

Jurnal Ilmiah

DASI

DATA MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI INFORMASI



STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA

VOL. 16 NO. 4 DESEMBER 2015
JURNAL ILMIAH
Data Manajemen Dan Teknologi Informasi

Terbit empat kali setahun pada bulan Maret, Juni, September dan Desember berisi artikel hasil penelitian dan kajian analitis kritis di dalam bidang manajemen informatika dan teknologi informatika. ISSN 1411-3201, diterbitkan pertama kali pada tahun 2000.

KETUA PENYUNTING

Abidarin Rosidi

WAKIL KETUA PENYUNTING

Heri Sismoro

PENYUNTING PELAKSANA

Kusrini

Emha Taufiq Luthfi

Hanif Al Fatta

Anggit Dwi Hartanto

STAF AHLI (MITRA BESTARI)

Jazi Eko Istiyanto (FMIPA UGM)

H. Wasito (PAU-UGM)

Supriyoko (Universitas Sarjana Wiyata)

Janoe Hendarto (FMIPA-UGM)

Sri Mulyana (FMIPA-UGM)

Winoto Sukarno (AMIK "HAS" Bandung)

Rum Andri KR (AMIKOM)

Arief Setyanto (AMIKOM)

Krisnawati (AMIKOM)

Ema Utami (AMIKOM)

ARTISTIK

Amir Fatah Sofyan

TATA USAHA

Lya Renyta Ika Puteri

Murni Elfiana Dewi

PENANGGUNG JAWAB :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

ALAMAT PENYUNTING & TATA USAHA

STMIK AMIKOM Yogyakarta, Jl. Ring Road Utara Condong Catur Yogyakarta, Telp. (0274) 884201
Fax. (0274) 884208, Email : jurnal@amikom.ac.id

BERLANGGANAN

Langganan dapat dilakukan dengan pemesanan untuk minimal 4 edisi (1 tahun)
pulau jawa Rp. 50.000 x 4 = Rp. 200.000,00 untuk luar jawa ditambah ongkos kirim.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
REDAKSI	ii
DAFTAR ISI.....	iii
Penerapan Location Based Services Untuk Pembuatan Aplikasi Pencarian Tempat Tambal Ban Berbasis Android.....	1-10
Andika Agus Slameto (Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Kredit Pinjaman UKM Di Koperasi Sejahtera.....	11-16
Andri Syafrianto (Teknik Informatika STMIK EL-RAHMA Yogyakarta)	
Perancangan Basis Data Sistem Pembayaran Sport Center Berbasis MYSQL	17-22
Andria ¹⁾ , Mei Lenawati ²⁾ (1,2)STT Dharma Iswara Madiun)	
Pemanfaatan Gambar Sequence Sebagai Referensi Dalam Pembuatan Animasi Karakter Kartun 2D Guna Memenuhi Standar 12 Prinsip Animasi.....	23-30
Hanif Al Fatta ¹⁾ , Agus Purwanto ²⁾ (1,2)Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Pakar Penentuan Konsentrasi Penjurusan Mahasiswa Menggunakan Algoritma Bayes.....	31-36
Ike Verawati (Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penerimaan Calon Asisten Praktikum.....	37-46
Lia Ayu Ivanjelita ¹⁾ , Ema Utami ²⁾ , Emha Taufiq Luthfi ³⁾ (1,2,3)Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Informasi Penilaian Kinerja Dosen di Amikom Cipta Darma Surakarta.....	47-54
Moh. Eko Setyobudi C. O. ¹⁾ , Abidarin Rosidi ²⁾ , Sudarmawan ³⁾ (1)AMIKOM CIPTA Darma Surakarta, 2,3)Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
Evaluasi Desain Antarmuka Dengan Pendekatan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus Mobile App Sport Galaxy Center).....	55-58
Saifulloh ¹⁾ , Noordin Asnawi ²⁾ (1,2)Teknik Informatika STT Dharma Iswara Madiun)	
Perancangan Media Pembelajaran Skema Dasar Mesin Motor.....	59-63
Tonny Hidayat ¹⁾ , Syam Botayib Sikin ²⁾ (1)Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2)Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
Perancangan Website Entrepreneur Campus Business Coach untuk Meningkatkan Jiwa Wirausaha Mahasiswa.....	64-71
Windha Mega PD (Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta)	

Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Di SMK N 1
Kawunganten.....72-78
Yekti Utari Winarni¹⁾, Vickky Listyaningsih²⁾, Pawit Srentiyono³⁾, Eva Purnamaningtyas⁴⁾, R. Bagus
Bambang S⁵⁾
(^{1,2,3,4,5)}Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)

PERANCANGAN WEBSITE ENTREPRENEUR CAMPUS BUSINESS COACH UNTUK MENINGKATKAN JIWA WIRUSAHA MAHASISWA

Windha Mega PD

*Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
email: windha.m@amikom.ac.id*

Abstract

Saat ini kewirausahaan adalah salah satu bidang yang menarik untuk ditekuni dan merupakan salah satu cara untuk menuju kesuksesan seseorang. Disamping itu, teknologi internet dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk saling bertukar informasi terutama dalam bidang wirausaha. Saat ini masyarakat cenderung menggunakan website sebagai sumber informasi. Seperti pada media sosial, para pengusaha sering memanfaatkannya untuk sharing pengalaman usaha mereka. Banyak grup wirausaha dalam media sosial dibuat untuk saling berbagi pengalaman tentang bisnisnya, atau sebagai sumber informasi tentang semua yang berhubungan dengan usaha mereka.

