakai sampai sekarang ini dari tim perintisan bisnis adalah pembuatan platform berbasis *website* terkait penyedia layanan lowongan pencarian kerja khusus bidang IT bagi para *fresh graduate*. Ide ini memang memiliki kekurangan seperti sulitnya mencari mitra perusahaan yang mau menaruh lowongan pekerjaannya pada platform ini, tetapi menurut tim perintisan bisnis itu kendala yang masih bisa diselesaikan dan dari dua ide sebelumnya, ide ini yang memiliki paling sedikit masalah. Alasan tersebut adalah alasan tim perintisan bisnis mengambil ide ini untuk dilanjutkan. Alasan menggunakan ide ini juga berdasarkan hasil dari pencarian masalah pada angka pengangguran tingkat sarjana dan diploma. Menurut Badan Pusat Statistika angka pengangguran terbuka untuk tingkat sarjana dan diploma masih lumayan tinggi yakni menyentuh angka 6. Gambar perbandingan angka pengangguran terbuka dapat dilihat pada gambar 4.1 (Badan Pusat Statistik, 2022).



Gambar 4. 1 Perbandingan Angka Pengangguran Terbuka

4.2 Hasil Analisis Kebutuhan

Dari analisis kebutuhan yang sudah didapatkan terdapat beberapa klasifikasi yakni analisis kebutuhan calon pengguna dan juga kebutuhan analisis kompetitor. Adapun hasil analisis kebutuhan sebagai berikut:

4.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan Calon Pengguna

Dari hasil analisis kebutuhan untuk calon pengguna yang sudah ditemukan tiga pengguna yang akan memakai platform berbasis *website* terkait penyedia layanan lowongan pencarian kerja khusus bidang IT. Adapun pengguna tersebut antara lain *fresh graduate*, mitra perusahaan, dan admin. Nantinya ketiga calon pengguna ini akan memiliki perannya masing-masing pada platform. Penjelasan terkait peran secara garis besar dari ketiga calon pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Peran Ketiga Calon Pengguna

No.	Calon Pengguna	Peran
1.	<i>Fresh graduate</i>	Sebagai pelamar pekerjaan pada platform.
2.	Mitra perusahaan	Sebagai pemberi lowongan pekerjaan untuk <i>fresh graduate</i> .
3.	Admin	Mengelola dan mengatur sistem platform.

Setelah ditemukan siapa saja calon pengguna yang nantinya akan memakai platform terkait selanjutnya akan dilanjutkan dengan mengidentifikasi kebutuhan dari para calon pengguna. Fungsinya agar bisa menentukan tujuan dari pembuatan platform ini nantinya. Dari hasil yang sudah didapatkan oleh tim perintisan bisnis terdapat beberapa kebutuhan yang perlu ditindak lanjuti. Pengidentifikasi kebutuhan ini dilakukan dengan metode wawancara kepada para calon pengguna. Khusus untuk admin tidak termasuk target wawancara dikarenakan masih termasuk kedalam tim perintisan bisnis nantinya.

Tahapan analisis kebutuhan untuk calon pengguna dilakukan kegiatan wawancara kepada calon pengguna. Sebelum melaksanakan wawancara, tim perintisan bisnis membuat terlebih dahulu kriteria dan daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada calon pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 4.3 sampai dengan Tabel 4.6.

Tabel 4. 3 Kriteria Wawancara *Fresh Graduate*

No.	Kriteria Wawancara <i>Fresh Graduate</i>
1.	<i>Fresh graduate</i> .
2.	Paham akan penggunaan teknologi digital.
3.	Sedang mencari pekerjaan dalam bidang IT.
4.	Sedang aktif mencari lowongan pekerjaan di internet.

Tabel 4. 4 Kriteria Wawancara Mitra Perusahaan

No.	Kriteria Calon Mitra Perusahaan
1.	Laki-laki atau perempuan yang sedang mencari pekerja di bidang IT.
2.	Mebutuhkan wadah untuk mencari kandidat yang tepat bagi perusahaannya.
3.	Bertugas untuk merekrut karyawan baru kedalam sebuah perusahaan.
4.	Mempunyai kemampuan dalam teknologi digital.

Tabel 4. 5 Pertanyaan Wawancara *Fresh Graduate*

No.	Pertanyaan Wawancara <i>Fresh Graduate</i>
1.	Bagaimana cara anda mendapatkan informasi seputar lowongan pekerjaan?.
2.	Seberapa penting CV anda dalam melamar pekerjaan?.
3.	Seberapa penting mengetahui kepribadian, minat karir, dan perencanaan karier anda dalam mencari pekerjaan?.
4.	Apa anda mengetahui <i>website</i> penyedia jasa pencarian kerja?.
5.	Jika anda mengetahui, apakah anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut?.
6.	Jika anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut, apa yang membuat anda tertarik untuk mencoba platform tersebut?.
7.	Jika iya, apa manfaat dan kekurangan platform tersebut?.
8.	Saat ini kami sedang melakukan riset untuk membuat platform serupa, jika platform ini telah selesai dibuat anda lebih setuju platform dibuat berlangganan gratis atau berbayar?.

Tabel 4. 6 Pertanyaan Wawancara Mitra Perusahaan

No.	Pertanyaan wawancara Mitra Perusahaan
1.	Seberapa penting CV anda dalam melamar pekerjaan?.
2.	Jika anda mengetahui, apakah anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut?.
3.	Jika anda pernah mencoba <i>website</i> tersebut, apa yang membuat anda tertarik untuk mencoba platform tersebut?.
4.	Jika iya, apa manfaat dan kekurangan platform tersebut?.
5.	Apa harapan atau fitur yang anda inginkan pada platform ini?.

Dari kriteria yang sudah dibuat beserta pertanyaan yang disusun untuk para calon pengguna, didapatkanlah inti permasalahan yang dialami oleh para calon pengguna. Inti permasalahan dapat dilihat pada Tabel 4.7 dan 4.8.

Tabel 4. 7 Inti Permasalahan *Fresh Graduate*

No.	Inti Permasalahan <i>Fresh Graduate</i>
1.	Minimnya platform pencari pekerjaan yang menyediakan fitur untuk mengetahui kepribadian diri.
2.	Pentingnya mengetahui kemampuan diri dalam persiapan memasuki dunia kerja.
3.	Adanya notifikasi pesan terkait penolakan oleh perusahaan yang dilamar.
4.	Terdapat fitur yang memungkinkan pengguna mengisi biodata dan mengunggah berkas.
5.	Terdapat informasi jumlah pekerja yang melamar lowongan tersebut.
6.	Terdapat informasi berita tentang teknologi informasi yang terbaru.

Tabel 4. 8 Inti Permasalahan Mitra Perusahaan

No.	Inti Permasalahan Mitra Perusahaan
1.	Pentingnya CV dan portofolio dalam melamar pekerjaan.
2.	Kurangnya informasi terkait detail lowongan pekerjaan.

4.2.2 Hasil Survei Kebutuhan Analisis Kompetitor

SnapWork merupakan sebuah calon perusahaan rintisan yang bergerak dalam bidang penyedia layanan jasa. SnapWork sendiri juga merupakan *website* penyedia layanan kerja yang ditujukan untuk para *fresh graduate* yang ingin mencari kerja pada bidang IT. Sebelum SnapWork benar-benar dibuat. Tim perintisan bisnis melakukan survei kebutuhan untuk menganalisa kompetitor, fungsinya adalah untuk mengetahui apa yang dimiliki oleh kompetitor. Berikut merupakan hasil dari survei kebutuhan analisis kompetitor yang dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Hasil Survei Kebutuhan Analisis Kompetitor

No.	Kompetitor	Keterangan	Layanan
1.	UII <i>Career</i>	Merupakan platform pusat karir digital yang membantu <i>fresh graduate</i> dari UII dan non-UII untuk mempersiapkan duniakarir.	<ul style="list-style-type: none"> - Layanan informasi karir seperti lowongan pekerjaan berita. - Layanan untuk <i>jobseeker</i> dan <i>student</i> seperti <i>membership</i> konsultasi karir, <i>scholarship</i>, dan tes minat karir. - Layanan <i>Employer</i> berupa <i>membership</i> dan <i>talent scouting</i>.
2.	Glints	Merupakan platform yang bergerak dalam penemuan karir dan juga sebagai pen jembatan kesenjangan antara pekerjaan dan juga pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> - Layanan Glints <i>JobsSearch</i> yang berfungsi untuk mencari pekerjaan untuk para pencari pekerjaan. - Layanan Glints <i>ExpertClass</i> merupakan layanan yang berfungsi untuk meningkatkan personal diri maupun personal <i>brand</i>. - Layanan Glints <i>Recruitment</i> merupakan layanan untuk merekrut para pencari kerja untuk skala besar. - Layanan <i>Managed Talent</i> merupakan layanan yang membantu perusahaan untuk mengelola talenta. - Layanan Glint <i>Jobsearch</i> merupakan layanan untuk perusahaan yang berfungsi

			untuk memasarkan lowongan pekerjaannya.
--	--	--	---

Dari Tabel 4.9 terdapat dua platform yang mempunyai beberapa kemiripan ide dengan platform Snapwork yang akan dikembangkan oleh tim perintisan bisnis. UII *career* merupakan platform yang berfokus pada pengembangan diri *fresh graduate* dan juga *students*, sedangkan Glints merupakan platform yang berfokus pada pengembangan personal *jobseeker*. Adapun yang membedakan dari keduanya adalah terkait cakupan penggunaannya.

4.3 Hasil Penentuan Tujuan

Setelah didapatkan hasil kebutuhan dari setiap calon pengguna dan analisis kompetitor. Selanjutnya dilakukan tahap penentuan tujuan yang berfungsi untuk mengklasifikasi masalah dengan solusi yang bisa ditawarkan oleh tim perintisan bisnis. Tujuannya adalah untuk mempermudah tim perintisan bisnis dalam membuat fitur – fitur, dan solusi ini nantinya yang dijadikan tujuan oleh tim perintisan bisnis. Tabel 4.10 dan 4.11 menunjukkan beberapa masalah yang didapat dan hasil solusi yang akan diberikan.

Tabel 4. 10 Inti Permasalahan dan Solusi *Fresh Graduate*

Inti Permasalahan <i>Fresh Graduate</i>	Solusi
Mebutuhkan platform penyedia lowongan pekerjaan.	Membuat fitur lamar lowongan pekerjaan.
Pentingnya mengetahui kemampuan diri dalam persiapan memasuki dunia kerja.	Bekerja sama dengan ahli di bidang psikologi untuk membuat layanan tes kepribadian dan menentukan hasil tes kepribadian.
Adanya notifikasi pesan terkait penolakan oleh perusahaan yang dilamar.	Membuat fitur notifikasi.
Terdapat fitur yang memungkinkan pengguna mengisi biodata dan mengunggah berkas.	Membuat fitur isi data diri pengguna.
Terdapat informasi jumlah pelamar yang melamar lowongan tersebut.	Memberikan informasi terkait jumlah pelamar pada lowongan pekerjaan tersebut.

Terdapat informasi berita tentang teknologi informasi yang terbaru.	Membuat berita tentang teknologi informasi.
---	---

Tabel 4. 11 Inti Permasalahan dan Solusi Mitra Perusahaan

Inti Permasalahan Mitra Perusahaan	Solusi
Pentingnya CV dan portofolio dalam melamar pekerjaan.	Membuat halaman yang menampilkan berkas unggahan pelamar.
Kurangnya informasi terkait detail lowongan pekerjaan.	Membuat fitur unggah postingan lowongan pekerjaan.

