



PENGUNAAN **SINEMA STARTUP**

(Metode Semai, Inkubasi, Menebar, dan Memadu-Padankan)

*Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.
Dr. Febrianty, SE, M.Si
Fahrul Nurzaman, S.Kom. M.TI.*



PENGUNAAN SINEMA STARTUP (Metode Semai, Inkubasi, Menebar, dan Memadu-Padankan)

Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.

Dr. Febrianty, SE, M.Si

Fahrul Nurzaman, S.Kom. M.TI.



Palembang © 2022, PENGGUNAAN APLIKASI SINEMA STARTUP (Metode
Semai, Inkubasi, Menebar dan Memadu-Padankan)

Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.

Dr. Febrianty, SE, M.Si.

Fahrul Nurzaman, S.Kom. M.TI.

Editor : Dr. Febrianty, SE, M.Si.

Perancang Sampul : Jenri Ambarita, M.Pd.K.

Layouter : Rizki Amalia, A.Md, Ak.

Diterbitkan oleh **Penerbit Intelligi**

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151

Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Referensi | Non Fiksi | R/D

IX + hlm. ; 15,5 x 23 cm

No ISBN :

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam
bentuk apapun, secara elektronis maupun mekanis termasuk
fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa izin
tertulis dari penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang
Hak Cipta.

All right reserved

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillahirobbilalamin. Segala puji bagi Allah, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Salam dan shalawat semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Rasullulah Muhammad SAW, keluarganya, dan para sahabatnya. Tiada kekuatan selain atas izin Allah serta hanya atas Rahmat dan Ridlo Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga tim penulis dapat menyelesaikan Buku ini. Harapan penulis buku ini dapat digunakan sebagai pegangan bagi mahasiswa, dosen atau pihak lain yang berminat mempelajari tentang cara menggunakan aplikasi sinema. Pendapat dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca, para ahli, dan teman sejawat sangat penulis harapkan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi yang berminat.

Palembang, Desember 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Aplikasi Sinema Startup	4
C. Perancangan Sistem	5
BAB II	13
TAMPILAN HALAMAN WEBSITE APLIKASI	13
A. Halaman Creator	13
B. Halaman Mentor	21
C. Halaman Developer	25
D. Halaman Tester	31
E. Halaman Inkubator	36
F. Halaman Investor	41
G. Halaman Manage Marketplace	46
H. Admin Host	48
BAB III	53
TAMPILAN HALAMAN MOBILE DEVICE	53
A. Halaman Login	53
B. Halaman Dashboard	54
C. Halaman Buat Ide	55
D. Halaman Data Ide	56
E. Halaman Riwayat Penawaran	57
F. Halaman List Semua Ide	58
G. Halaman Input Nilai	59
H. Halaman Create Penawaran	60
I. Halaman Input Review	61
J. Halaman List Produk	62
K. Halaman List Riwayat Pesanan	65
BIODATA SINGKAT PENULIS	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Pemerintah sedang menargetkan penumbuh kembangan bisnis berbasis IPTEK dan mencetak wirausaha-wirausaha muda lulusan perguruan tinggi. Hal ini relevan dengan kegiatan Komunitas Kreatif Sinema Startup yang mempunyai perhatian dan ide untuk mengembangkan usaha rintisan atau yang disebut juga startup yang mewadahi startup lain untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi startup baru. Komunitas sinema startup memberikan inovasi melalui “Sinema Startup” yang diharapkan sebagai solusi bagi para mahasiswa, alumni, dan masyarakat yang berminat berwirausaha di dunia digital agar lebih mudah dalam membangun startup impiannya. Hal ini sejalan dengan instruksi Kemendikbudristek yang akan mengembangkan kurikulum bisnis startup mulai tahun 2022.