Sejalan dengan visi STMIK AMIKOM Yogyakarta yang menghendaki 30% dari lulusannya dapat menjadi wirausaha yang sukses, mandiri dan tangguh. Untuk mencapai visi tersebut dari tahun 2006 telah berdiri Entrepreneur Campus yang didirikan untuk memberikan pelatihan dan sharing pengalaman dari pengusaha sukses yang berada di wilayah kota Yogyakarta dan sekitarnya. Melihat besarnya minat masyarakat terutama mahasiswa untuk berwirausaha dan didukung dengan kemajuan teknologi berbasis website, maka penelitian ini mencoba membangun sistem informasi Entrepreneur Campus Business Coach yang dapat digunakan untuk pendampingan mahasiswa yang ingin terjun dalam bidang wirausaha. Dalam perancangan sistemnya, penulis menyajikan rancangan dengan beberapa model yaitu Flowchart Sistem, Diagram Konteks dan DFD (Data Flow Diagram). Untuk perancangan basis data menggunakan ERD dan dilakukan perancangan antarmuka (interface).

Website Entrepreneur Campus Business Coach diciptakan untuk memfasilitasi pengusaha baru dalam mentransformasikan ide bisnis ke dalam bisnis kanvas model sehingga mempermudah dalam pembentukan tim dalam memulai usaha melalui konsultasi online via website. Saat usaha sudah mulai dijalankan mahasiswa pengusaha diberikan tugas dan arahan yang harus dilaksanakan dan dievaluasi secara mingguan. Tugas tersebut diberikan dalam rangka untuk mempermudah mengembangkan usaha yang sedang dirintis. Mahasiswa hanya perlu mengakses website untuk berkonsultasi hingga memperoleh bimbingan coaching bisnis sehingga mampu mengatasi keterbatasan tempat dan waktu.

Keywords:

Coaching, internet, web, wirausaha, e-business, entrepreneur

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara berkembang, apabila menginginkan menjadi negara maju, perlu melakukan pembangunan di segala bidang. Menurut PBB, suatu negara dikatakan dapat membangun apabila memiliki 2% dari penduduknya berwirausaha. Wirausaha memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat dan menjadi salah satu roda penggerak ekonomi bangsa. Untuk itu sangat penting untuk menanamkan jiwa wirausaha pada diri generasi penerus bangsa terutama di lingkungan kampus. Dimana kampus merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan minat dan bakat mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa.

Banyak mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memulai berwirausaha. Namun banyak juga yang merasa kebingungan bagaimana cara memulai usaha atau bagaimana cara mempertahankan dan mengembangkan usaha yang telah dimulai. Untuk itu diperlukan forum yang dapat memfasilitasi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta terutama bagi yang sedang memulai dan

mengembangkan usahanya untuk saling bertukar informasi ataupun sharing seputar bisnis. Untuk itu sejak dari tahun 2006 di STMIK AMIKOM telah berdiri Entrepreneur Campus yang dibentuk untuk memberikan pelatihan dan sharing pengalaman dari pengusaha sukses yang berada di wilayah kota Yogyakarta dan sekitarnya terutama bagi mahasiswa.

Untuk mendukung kegiatan yang telah berjalan pada Entrepreneur Campus, diperlukan fasilitas konsultasi secara online. Dengan menerapkan electronic business coaching diharapkan dapat menjadi tempat untuk mendapatkan pelatihan dan bimbingan berwirausaha tanpa terkendala biaya, jarak dan waktu. Dibandingkan dengan mengikuti lembaga pendampingan usaha yang membutuhkan biaya yang cukup besar dan belum tentu dapat diikuti oleh mahasiswa yang menjalankan wirausaha, akan jauh lebih mudah mendapatkan pendampingan dengan mengedukasi mahasiswa dengan mensosialisasikan website entrepreneur campus business coach ini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, Bagaimana merancang suatu situs web dinamis sebagai media yang mampu memfasilitasi mahasiswa yang ingin terjun dalam bidang wirausaha.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Memanfaatkan perkembangan teknologi internet untuk mengatasi permasalahan pendampingan bisnis pada mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan portal entrepreneur campus business coach yang dinamis sehingga dapat mendampingi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam memulai dan menjalankan usahanya.