Inti permasalahan untuk *fresh graduate* memiliki solusi dengan membuat fitur lamar lowongan kerja nantinya para *fresh graduate* bisa mempermudah mendapatkan pekerjaan. Lalu selanjutnya pemberian solusi bekerjasama dengan ahli psikolog untuk membuat layanan tes kepribadian diri memiliki harapan agar para *fresh graduate* lebih memahami kepribadiannya lebih dalam dan bisa membantu mempersiapkan diri juga sebelum memulai bekerja. Lalu ada pemberian solusi membuat fitur notifikasi memiliki harapan agar nantinya para *fresh graduate* tidak perlu lagi mencari apakah dirinya diterima atau ditolak. Selain itu adanya pemberian informasi untuk para pelamar lowongan pekerjaan mempunyai harapan agar para *fresh graduate* tahu berapa saingan yang akan dia hadapi nantinya. Terakhir adalah membuat berita seputar IT memiliki harapan agar nantinya para *fresh graduate* bisa lebih *update* seputar berita terkini dalam dunia IT.

Selanjutnya dari dua inti permasalahan dari mitra perusahaan memiliki solusi terkait pembuatan halaman yang bisa menampilkan unggahan pelamar memiliki harapan agar nantinya para mitra perusahaan bisa melihat diri pelamar secara lebih lengkap. Selain itu, pembuatan fitur mengunggah postingan lowongan pekerjaan memiliki harapan agar nantinya bisa mempunyai wadah secara digital untuk menaruh lowongan pekerjaannya.

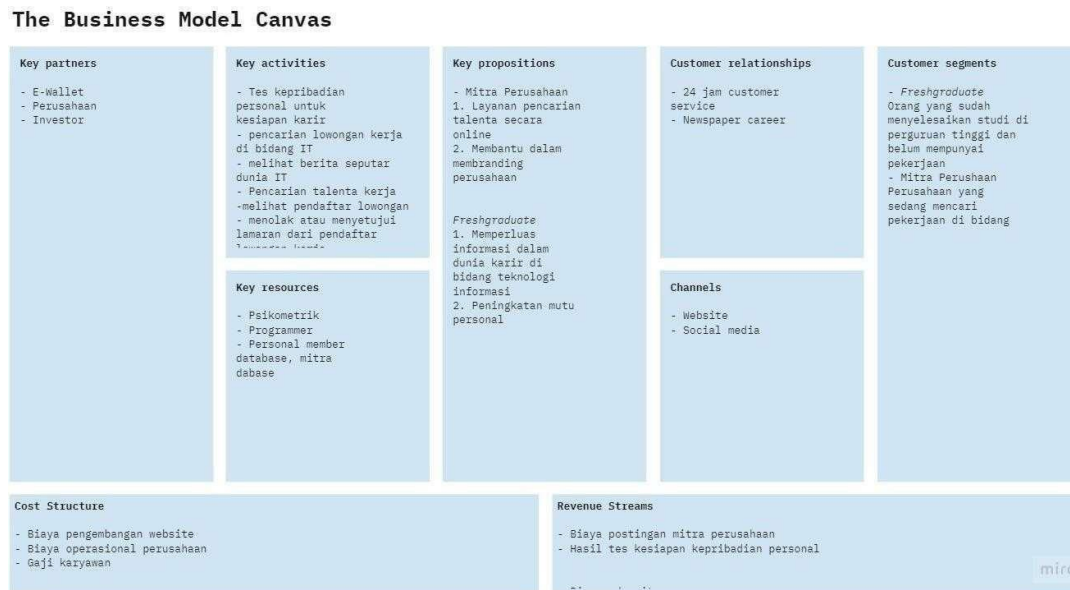
4.4 Hasil Pelaksanaan Perintisan Bisnis Oleh Tim Acestronout

Proses pelaksanaan perintisan dilaksanakan sesudah menemukan tujuan apa yang ingin dibuat untuk bisa mengeksekusi *business model canvas*, *business process model notation*, *usecase diagram*, dan juga *wireframe*. Pelaksanaan perintisan bisnis dikerjakan untuk mengetahui bagaimana interaksi yang dilakukan antar calon pengguna. Selain itu juga berfungsi

untuk bisa menentukan model bisnis apa yang akan dipakai. Terakhir adalah memberikan gambaran awal dalam perancangan desain antar muka nantinya.

4.4.1 Hasil Pembuatan *Business Model Canvas* SnapWork

Gambar 4.2 dillihatkan gambaran *business model canvas* dari SnapWork.



Gambar 4. 2 *Business Model Canvas* SnapWork

a. *Customer Segments*

Customer segments Ide bisnis dari SnapWork sendiri, *customer segments* yang dimiliki adalah *fresh graduate* dan mitra perusahaan.

b. *Key Propositions*

Key propositions dari ide bisnis dari SnapWork sendiri mempunyai dua poin penting, yang pertama adalah untuk *fresh graduate* yaitu agar bisa memperluas informasi dalam dunia karir di bidang IT, dan juga terdapat peningkatan untuk personalnya. Lalu poin yang kedua adalah untuk mitra perusahaan yakni terdapat layanan pencarian talenta secara online dan juga dapat membantu dalam membranding mitra perusahaan.

c. *Channels*

Channels pada ide bisnis SnapWork adalah dengan menggunakan *website* dan juga media sosial seperti *instagram* yang berfungsi untuk mencapai para calon pengguna yakni *fresh graduate* dan mitra perusahaan.

d. *Customer Relationship*

Customer Relationship yang dipakai pada ide bisnis SnapWork adalah 24 jam layanan dan juga *newspaper* yang berfungsi untuk menarik minat dari calon pengguna.

e. *Revenue Streams*

Revenue Streams dari SnapWork didapat dari setiap biaya postingan lowongan pekerjaan dan juga dari pembayaran hasil tes kepribadian diri yang dilakukan oleh *fresh graduate* dan mitra perusahaan.

f. *Key resource*

Key resource yang ada di SnapWork antara lain psikometrik sebagai pembuat soal untuk tes kepribadian, programmer sebagai pembuat platform, dan *database* untuk *fresh graduate* dan mitra perusahaan.

g. *Key Activities*

Aktivitas utama yang dilakukan pada SnapWork ada dua yakni yang pertama ada *fresh graduate* ada melakukan pencarian lowongan kerja di bidang IT, melakukan tes kepribadian, dan juga melihat berita seputar dunia IT. Sedangkan untuk mitra perusahaan adalah melakukan posting lowongan pekerjaan, melihat pendaftar lowongan, dan juga menolak atau menyetujui lamaran dari pendaftar lowongan kerja.

h. *Key Partners*

Key partners dari SnapWork sendiri ada mitra mitra perusahaan sebagai penyedia lowongan pekerjaan, lalu ada *e-wallet* untuk segala jenis transaksi *online* pada platform, dan juga investor untuk membantu menyokong dana pengembangan platform.

i. *Cost Structure*

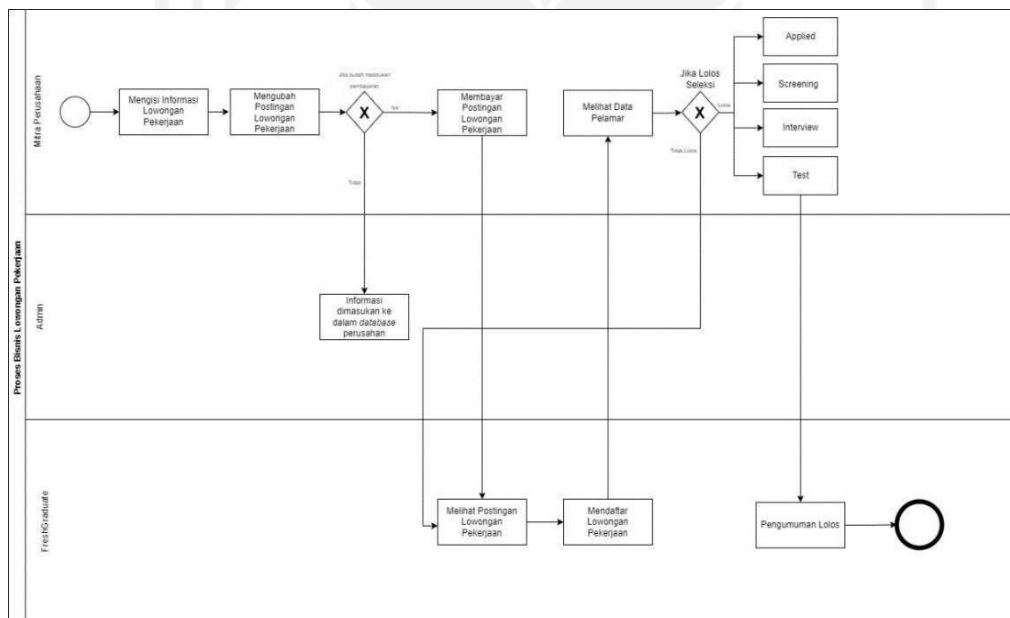
Cost structure pada platform SnapWork diantaranya ada biaya gaji karyawan, biaya pengembangan *website*, dan juga biaya operasional mitra perusahaan.

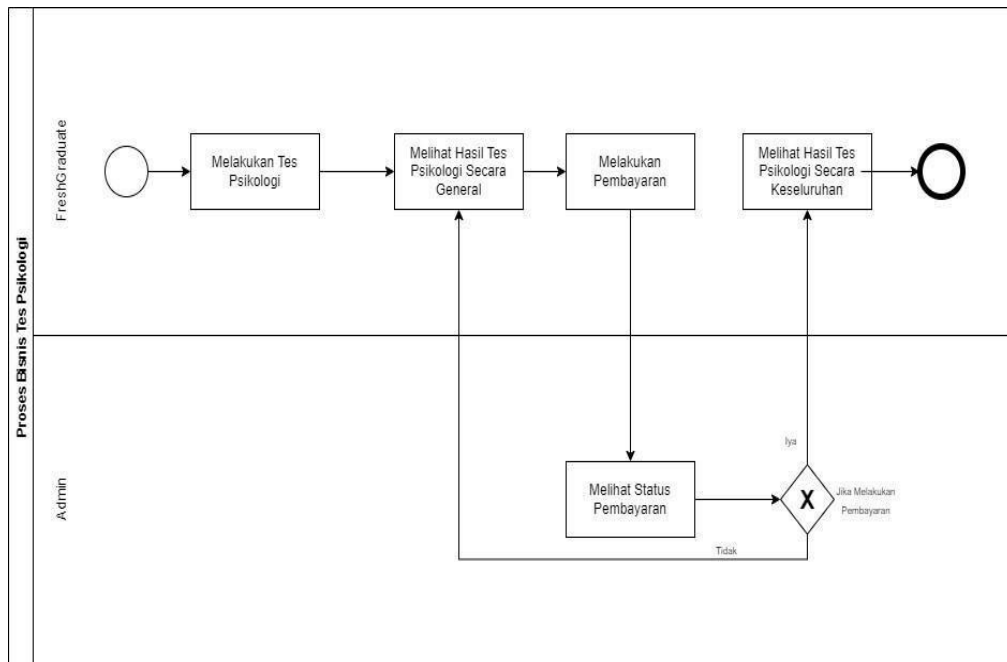
4.4.2 Hasil Pembuatan *Business Process Model Notation* SnapWork