Saat ini perkembangan industri perhomestayan (hospitality) sedang mulai kembali merangkat diseluruh penjuru Nusantara setelah pandemi dapat diatasi. Termasuk juga perubahan manajemen homestay pun juga tidak terelakan. Beberapa property homestay mengalami perpindahan brand setelah hanya sekian tahun berada dalam manajemen brand tertentu. Namun belum semua manajemen homestay mempunyai aplikasi pendukung bisnis manajemen homestay terutama untuk perusahaan manajemen homestay yang baru. Beberapa aplikasi seperti tokopedia, booking.com dan sejenisnya, pemesanan yang ada telah mengintegrasikan reservasi homestay dengan

reservasi tiket pesawat dan kereta api. Diperlukan terobosan inovasi model bisnis yang baru sehingga dapat mempunyai differensiasi dengan aplikasi yang sudah ada.

Permasalahan pengangguran merupakan masalah yang sangat penting dalam ketenagakerjaan di Indonesia. Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan jumlah pengangguran periode Agustus 2020 mengalami peningkatan sebanyak 2,67 juta orang. Dengan demikian, jumlah angkatan kerja di Indonesia yang menganggur menjadi sebesar 9,77 juta orang. Kepala BPS Suhariyanto menjelaskan Pandemi Covid-19 membuat tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia mengalami kenaikan dari 5,23 persen menjadi 7,07 persen". Senada dilansir oleh Tempo.com "Ribuan sarjana baru lulus dari berbagai universitas setiap tahunnya dan mereka siap memasuki dunia kerja, namun untuk mendapatkan kerja tidaklah mudah, apalagi saat situasi perekonomian di Indonesia tidak menentu akibat terdampak Pandemi Covid-19".



Gambar 1.1 Logo Aplikasi Sinema Startup

Aplikasi SINEMA STARTUP berbasis web digunakan untuk manajemen dan staff SINEMA STARTUP official untuk menyetujui pembukaan akun kreator statrup, mentor, narasumber, developer, pelanggan tester, inkubator, investor dan mahasiswa/milenial yang mau belajar tentang kewirausahaan dan perintisan bisnis berbasis teknologi.

“Sinema Startup” diharapkan merupakan platform untuk membudidayakan bermunculannya startup baru supaya bisa tumbuh dan berkembang dalam ekosistem yang benar. Sinema Startup mengembangkan Metode Semai, Inkubasi, Menebar dan Memadu-Padankan disingkat “Sinema”.

- Semai : menemukan kreator startup dan ideathon (ide-ide dari para kreator) yang selanjutnya akan direview untuk peluangnya atau potensi bisnisnya.
- Inkubasi : inkubasi (suatu proses pembinaan, pendampingan, dan pengembangan yang diberikan oleh Inkubator) mulai dari pembangunan aplikasi sampai launching di playstore dan bertemu dengan calon penggunanya.
- Nebar : menyebarluaskan atau mempublikasikan secara nasional startup tersebut sampai penggunaannya dapat berkembang.
- Memadupadankan : mempertemukan startup dengan pemodal/angel investor semua di atas dilakukan melalui platform aplikasi “Sinema Startup”.

Tujuan dari Aplikasi Sinema Starup yakni Mewujudkan ide kreatif dengan menghadirkan aplikasi “Sinema Startup” yang dapat mendukung adaptasi kebiasaan baru, pemulihan ekonomi dan penciptaan

lapangan kerja baru. Tersedia karya startup yang dikenalkan dengan nama Aplikasi “Sinema Startup”. Aplikasi ini mewadahi wirausaha pemula dibidang digital dari tahap planning sampai action plan agar startup creator dapat menghasilkan produk startup yang lebih berkualitas dan mampu bersaing di pasar digital. Startup-startup baru ini melalui sinema startup dapat menemukan pengguna yang potensial, manajemen yang tepat, dan investor yang sesuai untuk menjadi media pertumbuhan dan perkembangannya. Sinema Startup diharapkan dapat menyalurkan mahasiswa-mahasiswa berkualitas yang dimiliki oleh Perguruan Tinggi untuk dibentuk menjadi para cofounder startup minimal berlevel unicorn melalui proses pembelajaran melalui pelatihan-pelatihan serta mentoring private bersama expert mentor. Website Masuk menggunakan Link <https://sinema.ikraith.com/>.