Tinjauan Pustaka

Dalam menyusun penelitian ini, penulis menggunakan beberapa referensi penelitian. Diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Dandhi Kuswardhana yang berjudul “Membangun Aplikasi Sistem Informasi Jejaring Sosial E-SNB Sebagai Fasilitas Untuk Membentuk Jiwa Kewirausahaan”. Dalam penelitian ini Layanan jaringan sosial berbasis web dapat menyediakan sarana bagi pengguna untuk berinteraksi melalui internet, seperti e-mail dan pesan instan, telekonferensi. dll. Situs jejaring sosial memungkinkan pengguna untuk berbagi gagasan, kegiatan, acara, dan kepentingan dalam jaringan masing-masing. Jenis utama layanan jaringan sosial adalah mereka dapat berkolaborasi sehingga menghasilkan keuntungan yang besar), sarana untuk terhubung dengan teman-teman dan sistem rekomendasi terkait dengan kepercayaan.[1]

Pada penelitian yang lain membahas tentang Pengaruh Coaching Terhadap Motivasi Kerja dan Kinerja Individual yang ditulis oleh A. Eko Nugroho. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti empiris hubungan yang signifikan antara coaching, kinerja individual, motivasi terjadinya hubungan secara tidak langsung antara coaching dan kinerja melalui motivasi kerja. Hasil penelitian menunjukkan secara empiris bahwa coaching berpengaruh secara langsung, positif dan signifikan baik terhadap kinerja karyawan maupun terhadap motivasi kerja. Motivasi kerja berpengaruh secara langsung, positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan. Coaching berpengaruh secara tidak langsung, positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan melalui motivasi kerja. Hasil pengujian hipotesis tersebut pada dasarnya berimplikasi bahwa semakin baik pelaksanaan proses coaching karyawan maka motivasi kerja dan kinerja karyawan cenderung akan semakin meningkat. [2]

Seperti yang telah ditulis pada karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini juga mempunyai persamaan dari segi tema yang akan diteliti, yaitu sama-sama mengacu pada pemanfaatan website

sebagai sarana interaksi dalam dunia bisnis, seperti coaching. Konsep coaching diterapkan pada penelitian ini, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh A. Eko Nugroho, bahwa proses coaching maka motivasi kerja dan kinerja cenderung akan semakin meningkat.

Bedanya dengan sistem yang akan dibuat adalah:

1. Perancangan sistem, dalam sistem ini adalah membimbing calon mahasiswa wirausaha dari nol sekalipun dan memberikan solusi aplikatif dalam menghadapi tantangan bisnis yang dihadapi.
2. Terdapat konsultasi bisnis jarak jauh melalui website Entrepreneur Campus Business Coaching.

Landasan Teori

Pengertian Internet

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking*. Dari Kata Internet dapat diartikan sebagai “a global network of computer networks” atau jaringan komputer bersekala internasional yang mampu membuat tiap-tiap komputer saling berkomunikasi [3]. Internet terbentuk karena dampak revolusi, dimana teknologi komunikasi bergabung menjadi satu dengan teknologi komputer.

Konsep Dasar E-Learning

E-learning terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari electronic dan kata learning yang artinya pembelajaran. Dengan demikian e – learning bias diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat electronic, khususnya perangkat komputer. Fokus terpenting dalam e – learning adalah proses belajarnya (*learning*) itu sendiri, dan bukan pada “e” (*electronic*), karena *electronic* hanyalah sebagai alat bantu saja. Sehingga definisi *e – learning* adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk maya.

E-learning memungkinkan pelajar untuk mengakses informasi yang akurat dan *up – to – date* tanpa hambatan ruang dan waktu. Kemudahan mengakses *e – learning* membuat pelajar dapat belajar dari mana saja dan kapan saja asal memiliki koneksi internet yang memadai. Adapun kelebihan dari *e – learning* yaitu :

1. Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*);
2. Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja;
3. Memiliki jangkauan yang lebih luas.

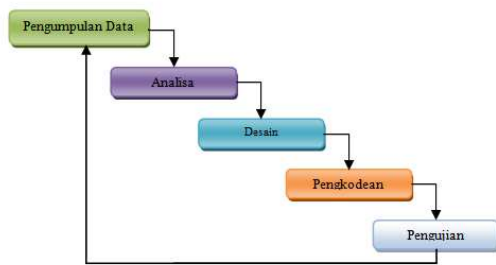
Coaching

Coaching adalah bagaimana membantu seseorang menemukan apa yang diinginkan dari posisi dimana dia sekarang, dengan menggali sumber daya apa saja yang dibutuhkan, sikap mental yang harus dibangun, dan teknik-teknik yang cocok dalam menerapkannya. Hal tersebut dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang tepat, sehingga peserta latih (*coachee*) akan menemukan sendiri jawaban yang dibutuhkannya.

Sementara istilah *coaching* menurut *The European Mentoring and Coaching Council* adalah: “*working with a person inside the business to get things done and improve performance – using a directive (show and tell) approach. Performance Coaches improve competencies in key business functions*”. [4]

Metode Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini menggunakan SDLC Waterfall, seperti Gambar di bawah ini:



Gambar 1. SDLC Waterfall

Tahapan/fase yang harus dilakukan dalam SDLC waterfall meliputi:

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode observasi
Metode ini merupakan metode pokok pertama yang diterapkan oleh penulis dalam menganalisis permasalahan yang ada. Dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, sehingga diperoleh data akurat dalam proses berlangsungnya aktivitas masyarakat saat berkendara.
 - b. Metode wawancara
Metode ini merupakan metode pokok kedua yang penulis lakukan, yaitu wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait melalui pertanyaan-pertanyaan kepada responden (mahasiswa pemula bisnis dan masyarakat pelaku bisnis) dengan permasalahan yang akan dipecahkan.
 - c. Metode Kearsipan dan Pustaka
Metode Kearsipan : Yaitu metode untuk mendapatkan suatu data dengan membaca atau mempelajari arsip-arsip yang

berhubungan dengan masalah yang akan diselesaikan.