Dari hasil pembuatan *business process model notation* didapatkan dua proses yang pertama yaitu proses bisnis lowongan pekerjaan. Terdapat tiga *swimline* yaitu mitra perusahaan, *admin*, dan *fresh graduate*. Proses pertama mitra perusahaan mengisi dan merubah unggahan lowongan pekerjaan. Selanjutnya apabila perusahaan belum

membayar akan dimasukkan ke dalam *database* dan hanya ditampilkan kedalam *dashboard* mitra perusahaan. Apabila sudah membayar, unggahan lowongan pekerjaan akan dimunculkan pada *website* SnapWork agar bisa dilihat oleh *fresh graduate*. Lalu *fresh graduate* bisa mendaftar lowongan pekerjaan yang sudah di unggah. Mitra perusahaan akan melihat data para pelamar pekerjaan. nantinya akan dilakukan seleksi oleh mitra perusahaan diantaranya seleksi berkas, wawancara, dan tes. Setelah lolos dari semua rangkaian seleksi *fresh graduate* akan diberikan pengumuman lolos seleksi. Proses yang kedua adalah proses bisnis tes psikologi. Terdapat dua *swimline* yaitu *admin*, dan *fresh graduate*. Proses pertama *fresh graduate* akan melakukan tes. Setelah selesai melakukan tes akan diberikan hasil tes secara ringkas. Jika *fresh graduate* ingin melihat hasil tes secara keseluruhan harus melakukan pembayaran terlebih dahulu. Lalu admin akan melihat status pembayaran. Jika sudah membayar akan diberikan hasil tes psikologi secara keseluruhan kepada *fresh graduate* nantinya. Pada Gambar 4.3 dan 4.4 dilibatkan gambaran *business process model notation* dari SnapWork.

Gambar 4. 3 *Business Process Model Notation* SnapWork

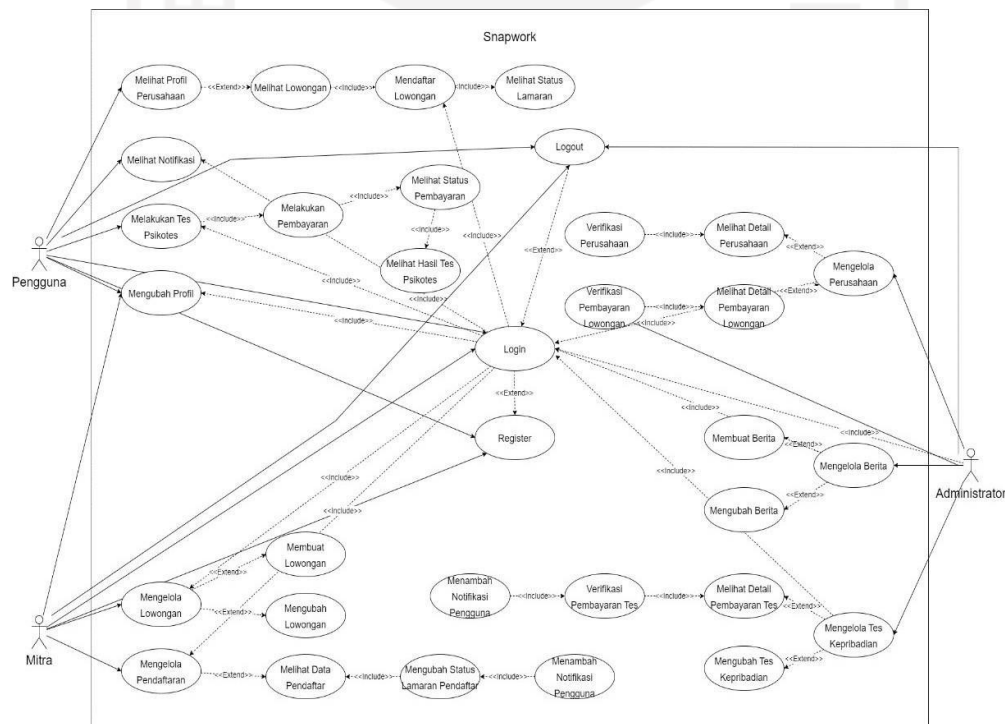




Gambar 4. 4 Business Process Model Notation SnapWork

4.4.3 Hasil Pembuatan Usecase Diagram SnapWork

Gambar 4.5 dilhatkan gambaran use case diagram dari SnapWork:



Gambar 4. 5 Usecase Diagram SnapWork

Berikut penjelasan *use case* diagram SnapWork :

a. Register

Fresh graduate dan mitra perusahaan nantinya dapat mendaftar untuk menggunakan *website* SnapWork. Setiap akun akan memilih menjadi akun personal (*fresh graduate*) atau akun mitra perusahaan.

b. Login

Fresh graduate, mitra perusahaan dan administrator dapat menggunakan fitur *login* setelah melakukan register. Saat *login* pertama, terdapat pilihan menjadi akun personal (*fresh graduate*) atau akun mitra perusahaan.

c. Logout

Fresh graduate, mitra perusahaan dan administrator dapat menggunakan fitur *logout* setelah melakukan *login* dan selesai menggunakan *platform* SnapWork.

d. Mendaftar Lowongan

Fresh graduate yang sudah mengisi data diri dan berkas dapat melamar pada lowongan yang ingin dilamar. Jika data diri belum terisi, pengguna akan langsung diarahkan ke profil pengguna untuk diisi terlebih dahulu.

e. Melihat Status Lamaran

Jika sudah melamar, *fresh graduate* dapat melihat status terbaru lamarannya di halaman karir saya yang terdapat di profil pengguna.

f. Melihat Notifikasi

Fresh graduate dapat melihat notifikasi yang terdapat pada *head navigation*. Notifikasi dapat berupa status lamaran dan status pembayaran tes kepribadian.

g. Melakukan Tes Kepribadian

Fresh graduate dapat melakukan tes kepribadian untuk mengukur kelebihan dan kekurangan mereka yang kemudian dapat diaplikasikan pada dunia kerja.

h. Melakukan Pembayaran Tes Kepribadian

Fresh graduate yang sudah melakukan tes kepribadian dapat membayar pada halaman pengembangan diri pada profil *fresh graduate* untuk mendapatkan hasil tes kepribadian yang lebih lengkap.

i. Melihat Hasil Tes Psikotes

Fresh graduate yang sudah melakukan tes kepribadian dapat melihat hasilnya di halaman pengembangan diri yang terdapat pada profil *fresh graduate*. Jika ingin mendapatkan hasil tes kepribadian yang lebih lengkap, *fresh graduate* harus membayar pada halaman pengembangan diri.

j. Mengubah Profil

Setelah *fresh graduate* melakukan *login* sebagai akun personal, *fresh graduate* dapat mengubah isi data diri dan berkas pada halaman profil *fresh graduate*.

k. Melihat Lowongan

Fresh graduate yang sudah melakukan *login* atau belum, dapat melihat lowongan yang tersedia pada halaman beranda *website* SnapWork

l. Mengelola Lowongan

Mitra perusahaan yang sudah terverifikasi oleh admin dapat membuat dan mengubah lowongan pada *dashboard* mitra perusahaan. Ketika akan menambah lowongan, mitra perusahaan diharuskan membayar pada halaman lowongan yang terdapat pada *dashboard* mitra perusahaan.

m. Mengelola Pendaftaran

Mitra perusahaan dapat melihat data diri dan berkas pelamar dan mengubah status lamaran untuk lanjut ke tahap selanjutnya atau tidak. Status pendaftar memilikitahapan *Applied – Screening – Interview – Test – Accepted*. Status pendaftar akan menjadi *Rejected* jika mitra perusahaan menekan tombol tolak.

n. Mengelola Berita

Admin dapat membuat, mengubah, dan menghapus berita yang terdapat pada *website* SnapWork.

o. Mengelola Tes Kepribadian

Admin dapat mengubah soal tes kepribadian, melihat detail pembayaran tes, dan memverifikasi pengguna yang sudah membayar tes kepribadian.

p. Mengelola Mitra Perusahaan

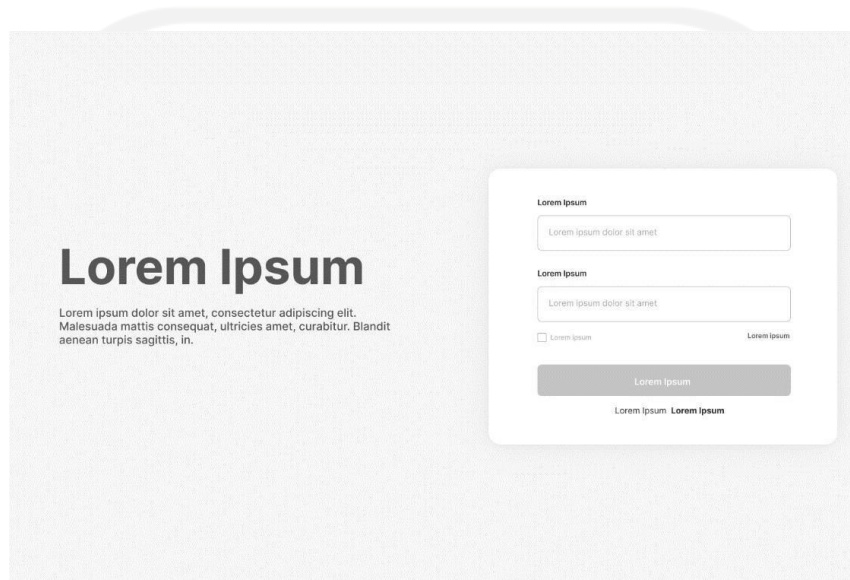
Admin dapat melihat isi data dari form pendaftaran mitra perusahaan kemudian menolak atau memverifikasinya. Jika mitra perusahaan berhasil diverifikasi, akun mitra perusahaan tersebut akan memiliki tampilan *dashboard* mitra perusahaan. Admin juga dapat melihat dan memverifikasi pembayaran lowongan yang diajukan oleh mitra perusahaan.

4.4.4 Hasil Pembuatan *Wireframe* SnapWork

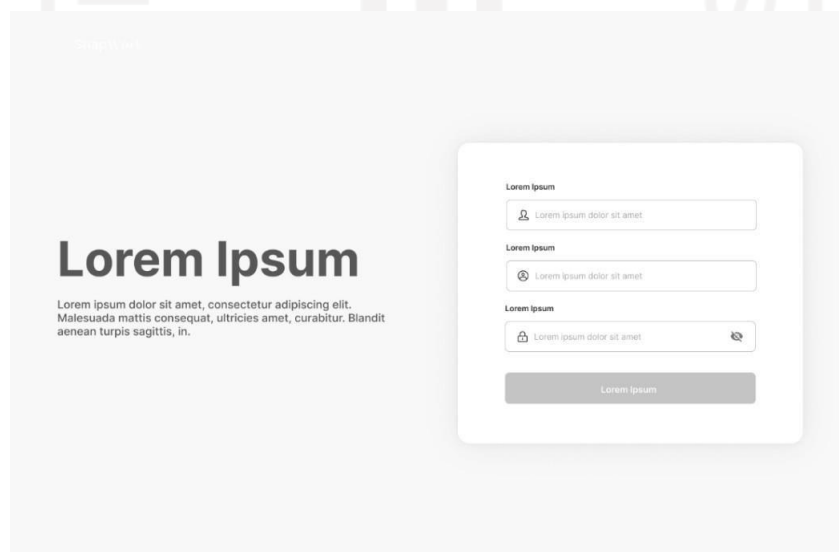
Berikut merupakan hasil dari pembuatan *wireframe* SnapWork :

a. *Wireframe* Halaman *Login* dan *Register*

Halaman *login* dan *register* memuat data yang perlu diisi oleh pengguna agar dapat masuk ke dalam *website* SnapWork. Halaman ini memiliki beberapa kesamaan seperti *email* dan *password*, tetapi pada halaman *register* terdapat tambahan atribut berupa *username*. Berikut tampilan *login* dan *register* yang dapat dilihat pada Gambar 4.6 dan 4.7.