B. Aplikasi Sinema Startup

Berikut ini beberapa Fitur yang ada pada Aplikasi Sinema Startup yakni sebagai berikut:

- Ideation space (Semai) : mencari kreator muda startup dari penggalan ide dan pembinaan.
- Incubator space (inkubasi) : membantu pengembangan aplikasi, perijinan, mempertemukan dg calon pelanggan potensial
- Common Space and Services (Menebarkan melalui medsos dan website Sinema Startup), termasuk fasilitas kantor virtual dan sumber daya kreator yang telah sukses (founders) berupa audio/video tutorial.

- Investor Hands-on Counseling & Matching (Memadupadankan) : mempertemukan startup dengan investor.
- Sumber pembelajaran mata kuliah kurikulum Startup

Adapun Proses Binis Sinema Starup yakni terdiri atas:

- Kreator startup mendaftarkan ide startup nya dan mendeskripsikan permasalahan yang dihadapinya.
- Narasumber dan mentor yang sukses serta inkubator dapat memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan ide startup tersebut
- Ide startup yang lolos tahap 1 akan melengkapi dengan dokumen administrasi, substansi dan verifikasi dokumen untuk masuk ke tahap 2 yaitu pengembangan aplikasinya
- Developer menawarkan untuk pengembangan aplikasi dengan skema pembiayaan tertentu
- Developer menawarkan pengembangan ini kepada pihak inkubator dan investor termasuk dalam pengurusan badan hukum startup.
- Mahasiswa (calon kreator startup) dapat membeli materi yang terkait dengan pengembangan startup

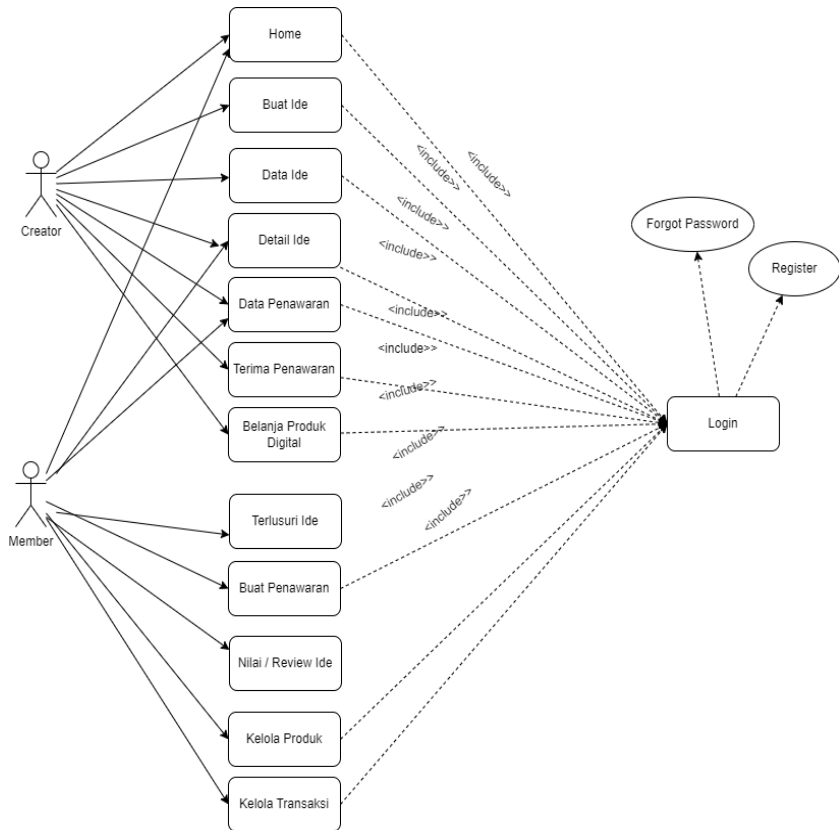
C. Perancangan Sistem

1. Usecase Diagram

Usecase Diagram menunjukkan hubungan yang terjadi antara aktor dan usecase pada suatu sistem. Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem

dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Tentunya, use case diagram merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan, tentu perlunya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada use case diagram. Adapun, fungsi dari use case diagram sebagai berikut:

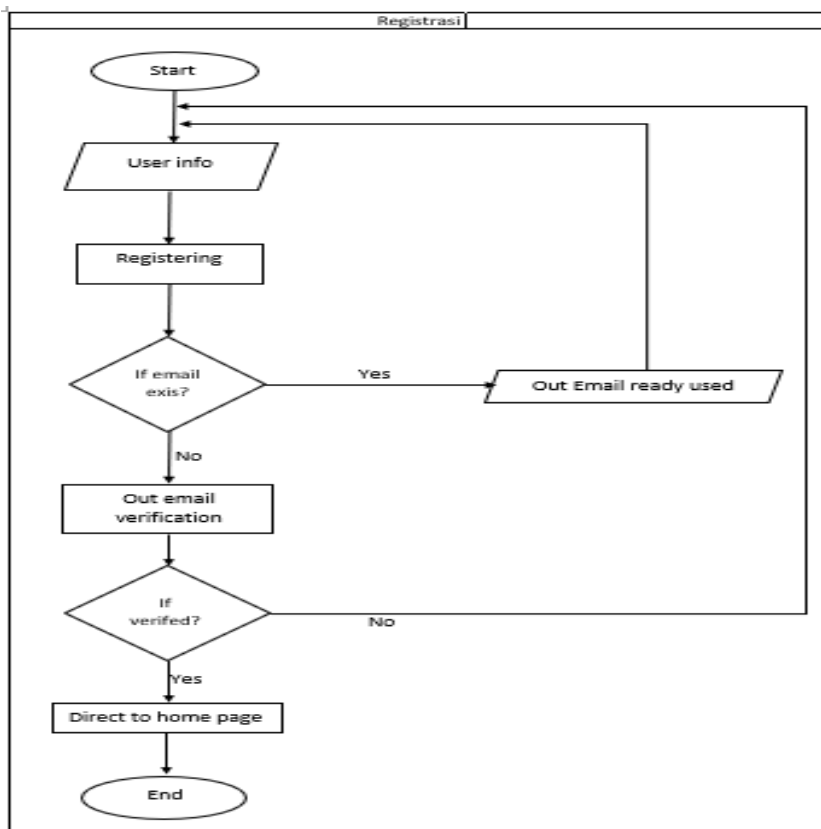
- a. Berguna memperlihatkan proses aktivitas secara urut dalam sistem.
- b. Mampu menggambarkan proses bisnis, bahkan menampilkan urutan aktivitas pada sebuah proses.
- c. Manfaat dari use case di antaranya:
- d. Menggunakannya sebagai kebutuhan verifikasi.
- e. Menjadi gambaran interface dari sebuah sistem karena setiap sistem yang dibangun haruslah memiliki interface.
- f. Mengidentifikasi siapa saja orang yang dapat berinteraksi dengan sistem, serta apa yang dapat dilakukan oleh sistem.
- g. Memberikan kepastian mengenai kebutuhan sistem sehingga tidak membingungkan.
- h. Memudahkan proses komunikasi antara domain expert dan end user.