Metode Kepustakaan : Yaitu pengambilan data dengan cara menelaah teori-teori yang terdapat pada buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, diantaranya e-learning, coaching.

2. Metode Analisis Data
Terkait dengan penelitian ini, maka penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu sebuah penelitian yang mendeskripsikan dan menggambarkan apa adanya mengenai suatu variabel, gejala, keadaan atau fenomena sosial tertentu. Data yang dihimpun sesuai fokus penelitian berupa kata-kata, tindakan, situasi, dokumentasi dan peristiwa yang diobservasi. Pengumpulan data/informasi ini peneliti sekaligus sebagai instrumen yang dilakukan dengan kegiatan wawancara (Indepth interview). Kemudian akan dilakukan penterjemahan kebutuhan dari hasil evaluasi tersebut, sesuai kebutuhan pengguna ke dalam spesifikasi kebutuhan sistem.
3. Desain
Tahap ini merupakan gambaran bagaimana website dibentuk. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen-komponen pengembangan website penjualan secara online dan dihasilkan beberapa diagram alur dari sistem dengan menggunakan Flowchart dan DFD serta untuk perancangan databasenya menggunakan ERD.
4. Pengkodean
Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer
5. Pengujian
Peneliti menggunakan metode Black-Box Testing dan White-Box Testing untuk memastikan fungsi sistem berjalan dengan baik.

Hasil dan Pembahasan

Dari metode analisis yang telah dilaksanakan, dapat diketahui hasil analisis untuk pembuatan website entrepreneur campus business coach disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut.

1. Analisis Kebutuhan Masukan
Masukan data pada sistem ini dilakukan oleh 3 pengguna, yaitu:
 - a. Masukan Peserta (*coachee*)
 - b. Masukan Mentor (*coach*)
 - c. Admin
2. Analisis Kebutuhan Proses
Kebutuhan proses dari website entrepreneur campus business coach ini antara lain:
 - a. Proses login
Proses login dilakukan oleh semua pengguna sebelum memasuki sistem. Setelah proses login berhasil, pengguna dapat mengakses menu.

- b. Proses logout
Dilakukan apabila pengguna telah selesai mengakses sistem. Pengguna dapat kembali mengakses sistem dengan melalui proses login.
- c. Proses ganti password
Proses ini dapat dilakukan oleh semua pengguna apabila pengguna ingin merubah passwordnya sendiri.
- d. Proses pencarian data
Proses ini dapat dilakukan di beberapa manajemen. Proses pencarian dilakukan dengan memasukkan kata kunci ke dalam sistem.
Proses yang terjadi dalam sistem ini adalah klien menginputkan data pribadi beserta data usahanya. Kemudian akan diproses dan disimpan oleh sistem. Berikutnya sistem akan mengolah data tersebut dan mengirimkan kepada coach untuk dijadikan sebagai bahan pembahasan dalam proses coaching nya. Informasi yang akan diterima coach pada saat pencarian data klien berisi data usaha, data progress, data tugas mingguan. Selanjutnya coach akan memberikan penugasan berkala berdasarkan progress usaha klien. Selain itu, klien juga menginputkan tugas yang telah dikerjakan ke dalam sistem, untuk dijadikan evaluasi oleh coach dan sebagai laporan tugas berkala.

Proses-proses yang terjadi di dalam sistem secara keseluruhan dapat digambarkan melalui DFD. Kemudian coach menginputkan data pribadi dan bidang usaha yang diampu. Selanjutnya akan disimpan dalam sistem dan sistem akan menampilkan data tersebut kepada klien untuk dipilih sebagai pelatihnya.

- 3. Analisis Kebutuhan Keluaran
Berikut ini adalah beberapa informasi yang dihasilkan, yaitu: Informasi tentang data pengusaha / klien, Informasi tentang data pelatih (coach), Informasi tentang bidang bisnis klien, informasi perkembangan bisnis klien secara berkala, Informasi tentang materi coaching, Informasi tentang tugas yang diberikan oleh pelatih (coach), dan Informasi tentang forum diskusi.
- 4. Analisis Kebutuhan Antarmuka
Antarmuka pada sistem ini dirancang semudah mungkin untuk membantu pengguna mengakses sistem. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan pada sistem yang bisa disebabkan oleh berbagai hal.