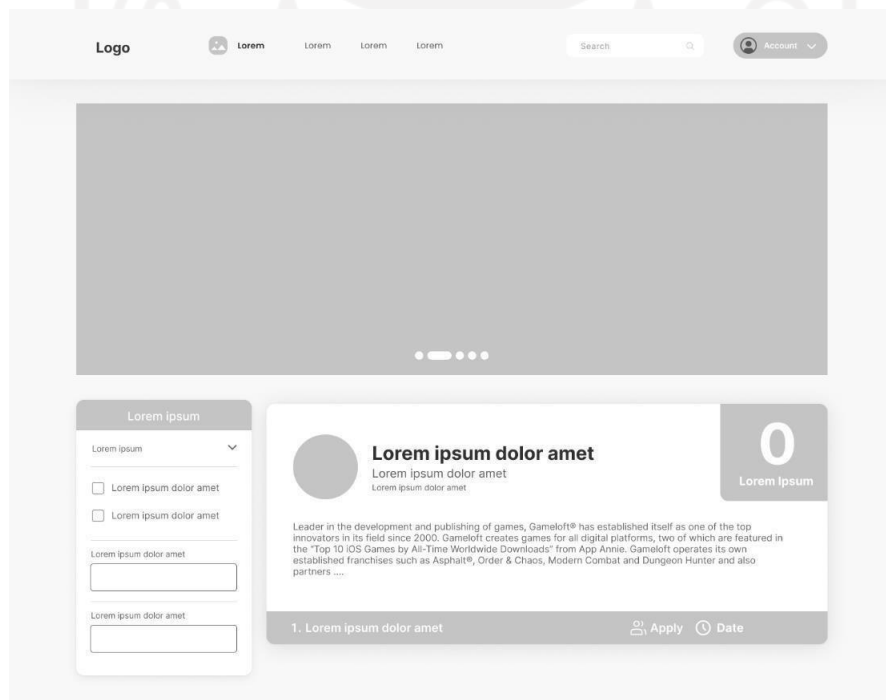
Gambar 4. 6 *Wireframe* Halaman *Login*



Gambar 4. 7 *Wireframe* Halaman *Register*

b. Wireframe Halaman Beranda

Halaman beranda atau biasa disebut *landing page* merupakan halaman utama dari *website* SnapWork. Halaman ini memuat beberapa *section* diantaranya yaitu *navigation bar*, *carousel*, filter, postingan lowongan pekerjaan, dan *footer*. Terdapat logo, tombol beranda, tombol notifikasi, tombol berita, tombol tes kepribadian, bilah pencarian, dan *dropdown* akun pengguna. *Carousel section* berisi terkait promo dalam menggunakan *website* SnapWork. Selanjutnya postingan pekerjaan berisi nama lowongan, posisi lowongan, jumlah lowongan yang tersedia dan tanggal lowongan dipublikasikan. Kemudian *dropdown* berisikan empat *section* yaitu *profile*, *frequently asking question*, *settings*, dan *logout*. Lalu yang terakhir adalah filter untuk mempermudah pencarian lowongan pekerjaan berdasarkan kategori pekerjaan, jenjang pendidikan atau lokasi. Berikut tampilan *wireframe* halaman beranda yang dapat dilihat pada Gambar 4.8.

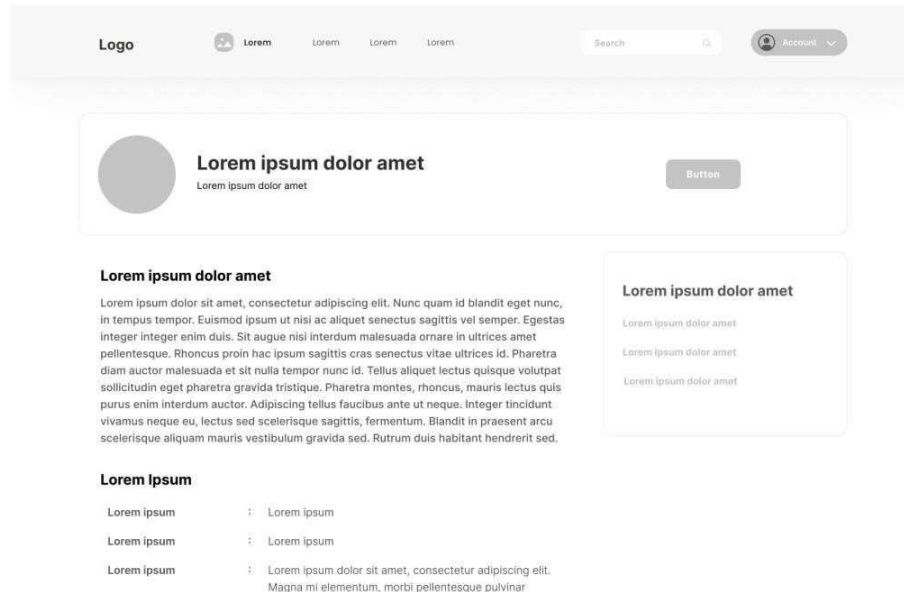


Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Beranda

c. Wireframe Halaman Detail Postingan

Halaman detail postingan memuat rincian dari postingan yang sudah diunggah oleh mitra perusahaan. Isi konten dari halaman ini antara lain nama perusahaan penyedia lowongan, informasi pekerjaan, deskripsi pekerjaan, dan syarat yang dibutuhkan.

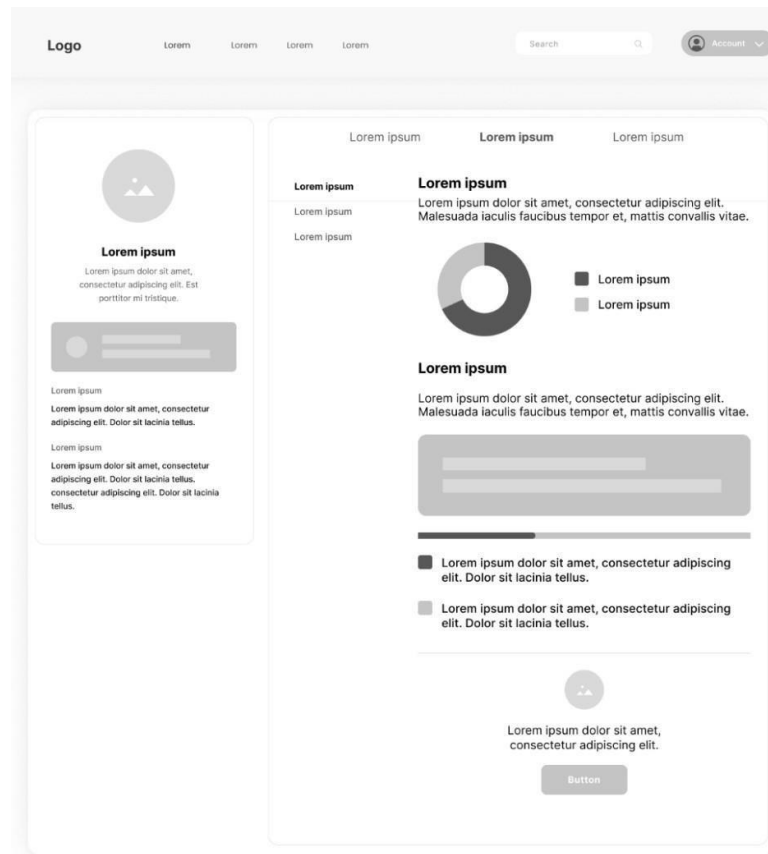
Pengguna dapat melamar pekerjaan tersebut dengan cara menekan tombol lamar pada halaman ini. Berikut tampilan *wireframe* halaman detail postingan yang dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9 *Wireframe* Halaman Detail Postingan

d. *Wireframe* Halaman Pengembangan Diri

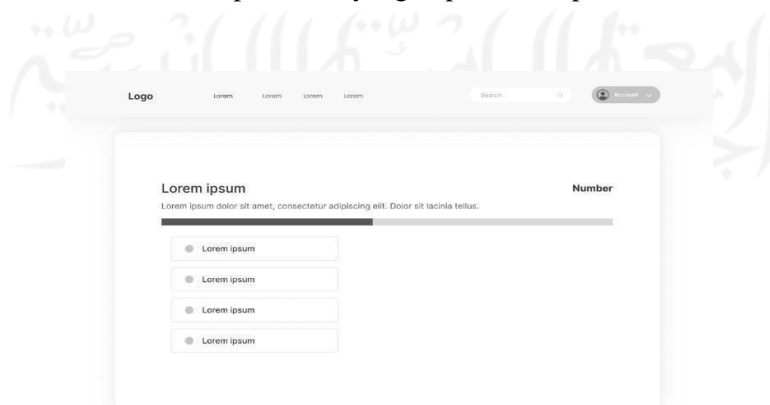
Halaman pengembangan diri berisikan hasil dari tes kepribadian yang telah dilakukan sebelumnya. Halaman ini pengguna disuguhkan informasi terkait gambaran tentang seseorang dalam menyikapi situasi tertentu agar dapat mencapai potensi diri yang maksimal. Pengguna akan mendapatkan benefit berupa laporan lengkap apabila pengguna membeli laporan *complete report*. Berikut tampilan *wireframe* halaman pengembangan diri yang dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 *Wireframe* Halaman Pengembangan Diri

e. *Wireframe* Halaman Tes Kepribadian

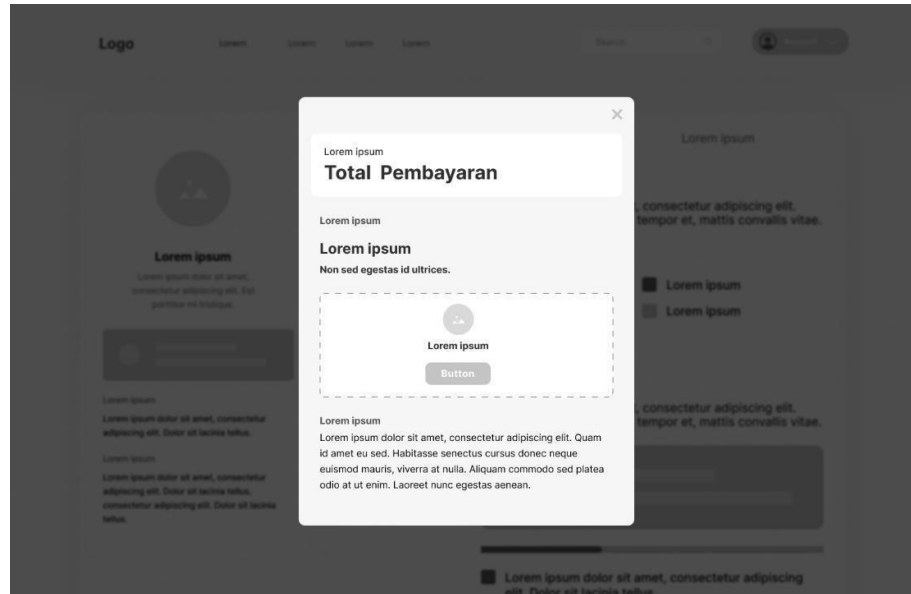
Halaman tes kepribadian pengguna disediakan alat ukur berupa soal pilihan ganda. Pengguna dapat mengisi soal yang sudah disediakan, setiap butir soalnya mempengaruhi hasil dari kepribadian pengguna. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman tes kepribadian yang dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 11 *Wireframe* Halaman Tes Kepribadian