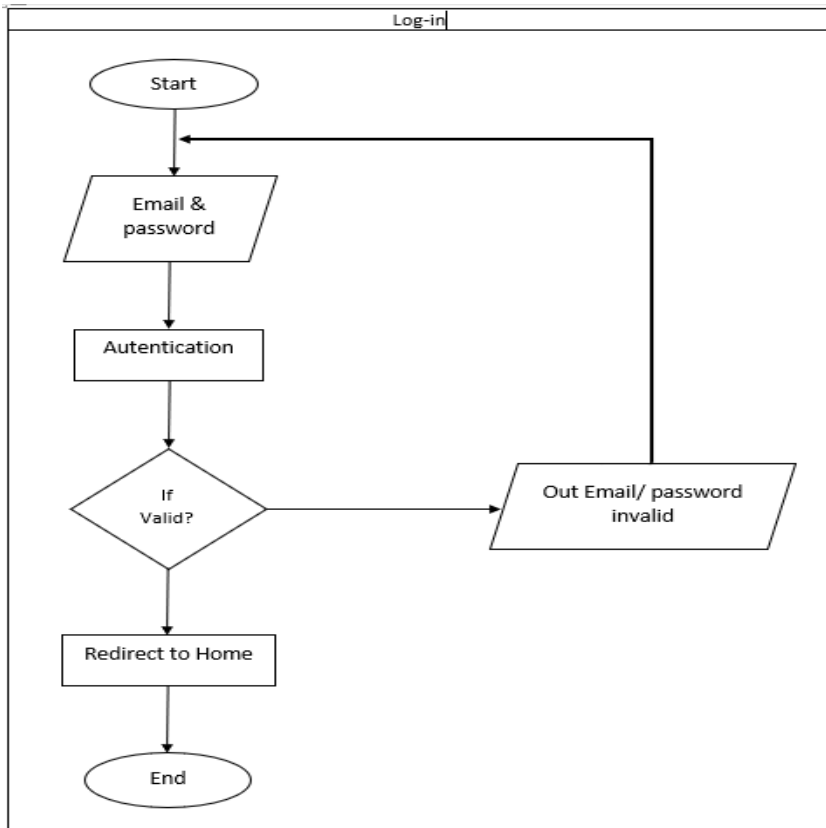
Gambar 1.2 Usecase Diagram

2. Workflow Diagram

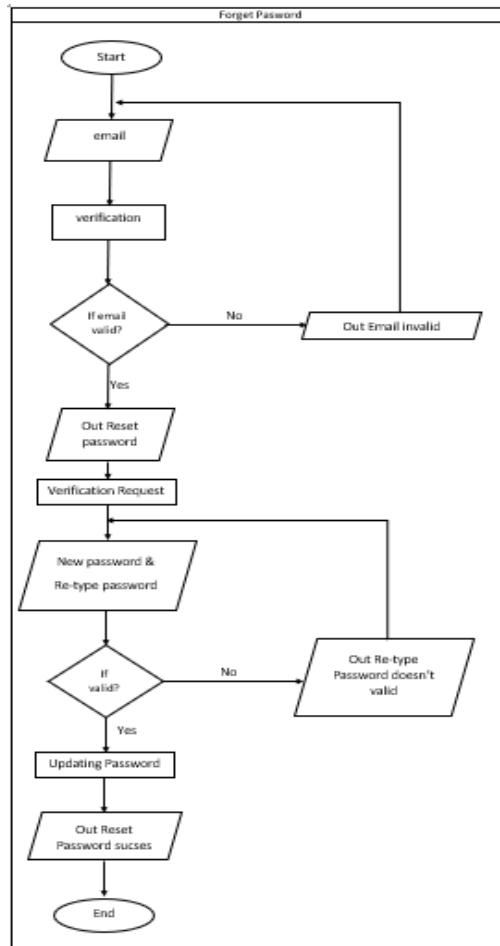
Workflow atau alur kerja adalah urutan tugas yang memproses sekumpulan data dan transaksi yang terjadi antara mitra dan customer. Workflow atau alur kerja adalah urutan tugas yang memproses sekumpulan data.