Perancangan Sistem

Sistem ini dirancang untuk membantu masyarakat yang ingin mendapatkan informasi tentang langkah-langkah memulai usaha dan mendapatkan coaching dari para coach. Perancangan

sistem perangkat lunak ini berdasarkan masukan data dari coachee yang menginginkan mendapatkan panduan dari coach untuk memulai bisnisnya. Seperti identitas coachee, jenis usaha, tempat usaha, lama usaha, progress atau peningkatan usaha tiap periode. Yang selanjutnya data tersebut kemudian disimpan dalam basis data lalu pada tiap-tiap data tersebut dilakukan analisa penilaian sesuai dengan kriteria. Perancangan model terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut :

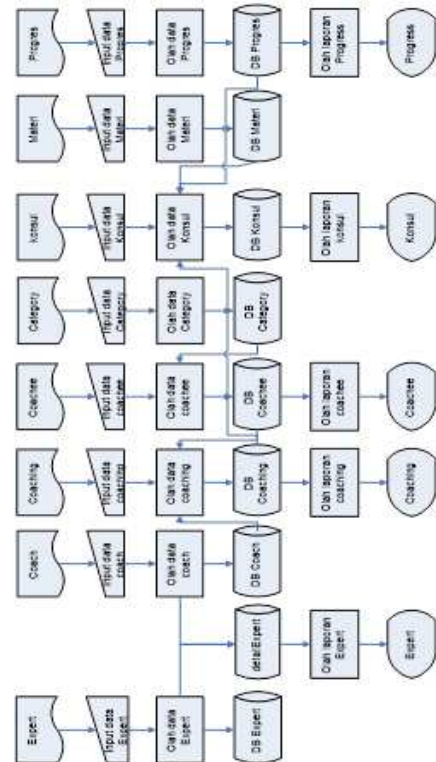
1. Perancangan Proses

Setelah menganalisa permasalahan yang ada pada objek penelitian di Entrepreneur Campus, penulis mengambil kesimpulan bahwa perlu diadakan pembuatan sistem E-Learning. Hal itu disebabkan oleh pentingnya media pembelajaran yang harus diberikan kepada coachee, agar mempermudah dalam melakukan konsultasi bisnis. Oleh karena itu, penulis mengajukan rancangan sistem E-Learning yang dapat mempermudah media pembelajaran melalui media website.

Secara umum rancangan sistem yang diajukan untuk menggambarkan satu tahapan penyelesaian sederhana, rapi dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol yang standar. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyajikan rancangan dengan beberapa model yaitu Flowchart Sistem, Diagram Conteks dan DFD (Data Flow Diagram).

Flowchart

Berikut rancangan sistem pada website Entrepreneur Campus Bussiness Coach:

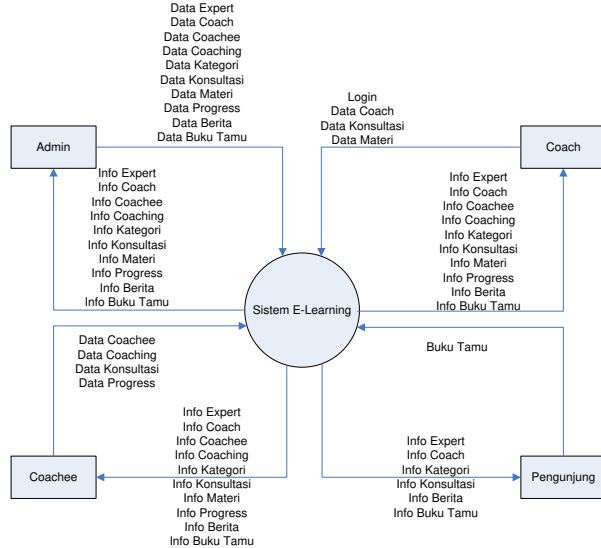


Gambar 2. Flowchart Sistem

DFD (Data Flow Diagram)

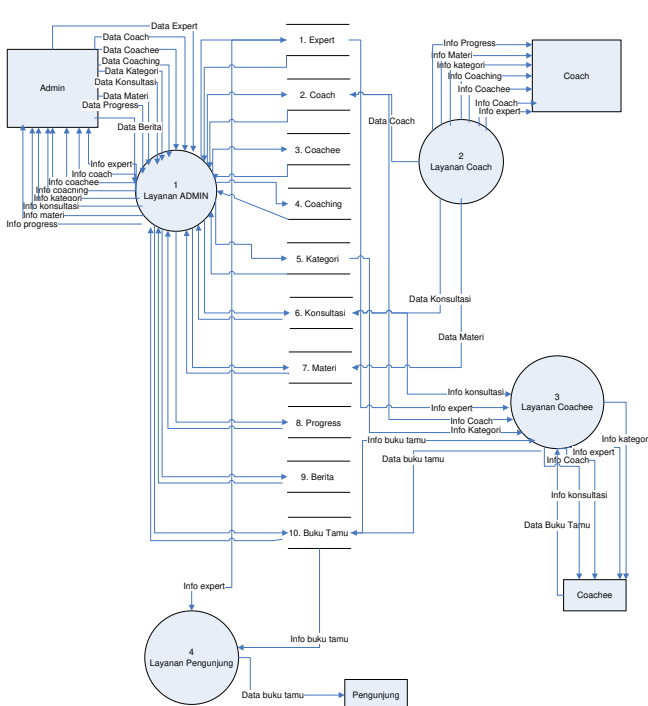
DFD menggambarkan arus data suatu sistem informasi, baik sistem lama maupun sistem baru secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut berada.