f. *Wireframe* Halaman Pembayaran Tes Kepribadian

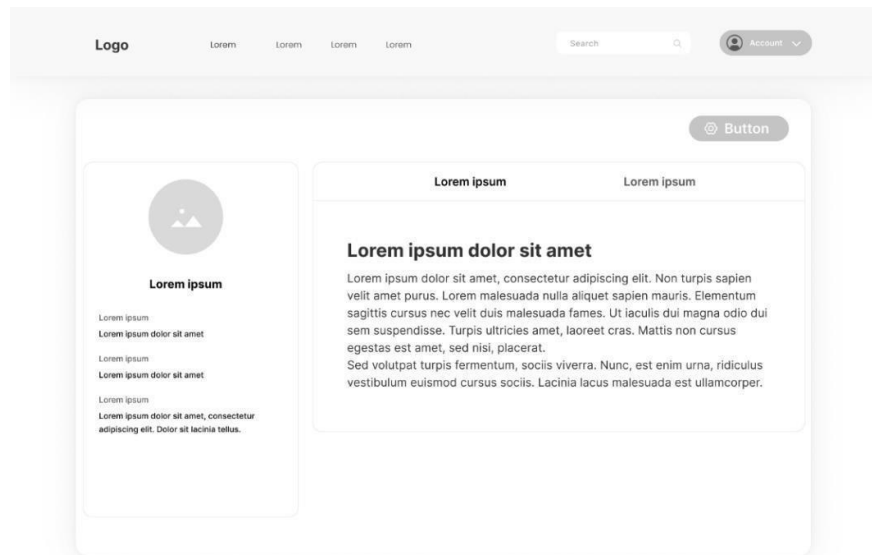
Halaman pembayaran tes kepribadian pengguna diberikan informasi mengenai jumlah nominal yang perlu dibayar, rekening bank tujuan pembayaran serta pengguna dapat mengunggah bukti pembayaran pada *form* yang sudah disediakan. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman tes kepribadian yang dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4. 12 *Wireframe* Halaman Pembayaran Tes Kepribadian

g. *Wireframe* Halaman Profil Mitra Perusahaan

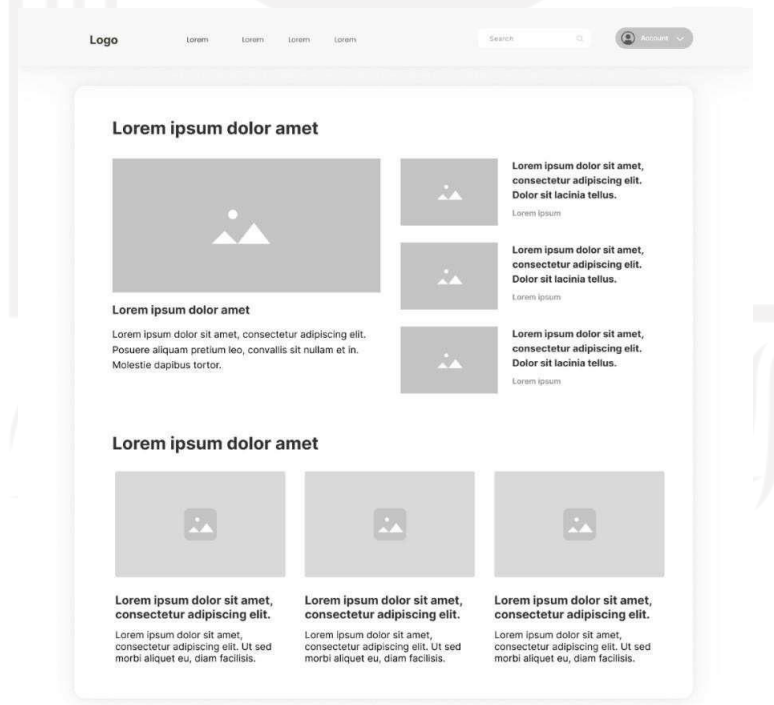
Halaman profil mitra perusahaan berisikan informasi umum mengenai nama mitra perusahaan, deskripsi mitra perusahaan, jenis industri mitra perusahaan, situs web mitra perusahaan, alamat mitra perusahaan, dan postingan lowongan pekerjaan. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman profil mitra perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4. 13 *Wireframe* Halaman Profil Mitra perusahaan

h. *Wireframe* Halaman Berita

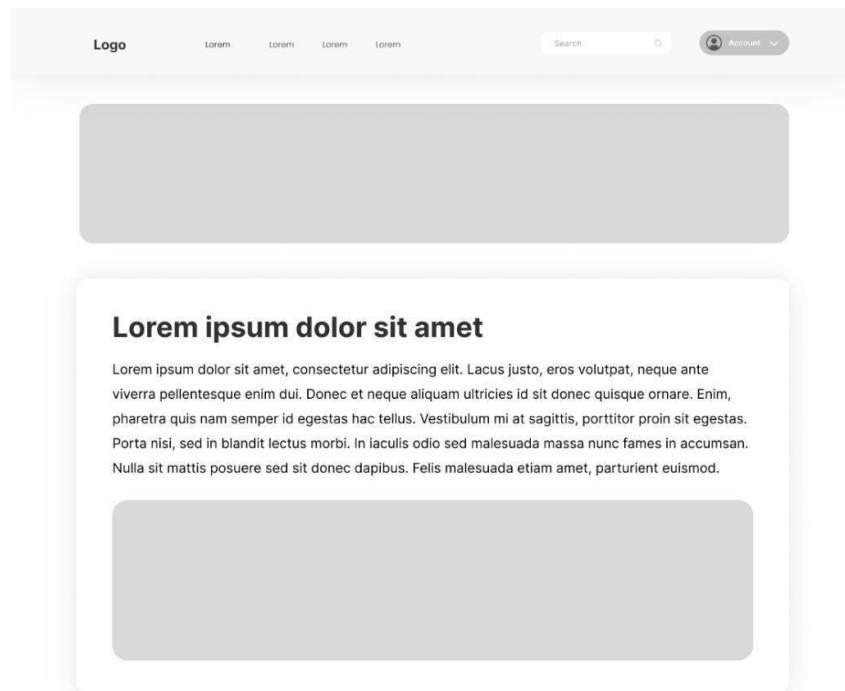
Halaman berita pengguna memuat berita terkait lowongan pekerjaan yang membantu pengguna untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja. Berikut merupakan tampilan *wireframe* halaman berita yang dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 *Wireframe* Halaman Berita

i. *Wireframe* Halaman Detail Berita

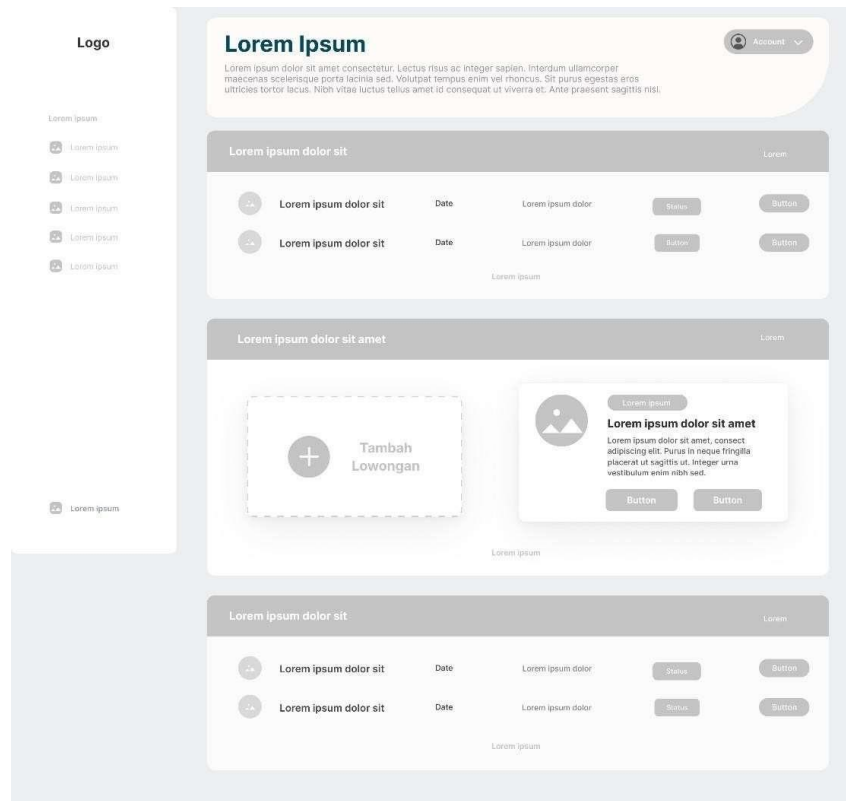
Halaman detail berita memuat informasi seperti judul berita, gambar, penulis berita, tanggal berita, dan isi berita. Berikut merupakan *wireframe* halaman detail berita yang dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4. 15 *Wireframe* Halaman Detail Berita

j. *Wireframe* Halaman *Dashboard* Mitra Perusahaan

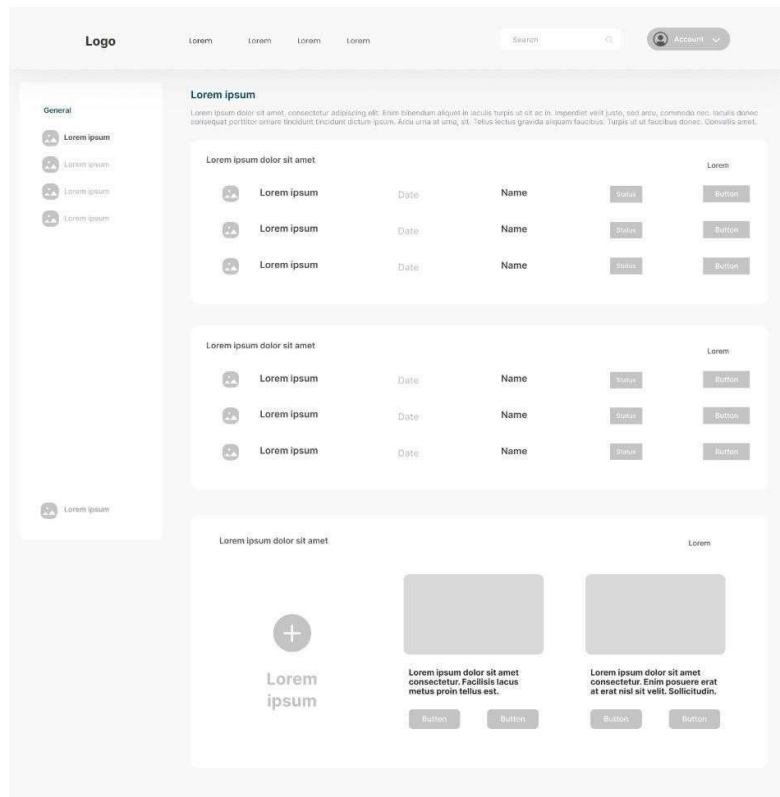
Halaman *dashboard* mitra perusahaan berisikan informasi seperti pelamar pekerjaan, pembayaran postingan lowongan, pembuatan postingan lowongan, dan verifikasi pelamar pekerjaan. Berikut merupakan *wireframe* halaman *dashboard* mitra perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Wireframe Halaman *Dashboard* Mitra perusahaan

k. Wireframe Halaman *Dashboard* Admin

Halaman *dashboard* admin memuat informasi seperti verifikasi mitra perusahaan, verifikasi pembayaran postingan lowongan, verifikasi pembayaran *complete report*, dan posting berita. Berikut merupakan *wireframe* halaman *dashboard* admin yang dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Dashboard Admin