Gambar 1.3. Workflow Registrasi



Gambar 1.4. Workflow Log-in

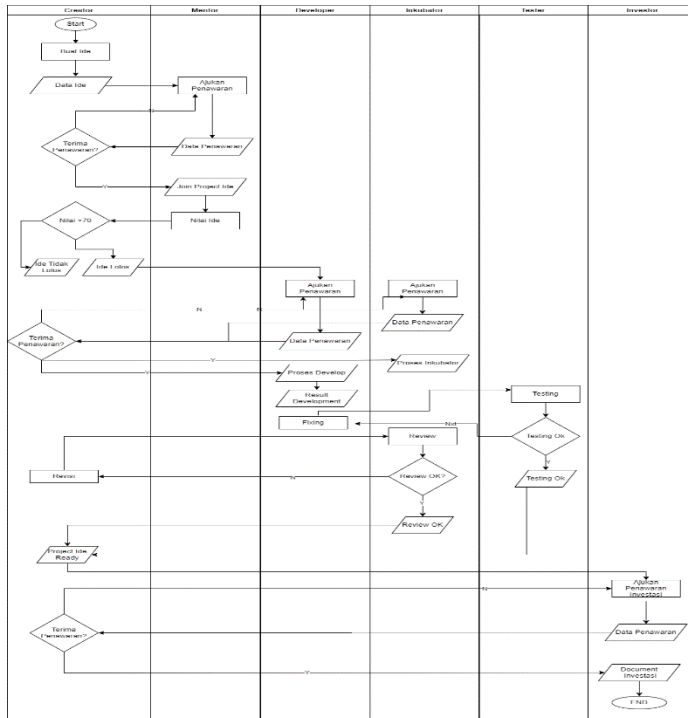


Gambar 1.5. Workflow Forget Password

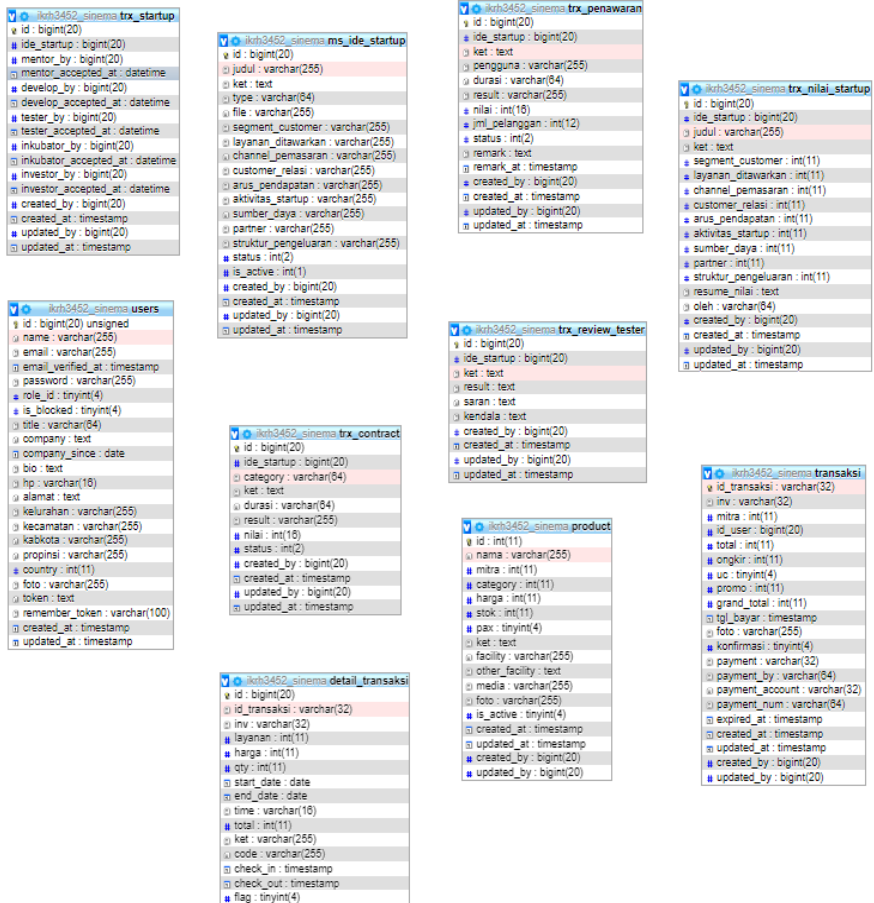
Penjelasan:

- User memasukkan email yang pernah didaftarkan
- Validasi email akan dilakukan apabila email tidak ditemukan pada database, apabila email valid maka sistem akan memproses permintaan reset password dengan link yang dikirimkan melalui email.
- Pada halaman reset password, user perlu memasukkan password baru dan mengkonfirmasi password barunya. Validasi akan muncul apabila

d. Setelah reset password berhasil user bisa melakukan login dengan password barunya.