Diagram Konteks (Context Diagram)



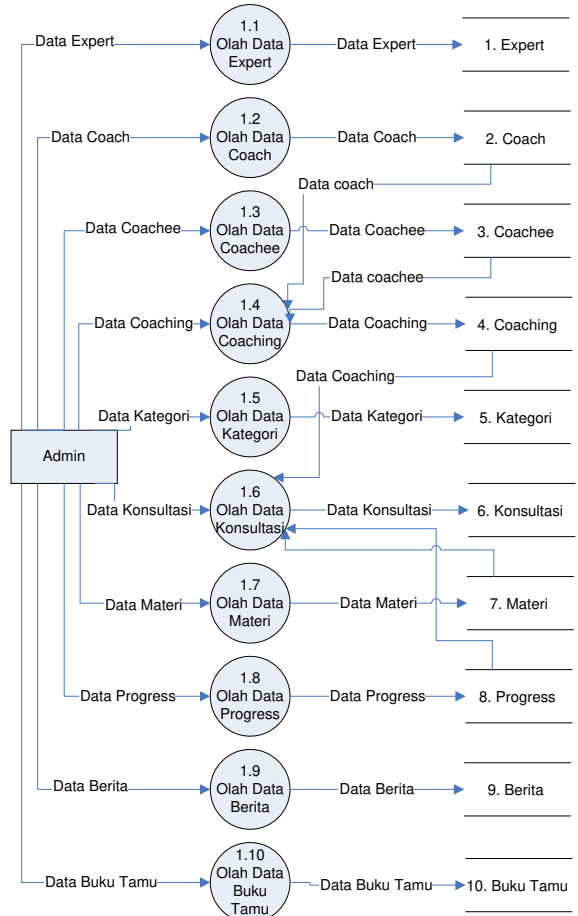
Gambar 3. Diagram Konteks

DFD Level 1



Gambar 4. DFD Level 1

DFD Level 2 proses 1



Gambar 5. DFD Level 2 Proses 1

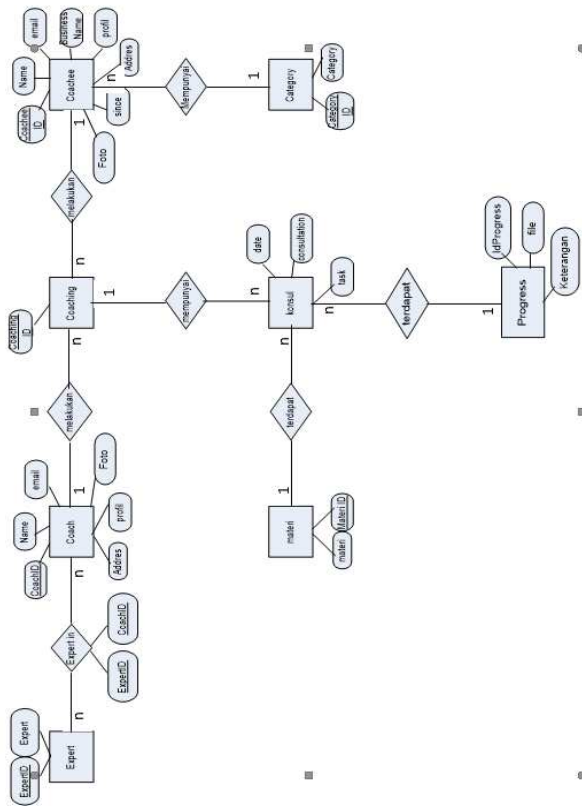
Gambar 3, 4, dan 5 menunjukkan bahwa sistem ini berinteraksi dengan empat *external entity*, yaitu Admin, Coach, Coachee dan Pengunjung. Serta menggambarkan aliran data yang dapat diolah oleh masing-masing pengguna.

Perancangan Basis Data

Di dalam pemodelan proses tidak menjelaskan bagaimana data diorganisir, sehingga dibuatlah desain pemodelan datanya. Pemodelan data digunakan untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam website Entrepreneur Campus, namun penyusunan pemodelan data harus seimbang dengan pemodelan prosesnya. Salah satu cara pemodelan data paling sering dilakukan adalah dengan cara membuat ERD (Entity Relationship Diagram), sebagai berikut:

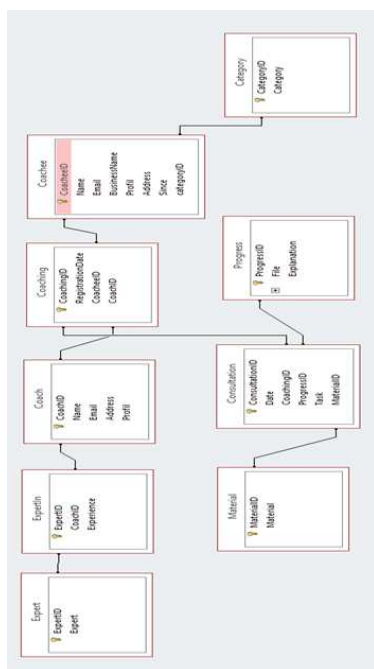
ERD (Entity Relational Diagram)

Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan model data ERD (*Entity Relation Diagram*) untuk menunjukkan hubungan entitas dalam tabel. Berikut ERD pada website ini:



Gambar 6. Entity Relational Diagram

Relasi Tabel



Gambar 7. Relasi Tabel

Perancangan Tabel

Berdasarkan rancangan basis data yang digambarkan pada ERD Gambar 6, dan relasi tabel pada Gambar 7, pada tahap ini dijelaskan struktur database dari sistem yang akan dibuat. Sistem ini memiliki 9 table, antara lain : table Expert, table Coach, table ExpertIn, table Coachee, table kategori, table Coaching, table progress, table materi, table konsultasi. Struktur database berisi tentang nama kolom, tipe kolom, lebar kolom, key, dan keterangan.

Berikut tabel-tabel yang diperlukan dalam membangun website Entrepreneur Campus Business Coach:

1. Tabel Expert

Field	Tipe	Lebar	keterangan
ExpertID	Char	5	Primary Key
Expert	Varchar	20	

2. Tabel Coach

Field	Tipe	Lebar	keterangan
CoachID	Char	5	Primary Key
Name	Varchar	20	
Email	Varchar	20	
Address	Varchar	100	
ProfilPic	Image		

3. Tabel ExpertIn

Field	Tipe	Lebar	keterangan
ExpertID	Char	5	Foreign Key
CoachID	Char	5	Foreign Key
Experience	Text	255	

4. Tabel Category

Field	Tipe	Lebar	keterangan
CategoryID	Char	5	Primary Key
Category	Varchar	20	

5. Tabel Coachee

Field	Tipe	Lebar	keterangan
CoacheeID	Char	5	Primary Key
Name	Varchar	20	
Email	Varchar	25	
Bussiness	Varchar	25	
Profil	Text	255	
Address	Varchar	100	
Since	Int	4	
CategoryID	Char	5	Foreign Key

6. Tabel Coaching

Field	Tipe	Lebar	keterangan
CoachingID	Char	5	Primary Key

Registration Date	Datetime	8	
CoacheeID	Char	5	Foreign Key
CoachID	Char	5	Foreign Key

7. Tabel Progress

Field	Type	Lebar	keterangan
ProgressID	Char	5	Primary Key
File	File		
Explanation	Text	255	

8. Tabel Materi

Field	Type	Lebar	keterangan
MaterialID	Char	5	Primary Key
Material	Text	255	

9. Tabel Consultation

Field	Type	Lebar	keterangan
Consultation ID	Char	5	Primary Key
Date	Datetime	8	
CoachingID	Char	5	Foreign Key
ProgressID	Char	5	Foreign Key
Task	File		
Material ID	Char	5	Foreign Key

Perancangan Interface

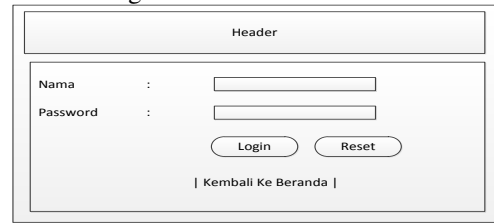
1. Halaman Utama



Gambar 8. Rancangan Halaman Utama

Gambar 8 menunjukkan Halaman utama website Entrepreneur Business Coach. Pengunjung biasa hanya dapat melihat profil, berita dan daftar coach. Apabila menghendaki konsultasi, maka pengunjung harus melakukan login sebagai member terlebih dahulu.

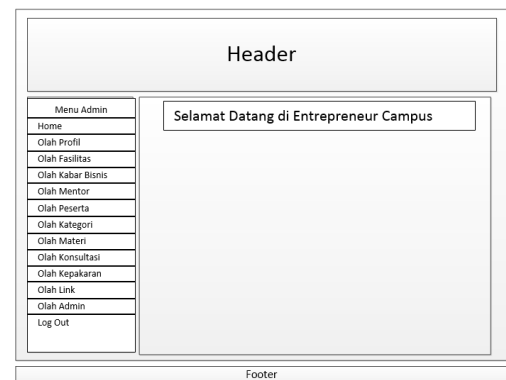
2. Halaman Login Admin



Gambar 9. Rancangan Halaman Login

Untuk pengaturan hak akses dalam website ini disediakan beberapa user. Diantaranya sebagai Admin, Coach / Mentor, Coachee / Peserta, dan pengunjung biasa. Yang masing-masing diberikan hak akses yang berbeda-beda.

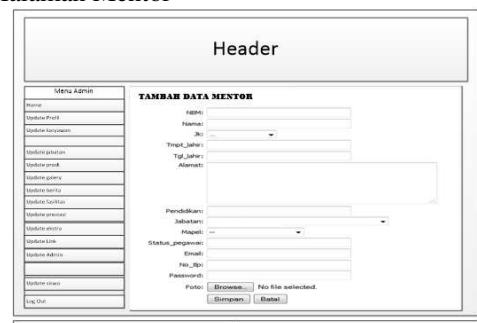
3. Halaman Utama Admin



Gambar 10. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin seperti pada Gambar 10 menyediakan fitur yang dapat dikelola oleh seseorang yang login sebagai admin. Yaitu mengelola seluruh data yang disediakan pada website ini.