4.5 Hasil Pengujian Ide dan Evaluasi

Tahap ini terdapat dilakukan tahap pengujian dan evaluasi dengan mengikuti perlombaan tingkat internal kampus dan juga memberikan pengujian kepada calon pengguna lewat wawancara terbuka seputar ide SnapWork. Berikut merupakan hasil dari pengujian ide dan evaluasi :

a. Mengikuti Lomba Porsematik 2022

Kegiatan mengikuti lomba ini tim perintisan mempersiapkan berkas ide dan juga desain antar muka yang di lombakan. Lalu didapatkan *feedback* bahwasannya ide dari SnapWork ini sudah terbilang cukup bagus, hanya saja ada saran-saran pribadi untuk penambahan fitur dari juri seperti saran penambahan fitur chat dengan admin.



Gambar 4. 18 E-Certificate Lomba Porsematik 2022

b. Pengujian kepada calon pengguna

Pengujian ide yang ditujukan untuk para calon pengguna yakni *fresh graduate* dan mitra perusahaan sebagai sasaran dengan melakukan wawancara terbuka. Adapun wawancara ini sendiri diberikan kepada lima orang *fresh graduate* dan dua mitra perusahaan. Berikut hasil wawancaranya :

Tabel 4. 12 Hasil Wawancara Narasumber 1

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 1 : <i>fresh graduate</i> , 23 tahun, laki-laki		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Menurut narasumber terkait ide SnapWork sendiri sudah baik dikarenakan dapat membantu para <i>fresh graduate</i> untuk mendapatkan pekerjaan di bidang IT.
2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i> .	Sudah setuju karena biasanya memang orang melakukan aktivitas kerja menggunakan laptop.
3.	Terkait fitur lowongan pekerjaan di bidang IT.	Menurut narasumber sangat membantu.

4.	Terkait fitur tes kepribadian.	Menurut narasumber sudah bagus apalagi tesnya sendiri bekerja sama dengan ahli psikologi.
5.	Terkait fitur berita.	Menurut narasumber cukup bagus karena dapat menambah wawasan untuk para penggunanya.

Tabel 4. 13 Hasil Wawancara Narasumber 2

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 2 : <i>fresh graduate</i> , 23 tahun, laki-laki		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Menurut narasumber terkait ide SnapWork sendiri cukup baik dikarenakan dapat fiturnya yang menarik.
2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i> .	Sudah setuju karena biasanya memang orang melakukan aktivitas kerja menggunakan laptop.
3.	Terkait fitur lowongan pekerjaan di bidang IT.	Menurut narasumber sangat membantu untuk para <i>fresh graduate</i> .
4.	Terkait fitur tes kepribadian.	Menurut narasumber cukup membantu untuk mengetahui kepribadian.
5.	Terkait fitur berita.	Menurut narasumber bagus karena bisa membantu <i>fresh graduate</i> .

Tabel 4. 14 Hasil Wawancara Narasumber 3

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 3 : <i>fresh graduate</i> , 23 tahun, laki-laki		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Menurut narasumber terkait ide SnapWork sendiri sudah bagus tetapi perlu di ingat bahwa ada platform lain yang serupa yang sudah cukup besar.
2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i> .	Setuju saja, tetapi mungkin kedepannya bisa dikembangkan di platform <i>mobile</i> .

3.	Terkait fitur lowongan pekerjaan di bidang IT.	Menurut narasumber sangat membantu karena sesuai idenya terkait lowongan kerja.
4.	Terkait fitur tes kepribadian.	Menurut narasumber sudah bagus tetapi terdapat saran pengembangan untuk bisa ditambahkan tes-tes yang lain.
5.	Terkait fitur berita.	Menurut narasumber terkait fitur ini sebenarnya bagus, tetapi jikalau dihilangkan juga tidak masalah.

Tabel 4. 15 Hasil Wawancara Narasumber 4

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 4 : <i>fresh graduate</i> , 23 tahun, perempuan		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Menurut narasumber terkait ide SnapWork sendiri sudah cukup bagus karena dapat membantu orang-orang dalam mencari pekerjaan di bidang khususnya para <i>freshgraduate</i> sendiri.
2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i> .	Sudah setuju tetapi kedepannya mungkin bisa dibikin <i>mobile</i> .
3.	Terkait fitur lowongan pekerjaan di bidang IT.	Menurut narasumber sudah cukup bagus.
4.	Terkait fitur tes kepribadian.	Menurut narasumber sudah bagus tetapi kalau dikomersialkan kalau bisa jangan terlalu mahal.
5.	Terkait fitur berita.	Menurut narasumber sudah bagus.

Tabel 4. 16 Hasil Wawancara Narasumber 5

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 5 : <i>fresh graduate</i> , 23 tahun, perempuan		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Menurut narasumber terkait ide SnapWork sendiri sudah cukup bagus karena bisa mengurangi angka pengangguran.

2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i> .	Sudah setuju mungkin kedepannya bisa ditaruh di <i>playstore</i> atau <i>appstore</i> .
3.	Terkait fitur lowongan pekerjaan di bidang IT.	Menurut narasumber sudah cukup bagus.
4.	Terkait fitur tes kepribadian.	Menurut narasumber sudah bagus .
5.	Terkait fitur berita.	Menurut narasumber cukup bagus karena dapat menambah wawasan untuk para penggunanya.

Tabel 4. 17 Hasil Wawancara Narasumber 6

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 6 : mitra perusahaan (Kalografi), laki-laki		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Sudah setuju Karena dapat menjadi wadah untuk perusahaan menaruh lowongan kerja di bidang IT nya.
2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i> .	Sudah setuju karena sudah terbiasa pakai laptop.
3.	Terkait halaman penampilan berkas pendaftar lowongan.	Menurut narasumber sudah setuju agar perusahaan bisa tahu <i>value</i> dari calon pendaftar lowongan pekerjaan.
4.	Terkait fitur unggah postingan.	Menurut narasumber sudah bagus sesuai dengan platformnya.

Tabel 4. 18 Hasil Wawancara Narasumber 7

No.	Pertanyaan	Jawaban
Narasumber 7 : mitra perusahaan (Krafthaus Indonesia), laki -laki		
1.	Terkait ide secara <i>general</i> SnapWork.	Sudah setuju, karena bisa menjadi alternatif untuk memasarkan lowongan pekerjaannya, tetapi masukan dari narasumber terkait cara pemasarannya agar nantinya <i>datatbase</i> dari pelamar kerja itu banyak di platform ini

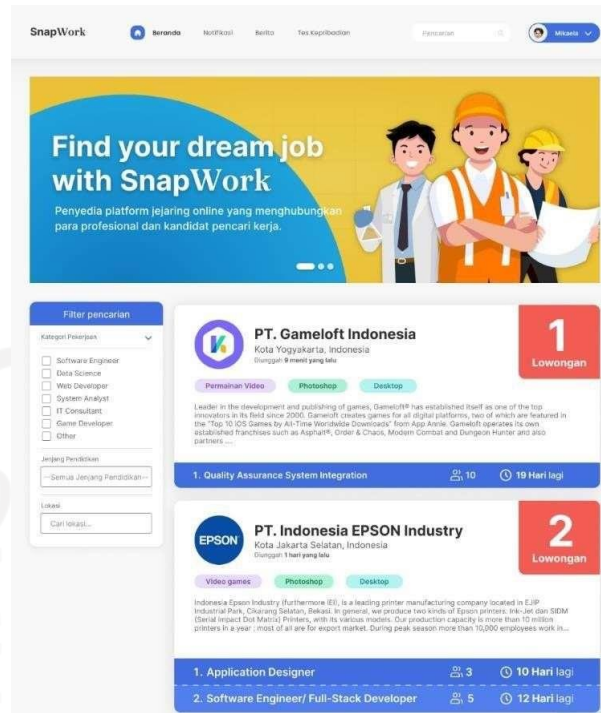
2.	Terkait platform yang berbasis <i>website</i>	Sudah setuju karena terkesan lebih formal juga.
3.	Terkait halaman penampilan berkas pendaftar lowongan.	Menurut narasumber sudah setuju nantinya perusahaan bisa menilai untuk gambaran awal apakah calon pendaftar ini layak atau tidak.
4.	Terkait fitur unggah postingan.	Menurut narasumber sudah bagus, hanya saja terdapat masukan apabila ini akan di komersialkan diberikan alur pembayaran yang jelas.

4.6 Hasil Desain Antarmuka SnapWork

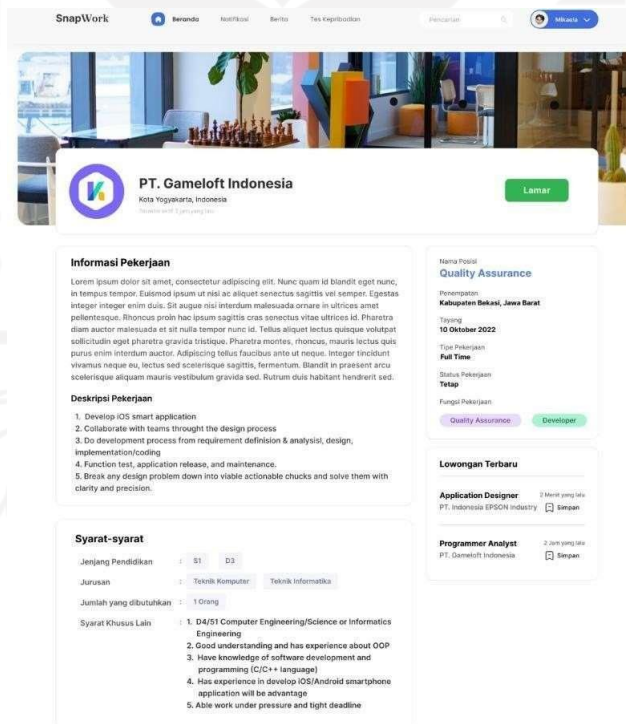
Berikut merupakan hasil dari desain antarmuka final dari platform SnapWork yang dikerjakan oleh tim perintisan :

The image shows a registration page for 'SnapWork'. On the left, there is a blue background with the text 'Selamat Datang di SnapWork' and a paragraph of placeholder text. On the right, there is a white registration form with the following fields: 'Nama Lengkap' (with a person icon), 'Nama Akun' (with a person icon), 'Email' (with an @ icon), 'Nomor Ponsel' (with a phone icon), and 'Kata Sandi' (with a lock icon). Below these fields is a green 'Daftar' button. Underneath the button is a link 'Atau login dengan' and two social login buttons for 'Google' and 'Facebook'.