3. Entity Relation Diagram

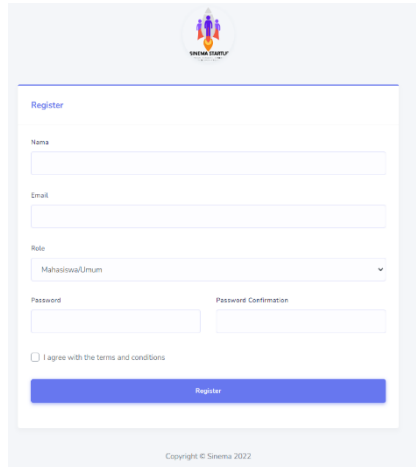


Gambar 1.7. Entity Relation Diagram

BAB II

TAMPILAN HALAMAN WEBSITE APLIKASI

A. Halaman Creator



Register

Nama

Email

Role

Mahasiswa/Umum

Password

Password Confirmation

☐ I agree with the terms and conditions

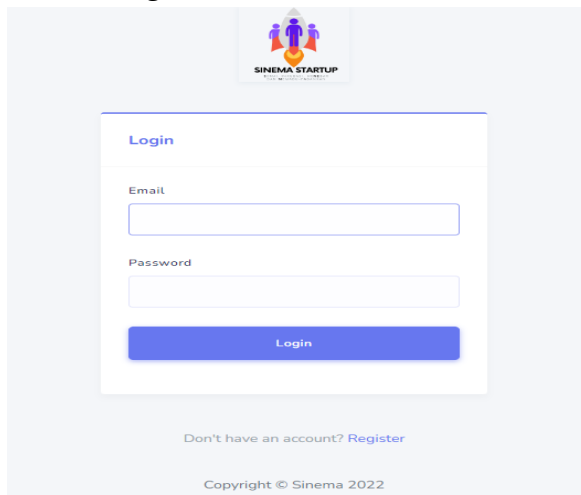
Register

Copyright © Sinema 2022

Gambar 2.1 Halaman Registrasi

- Pada halaman registrasi ini terdapat kolom-kolom yang wajib diisi oleh user, seperti nama, password, dan atau email.
- Jika semua data sudah terisi maka user langsung menekan tombol registrasi.
- Dengan demikian sistem akan otomatis menyimpan data user tersebut.

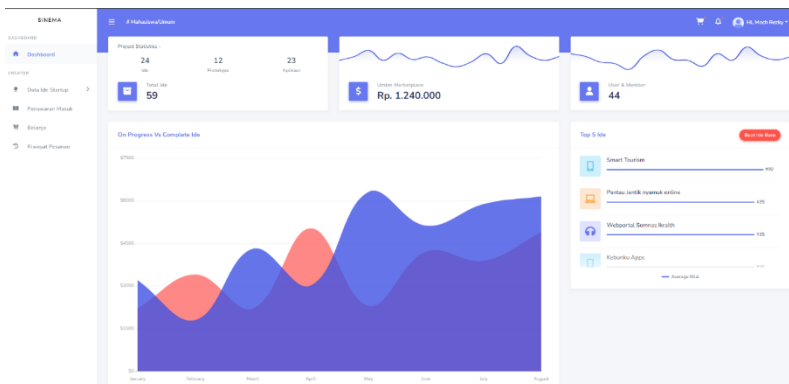
1. Halaman login



Gambar 2.2 Halaman login

- Pada halaman login sama seperti tampilan login pada umumnya, terdapat kolom untuk memasukkan email dan password.
- Setelah dimasukkan klik tombol Login.

2. Halaman Home/Dashboard



Gambar 2.3 Halaman Home/Dashboard

- Setelah berhasil login, maka user akan masuk kehalaman home.
- Terdapat Informasi mengenai rekap riwayat transaksi-transaksi, dan juga shortcut menu-menu utama salah satunya adalah buat ide startup.

3. Halaman Buat Ide

Gambar 2.4 Halaman Buat Ide

- Pada halaman ini terdapat beberapa form yang harus diisi dengan lengkap oleh user creator untuk menuangkan idenya kedalam sistem.