4. Halaman Mentor



Gambar 11. Rancangan Halaman Mentor

User yang diberikan akses sebagai Coach / mentor harus mengisi data mentor seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11. Mentor harus mengisi kategori bisnis sesuai biangnya, agar dalam proses coaching, seorang coachee tidak salah memilih coach nya.

5. Halaman Konsultasi



Gambar 12. Halaman Konsultasi

Salah satu bagian dari proses *coaching* adalah *coachee* melaporkan progress bisnisnya sesuai hasil konsultasi dengan *coach* nya dalam bentuk file dan sinopsis seperti Gambar 12. Sehingga seorang *coach* dapat melakukan melihat perkembangan usaha *coachee* nya dan melanjutkan proses *coaching*.

Pengujian Sistem

Dalam pengujian ini terdapat dua macam pengujian yaitu Black Box Testing dan White Box Testing.

Black Box Testing

Pengujian ini dilakukan terhadap seluruh modul yang ada, untuk mencari kesalahan, sehingga apabila ditemukan kesalahan bisa dilakukan perbaikan.

Kesalahan-kesalahan yang berusaha ditemukan adalah :

1. Pengujian terhadap tambah data
Pada dasarnya pengujian ini berlaku untuk semua proses tambah yang terjadi. Misalnya pada proses tambah data admin, dilakukan pengujian dengan melakukan tambah data admin baru. Proses ini dapat dikatakan benar apabila tidak terjadi error atau muncul pesan kesalahan pada saat proses tambah dilakukan.
2. Pengujian terhadap ubah data
Pada dasarnya pengujian ini berlaku untuk semua proses ubah yang terjadi. Misalnya pada proses ubah data *coach*, dilakukan pengujian dengan melakukan ubah data *coach* dengan mengubah nama *coach*. Proses ini dapat dikatakan benar apabila tidak terjadi error atau muncul pesan kesalahan pada saat proses ubah dilakukan.
3. Pengujian terhadap hapus data
Pada dasarnya pengujian ini berlaku untuk semua proses hapus yang terjadi. Misalnya pada proses hapus data kategori, setelah memilih data kategori yang ingin dihapus pada form, kemudian pilih tombol hapus, maka akan muncul pesan apakah data tersebut benar ingin dihapus. Jika memilih ok dan data kategori tersebut tidak ada lagi dalam tabel kategori di database, maka dapat disimpulkan proses hapus sudah benar.

4. Pengujian terhadap simpan data

Dalam pengujian terhadap simpan data dilakukan dengan menguji semua proses simpan data yang ada. Misalnya dalam proses simpan data expert. Jika setelah menekan tombol simpan dan data expert masuk ke dalam tabel expert di database maka proses simpan data dapat dikatakan benar.

5. Pengujian terhadap media output

Pengujian dilakukan dengan melakukan pengujian apakah program dapat menghasilkan interface sesuai dengan kebutuhan, seperti tampilan administrator meliputi, dashboard, menu admin, *coach*, *coachee*, kategori, expert, expert in, konsultasi, materi, progress. Jika semua tampilan interface yang dihasilkan sudah sesuai dengan yang diinginkan ke layar monitor, maka dapat disimpulkan media output sudah benar.

Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Website Entrepreneur Bussiness Coach ini telah dirancang untuk dapat dimanfaatkan sebagai media yang mampu memfasilitasi mahasiswa yang ingin terjun dalam bidang wirausaha.
2. Dengan adanya website untuk konsultasi bisnis ini, dapat membantu seseorang yang akan membuka usaha dalam melakukan pendampingan bisnis.
3. Pengenalan konsep *Bussiness Coach* memerlukan sosialisasi agar masyarakat semakin mengenal karena tantangan terbesar adalah isu keamanan dan kepercayaan.

Daftar Pustaka

- [1] Kuswardhana, D., Hasan, B., Trisno, B., & Aji, S. "Membangun Aplikasi Sistem Informasi Jejaring Sosial E-Snb Sebagai Fasilitas Untuk Membentuk Jiwa Kewirausahaan". *Electrans*, Vol. 12, No 1 Maret 2013
- [2] Nugroho, A. E., Hasanuddin, B., & Brasit, N. "*Pengaruh Coaching Terhadap Motivasi Kerja Dan Kinerja Individual (Studi Kasus Pada Karyawan Bagian Support Services Departemen Production Services Pt. International Nikel Indonesia, Tbk)*". *ejournal* 2013
- [3] Agency, Beranda. *Menggali Harta Karun Iternet*, Jakarta, Penerbit Elekmedia Komputindo. 2010
- [4] Thompson, John, and Ron Downing. "The entrepreneur enabler: identifying and supporting those with potential." *Journal of Small Business and Enterprise Development* 14, no. 3 (2007): 528-544