Gambar 4. 19 Halaman Register



Gambar 4. 20 Halaman Beranda



Gambar 4. 21 Detail Postingan Lowongan

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Keprabdian Pencarian Mikaela

Profil Saya

Mikaela Maulana
 S1 Teknik Informatika
 Mahasiswa di Universitas Islam Indonesia
 Agustus 2018 - Sekarang

Pendidikan Terakhir
SMA Al Azhar Cairo Yogyakarta

Social Media
 Twitter: [twitter.com/mikaelamaulana](#)
 LinkedIn: [in.linkedin.com/mikaelamaulana](#)

Application Designer • Full Time
 PT. Indonesia EPSON Industry
 Status: **Screening**

Quality Assurance • Full Time
 PT. Cerebut Indonesia
 Status: **Applied**

Profil Data Diri Pengembangan Diri Karier Saya

Hai mikaela, Terima kasih telah menjadi bagian dari SnapWork. Untuk memastikan keamanan akun Kamu, pastikan untuk tidak membagikan informasi username dan password Kamu kepada siapapun. SnapWork tidak pernah meminta data login kepada member dengan alasan apapun.

Tentang
 Profesional TI yang berorientasi detail dengan pengalaman 10 tahun sebagai software support specialist dan system/network technician. Terampil dalam mengoperasikan berbagai platform, memiliki kemampuan komunikasi lisan dan verbal yang baik, dan mampu menjelaskan masalah software yang kompleks dalam istilah yang mudah dipahami.

Riwayat Pendidikan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 S1 Teknik Informatika konsentrasi Front end Developer
 Agustus 2018 s/d Desember 2022

SMA Al Azhar Cairo Yogyakarta
 SMA konsentrasi IPA
 Mei 2015 s/d Maret 2018

Portofolio
 Portofolio yang saya unggah disini merupakan beberapa karya terbaik saya yang telah saya kerjakan selama masa kuliah yaitu pada tahun 2018-2022.
 Link: [bit.ly/mikaelamaulana](#)

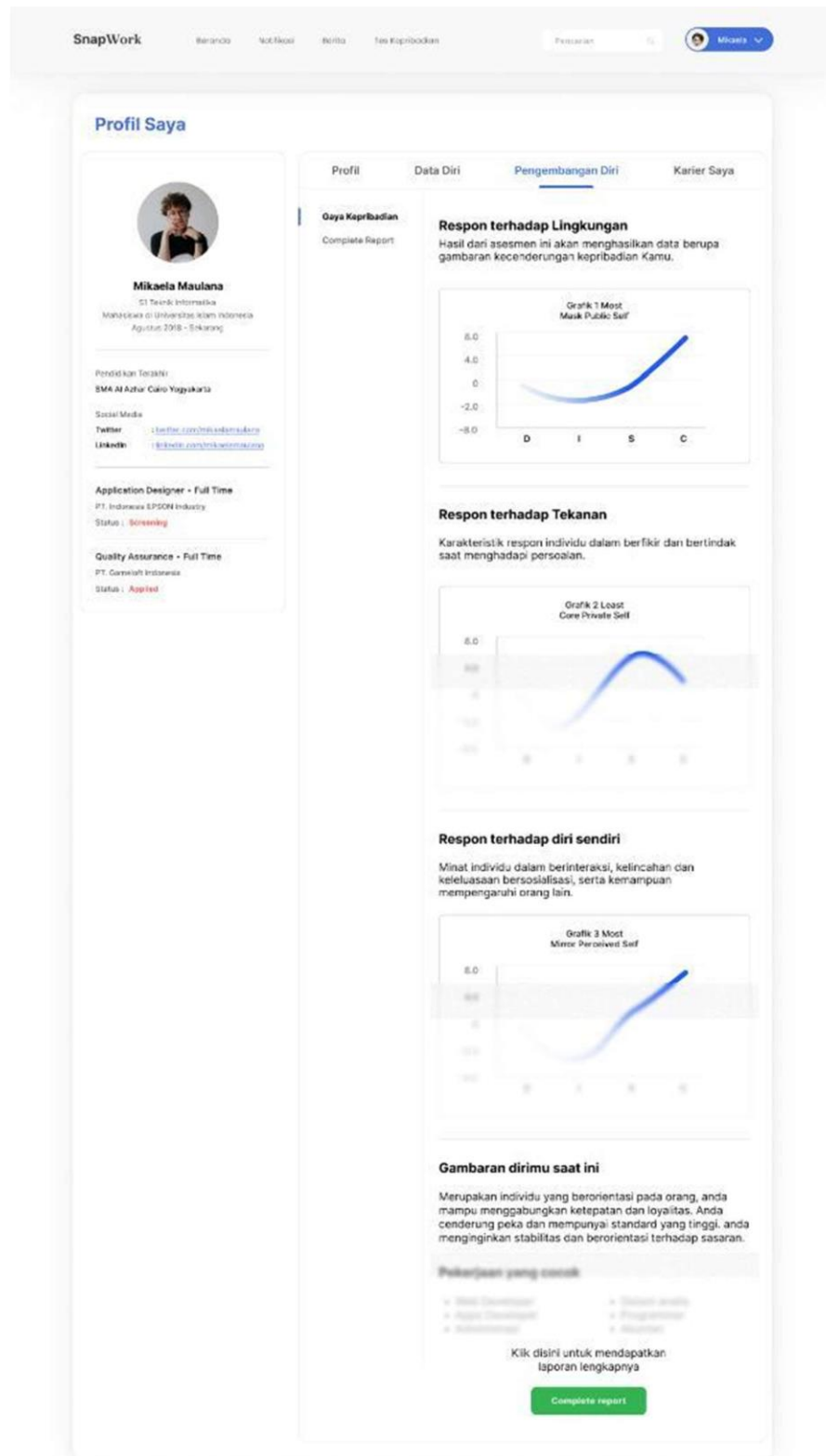
SnapWork
We always make our customer happy by providing as many choice as possible.

Support
Terms & Conditions
Privacy Policy
FAQ

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

الجامعة الإسلامية اندونيسية

Gambar 4. 22 Profil Calon Pencari Pekerjaan



Gambar 4. 23 Pengembangan Diri

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikaela

Tes kepribadian > Pemetaan Potensi > Quiz

Personality Style Soal no: 1/25

Silahkan memilih dua jawaban dari setiap 4 pertanyaan. Satu jawaban sesuai dengan kondisi keadaan diri anda (Most), dan satu jawaban yang paling tidak menggambarkan diri anda (Least).

	Most	Least
Santai, mudah setuju	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Percaya pada orang lain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sang petualang, pengambil resiko	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toleran, menghormati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SnapWork

We always make our customer happy by providing as many choice as possible.



Support

Terms & Conditions
Privacy Policy
FAQ

Gambar 4. 24 Tes Kepribadian

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikaela

Profil Saya

Profil Data Diri Pengembangan Diri Karier Saya

Mikaela Maulana
IT Service Management
Mahasiswa @ Universitas Islam Indonesia
Agustus 2019 - Sekarang

Penelitian Desain
DAM di Kutar Catur Yogyakarta

Senior Backend
Twitter @mikaela_maulana
LinkedIn in/mikaela-maulana

Application Designer - Full Time
PT. Indonesia EPIC Indonesia
Status: **Selesai**

Quality Assurance - Full Time
PT. Sembada Indonesia
Status: **Selesai**

Total Rp50.000
Detail ID: P0001-2022-0050274233297502

Transfer bank

4293 01 000201 50 8
BNI atas nama Fadel Pamungkas

0394 01 002541 53 4
Mandiri atas nama Haydar Maulana

Drag & Drop to Upload File
or
Browse

Cara pembayaran

1. Ketuk ATM di halaman pembayaran.
2. Ketuk Bayar dengan ATM.
3. Pastikan untuk memasukkan kode bank, nomor rekening Snapwork, dan nominal pembayaran yang tepat, kemudian lakukan transfer.

Batal **Unggah**

Respon terhadap diri sendiri
Minat individu dalam berinteraksi, kelainahan dan ketidulasaan bersosialisasi, serta kemampuan mempengaruhi orang lain.

Gambar 4. 25 Pembayaran Hasil Tes Kepribadian

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikasa

PT Indonesia EPSON Industry

Jenis Industri:
Penerbitan, percetakan, dan reproduksi

Situs Web:
<https://www.epson.co.id/>

Alamat:
Jl. Parajajaran, Pogang Lor, Sinduadi, Kec. Manti,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55581

Tentang Perusahaan

Indonesia Epson Industry (furthermore IEI), is a leading printer manufacturing company located in EJP Industrial Park, Cikarang Selatan, Bekasi. In general, we produce two kinds of Epson printers: Ink-Jet dan SIDM (Serial Impact Dot Matrix) Printers, with its various models. Our production capacity is more than 10 million printers in a year; most of all are for export market. During peak season more than 10,000 employees work in this factory.

Gambar 4. 26 Halaman Profil Mitra perusahaan

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes Kepribadian Pencarian Mikasa

Artikel Terbaru

19 Oktober 2022
Lowongan Kerja Dibidang Machine Learning Mengalami Peningkatan

18 Oktober 2022
Artificial Intelligence Mulai Banyak Diminati Kalangan Generasi Z

17 Oktober 2022
Nintendo Buka Lowongan Kerja Bagi Fresh Graduate Lulusan Informatika

19 Oktober 2022
10 Skill Digital yang Dibutuhkan Perusahaan, Fresh Graduate Sudah Kuasai?
Ada banyak sekali skill atau kemampuan baru yang bisa dikuasai mahasiswa atau fresh graduate untuk meningkatkan...

Career Issue

Magang di Start up? Jangan Lupa kuasai skill ini!
Saat magang, khususnya di perusahaan, kita tidak hanya dituntut untuk bekerja seperti yang diartikan tetapi kita juga mempunyai kewajiban untuk mempunyai skill pada bidang...
penulis Kevin Barbosa 5 Hari yang lalu

Seberapa Menjanjikan Peluang Karier Software Developer di Era Digital?
Selama ini, Indonesia belum begitu dikenal di mata dunia karena kecanggihan teknologinya. Mulai dari alat-alat elektronik, otomotif, hingga robot, banyak diproduksi di sana.
penulis Putri Saman 4 Hari yang lalu

36 Developer Game Indonesia Dilatih Mentor Asing dan Lokal di IGDX
Ajang temu pengembang game di Indonesia, Indonesia Game Developer Exchange (IGDX), kembali digelar. IGDX 2022 kini digelar secara offline di hotel The Stones...
penulis Billy Indra 2 Hari yang lalu

SnapWork
We always make our customer happy by providing the most choice as possible.

Support
Terms & Conditions
Privacy Policy
FAQ

Gambar 4. 27 Halaman Berita

SnapWork Beranda Notifikasi Berita Tes keprabdian Pencarian Mitsa

Persiapan dunia kerja 10 Skill Digital yang Dibutuhkan Perusahaan, Fresh Graduate Sudah Kuasai?

Alysia Icha
19 Oktober 2022

Ada banyak sekali skill atau kemampuan baru yang bisa dikuasai mahasiswa atau fresh graduate untuk meningkatkan daya saing di dunia kerja era digital. Seperti hasil riset tim Udem Business selaku penyedia pengembangan keterampilan, menyebut bahwa ada sejumlah keterampilan baru yang semakin ingin dikuasai oleh karyawan. Udem Business juga membagikan data skill atau kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja saat ini berdasarkan apa yang dipelajari karyawan sebagai pengguna Udem Business di seluruh dunia maupun di Indonesia.

“ Without leaps of imagination or dreaming, we lose the excitement of possibilities. Dreaming, after all, is a form of planning. ”

Secara global, ada 10 besar keterampilan yang paling banyak dipelajari oleh karyawan pada bidang teknologi, yakni: Microsoft SC-200, Azyre Synapse, Analytics Azure IoT, Process Mining, Microsoft AZ-800, Talend: 231 persen, Computer Architecture, Microsoft Playwright, Value Added Tax (VAT), dan yang terakhir Spatial Analysis.

Berita Lainnya 34 Artikel

Magang di Start up? Jangan Lupa kuasai skill ini!

Saat magang, khususnya di perusahaan, kita tidak hanya dituntut untuk bekerja seperti yang dianjurkan tetapi kita juga mempunyai kewajiban untuk menaati peraturan tidak....

penulis Kevin Barbosa 5 Hari yang lalu

Seberapa Menjanjikan Peluang Karier Software Developer di Era Digital?

Tidak sulit mencari cara agar bisa mencoba dunia kerja di luar Indonesia. Salah satunya melalui AIESEC yang akan membantu mewujudkan keinginanmu....

penulis Putri Saman 5 Hari yang lalu

36 Developer Game Indonesia Dilatih Mentor Asing dan Lokal di IGDX

Mahasiswa hampir selalu dibebankan oleh segala rutinitas perkuliahan yang menjemukan. Efek jemu dalam rutinitas itulah yang membuat sebagian...

penulis Billy Indra 5 Hari yang lalu

SnapWork
We always make our customer happy by providing as many choice as possible.

Support
Terms & Conditions
Privacy Policy
FAQ

Gambar 4. 28 Halaman Detail Berita

SnapWork

Dashboard

PT. Indonesia EPSON Industry

memberikan kemudahan membaca informasi dengan cepat dan akurat dari database yang telah dihubungkan

Verifikasi Pelamar Kerja

	Miskaella Maulana	07/10/2022, 06:31	Quality Assurance	Screening	Detail
	Kevin Barbosa	06/10/2022, 22:02	Application Designer	Applied	Detail
	Hendra Gunawan	06/10/2022, 17:54	Quality Assurance	Applied	Detail
	Billy Indra	06/10/2022, 17:54	Application Designer	Rejected	Detail

[Show all](#)

Posting Lowongan pekerjaan

25 Lamaran

Application Designer

EPSON

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.

[Hapus](#) [Ubah](#)

20 Lamaran

Application Designer

EPSON

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Purus in neque fringilla placerat ut sagittis ut. Integer urna vestibulum enim nibh sed.

[Hapus](#) [Ubah](#)

+ Tambah Lowongan

[Show all](#)

Riwayat Pembayaran

1	Application Designer	07/10/2022, 06:31	Rp.50.000	Menunggu	Detail
2	Quality Assurance	06/10/2022, 22:02	Rp.25.000	Selesai	Detail
3	UX Designer	06/10/2022, 17:54	Rp.25.000	Selesai	Detail
4	Web Security	06/10/2022, 17:54	Rp.50.000	Gagal	Detail

[Show all](#)

Gambar 4. 29 Dashboard Mitra perusahaan

SnapWork Beranda Tentang Kami Admin

General

- Dashboard
- Pembayaran
- Perusahaan
- Berita

Log Out

Dashboard

membarkan kemudahan membaca informasi dengan cepat dan akurat dari database yang telah dihubungkan

Search...

Verifikasi Perusahaan

Logo	Perusahaan	Tanggal	Nama	Status	Aksi
	PT Toyota Astra Motor	10/10/2022	Courtney Henry	Pending	Detail
	PT Gameloft Indonesia	08/10/2022	Eleanor Pena	Complete	Detail
	PT Okaya Indonesia	03/10/2022	Floyd Miles	Complete	Detail
	PT Ega Tekelindo Prima	28/09/2022	Kathryn Murphy	Complete	Detail

Show all

Verifikasi Pembayaran


Avatar	Nama	Tanggal	Jumlah	Status	Aksi
	Putri Saman	07/10/2022, 06:31	Rp150.000	Pending	Detail
	PT Gameloft Indonesia	08/10/2022, 22:02	Rp25.000	Complete	Detail
	PT Okaya Indonesia	08/10/2022, 17:54	Rp20.000	Complete	Detail
	Billy Indra	08/10/2022, 17:54	Rp100.000	Complete	Detail

Show all


Gambar 4. 30 Halaman *Dashboard* Admin

Posting Berita

Lihat detail




Tambah Berita




Tak Hanya Indah Dipandang, Desain Produk Juga Harus Fungsional
Oleh Syaifa Alekya

Hapus Ubah




Pizza Hut and Taco Bell expand sustainable packaging commitments
Oleh Alysia Icha

Hapus Ubah



Teknik Ternyata Jadi Jurusan Favorit Penerima Beasiswa di Jepang, Lho!
Oleh Putri Saman

Hapus Ubah



Mahasiswa Teknik Informatika, Bisa Kerja Part Time Apa aja yaa?
Oleh Billy Indra

Hapus Ubah

Show all

Gambar 4. 31 Halaman *Dashboard* Admin (Lanjutan)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan semua tahapan pembuatan ide untuk bisnis pada platform SnapWork, maka penulis mendapat kesimpulan yang tertuju pada pembahasan sebelumnya bahwa :

- a. Ide yang dibuat memiliki fitur yang dapat membantu *fresh graduate* dalam mencari pekerjaan dalam bidang IT dan fitur tes psikolog untuk mempersiapkan *fresh graduate* sebelum memasuki dunia kerja. Selain itu terdapat fitur yang membantu mitra perusahaan mendapatkan kandidat calon pekerja yang tepat.
- b. Berdasarkan hasil pengujian ide yang dilakukan kepada 5 orang *fresh graduate* dan 2 mitra perusahaan, ide ini dapat diterima sesuai dengan pembuatan ide yang telah dibuat.
- c. Dalam masa pembuatannya, penulis mendapatkan ide yang bisa di implementasikan kedalam *prototype* SnapWork,

5.2 Saran

Pembuatan ide dalam perintisan bisnis masih memiliki beberapa kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Masih perlu beberapa pengembangan yang perlu dilakukan diantaranya :

- a. Pembuatan platform *website* SnapWork nantinya diharapkan memiliki versi *mobile* untuk mempermudah pengguna dalam pemakaiannya.
- b. Adanya penambahan ide tes-tes yang lain, yang dapat membantu *fresh graduate* sebelum memasuki dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, A. N. A. A., Aziz, N. F. A., Hadi, F. N. H. A., & Ibrahim, J. (2015). Comparison of Business Model Canvas (BMC) Among the Three Consulting Companies. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 3(2).
- Annur, C. M. (2022a, Maret). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. *databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022#:~:text=Pada%20Januari%202021%2C%20jumlah%20pengguna,tercatat%20sebanyak%20202%2C6%20juta>.
- Annur, C. M. (2022b, April). Saingi Singapura, Jumlah *Startup* Indonesia Terbanyak di Asia Tenggara. *databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/13/saingi-singapura-jumlah-startup-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara>
- Badan Pusat Statistik. (2022). Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022. *Badan Pusat Statistik Indonesia*, 28.
- Baskoro, L. (2013). *It's my startup 50 tips memasuki, memulai, dan mengembangkan bisnis startup* (1 ed.). Metagraf.
- Boedianto, L. P., & Harjanti, D. (2015). STRATEGI PENGEMBANGAN BISNIS PADA DEPOT SELARIS DENGAN PENDEKATAN BUSINESS MODEL CANVAS. *AGORA*, 3, No 2. <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/3687>
- Caballero, C. L., & Walker, A. (2010). Work readiness in *graduate* recruitment and selection: A review of current assessment methods. *Journal of Teaching and Learning for Graduate Employability*, 1(1), 13–25. <https://doi.org/10.21153/jtlge2010vol1no1art546>
- CBINSIGHTS. (2021, Agustus). The Top 12 Reasons *Startups* Fail. *CBINSIGHTS*. <https://www.cbinsights.com/research/report/startup-failure-reasons-top/>
- Diginews. (2021, Agustus). *Memahami Hustler, Hipster, Hacker Sebagai Karakter Utama di Startup*. <https://diginews.id/memahami-hustler-hipster-hacker-sebagai-karakter-utama-di-startup/>
- Indonesia. (2008). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK*. Jakarta. <https://www.dpr.go.id/doksetjen/dokumen/-Regulasi-UU.-No.-11-Tahun-2008-Tentang-Info-rmasi-dan-Transaksi-Elektronik-1552380483.pdf>
- Jain, S. (2016). Growth of *startup* ecosystems in India. *n International Journal of Applied Research and Studies*.

- Jonathan, W., & Lestari, S. (2015). SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS *WEBSITE* PADA DESA SUMBER JAYA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/jbpm/article/view/382/247>
- Keno Tulu, S. (2017). A Qualitative Assessment of Unemployment and Psychology Fresh Graduates' Job Expectation and Preference. *Psychology and Behavioral Sciences*, 6(2), 21. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20170602.12>
- Mudo, S. (2015, Agustus). *Apa Itu Bisnis Startup? Dan Bagaimana Perkembangannya?* [Html]. <https://id.techinasia.com/talk/apa-itu-bisnis-startup-dan-bagaimana-perkembangannya>
- Priyono, S., & Nankervis, A. (2019). *Graduate Work-Readiness Challenges in Indonesia—Findings from a Multiple Stakeholder Study*. Dalam *The Transition from Graduation to Work* (hlm. 107–123). Springer Nature.
- Putranta, H. D. (2004). Pengantar Sistem dan Teknologi Informasi. Dalam *Pengantar Sistem dan Teknologi Informasi*. AMUS Yogyakarta.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup*. Fletcher & Company.
- Sulastiana, M., & Sulistiobudi, R. A. (2017). *PSYCHOLOGICAL READINESS & JOB READINESS TRAINING: 05*.
- Supriyanto, A. (2005). Pengantar Sistem Informasi. Dalam *Pengantar Sistem Informasi*. Salemba Infotek.
- Syauqi, A. T. (2018). *Startup sebagai Digitalisasi Ekonomi dan Dampaknya bagi Ekonomi Kreatif di Indonesia*.
- Tirta, K. (2022). PENGEMBANGAN MODEL BISNIS *STARTUP* JAVAHANDS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *LEAN STARTUP*. *Dspace*, 43.
- Wainright, M. (1999). Managing information technology: What managers need to know. Dalam *Managing Information Technology: What Managers Need To Know* (3 ed.). Prentice-Hall.
- Williams, B., & Stacey, S. (2003). Using information technology: A practical introduction to computers and communications. Dalam *Using information technology: A practical introduction to computers and communications*. New York : McGraw-Hill.
- Zipa, M. M. (2021). Penerapan Pendekatan *Lean Startup* Pada Aplikasi EVORIA. *Dspace*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/29880>