



Inovasi E-Bussines Website “SIKOMPIT” sebagai Kolaborasi Proyek dan Peluang Karier Talenta IT

¹Novia Ramadhani*, ²Puput Nur Fadilah, ³Arifa Damayanti*,
⁴Prasasti Karunia Farista Ananto

^{1,2,3,4}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Alamat: Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya

Korespondensi: 23082010010@student.upnjatim.ac.id*

Abstract. *The gap between IT graduates’ skills and industry demands remains a barrier in the digital workforce. Limited project experience and professional connections hinder young talent from entering the job market. SIKOMPIT is introduced as an innovative solution a digital business platform that bridges collaboration between students, graduates, and industry partners. The development adopts a user-centered design approach through stages such as user research, backlog creation, roadmap planning, and business strategy using BMC, OKRs, and Product Metrics. Product validation was conducted through prototyping, usability testing, and A/B testing. Results show that SIKOMPIT has the potential to improve job readiness, project portfolios, and professional connectivity. The platform also contributes to building a collaborative digital ecosystem that supports the development of tech human resources in Indonesia.*

Keywords: *digital ecosystem, digital platform, IT skills, IT talent, project collaboration*

Abstrak. Kesenjangan antara keterampilan lulusan IT dan kebutuhan industri menjadi hambatan dalam dunia kerja digital. Minimnya pengalaman proyek dan koneksi profesional membuat talenta muda sulit memasuki pasar kerja. SIKOMPIT hadir sebagai solusi inovatif berupa platform bisnis digital yang menjembatani kolaborasi antara mahasiswa, lulusan, dan mitra industri. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan user centered design melalui tahapan user research, backlog, roadmap, dan strategi bisnis menggunakan BMC, OKR, dan Product Metrics. Validasi dilakukan melalui prototyping, usability testing, dan A/B testing. Hasil menunjukkan bahwa SIKOMPIT berpotensi meningkatkan kesiapan kerja, portofolio proyek, dan konektivitas talenta muda. Platform ini turut mendorong terbentuknya ekosistem digital kolaboratif dalam penguatan SDM teknologi Indonesia.

Kata kunci: ekosistem digital, kolaborasi proyek, platform digital, skill IT, talenta IT

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mendorong transformasi hampir di seluruh sektor industri. Kebutuhan akan talenta di bidang Teknologi Informasi (IT) pun meningkat tajam, tidak hanya di perusahaan teknologi, tetapi juga di sektor pemerintahan, pendidikan, dan industri tradisional yang mulai mengadopsi sistem digital. Posisi seperti software engineer, UI/UX designer, dan analis sistem menjadi semakin dibutuhkan. Namun, peluang ini belum imbangkan dengan kesiapan skill yang merata dari mahasiswa maupun lulusan baru bidang IT. Permasalahan tersebut diperkuat oleh temuan Telaumbanua dan Arisma (2024) yang mengungkapkan bahwa lulusan perguruan tinggi di Indonesia masih menghadapi kesenjangan keterampilan skill, sehingga sering dinilai belum siap memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

Di sisi lain, institusi pendidikan telah berupaya menyesuaikan kurikulum dan menghadirkan pembelajaran berbasis proyek. Meski demikian, banyak mahasiswa masih mengandalkan pembelajaran di kampus tanpa inisiatif mengasah keterampilan praktis yang dibutuhkan industri. Hal tersebut juga diperparah dengan minimnya koneksi ke dunia kerja dan terbatasnya akses terhadap pengalaman proyek nyata. Sementara itu,

pelaku industri seperti startup atau pengembang individu juga mengalami kesulitan mencari partner IT yang sesuai, baik secara kompetensi maupun komitmen.

Berdasarkan data dan temuan lapangan, beberapa hal perlu diberikan solusi untuk memecahkan masalah tersebut, contoh nya seperti menurunnya proporsi tenaga kerja IT secara nasional, sulitnya lulusan baru mendapat pekerjaan di bidangnya, kesulitan startup dalam mencari partner proyek IT, minimnya motivasi mahasiswa untuk mengembangkan skill di luar kampus, serta kurangnya jaringan dan koneksi profesional yang terbuka dan merata.

Maka dari itu dengan melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah solusi inovatif yang sekaligus dapat dikembangkan sebagai ide bisnis digital. Solusi inovatif tersebut peneliti temukan berupa perancangan platform website bernama SIKOMPIT (Sistem Informasi Kemitraan dan Mentoring Proyek IT), yang dirancang untuk menjembatani talenta muda IT dengan dunia industri melalui kolaborasi proyek dan pembimbingan. Harapannya, platform ini dapat memperkuat pengalaman kerja, meningkatkan konektivitas profesional, serta membuka peluang karier yang lebih luas bagi mahasiswa dan lulusan di bidang teknologi informasi.

KAJIAN TEORITIS

1. Kualitatif Deskriptif

Metode penelitian deskriptif kualitatif biasanya digunakan untuk meneliti subjek penelitian dalam lingkungan alami atau kondisi riil. Metode ini tidak diatur seperti eksperimen. Dengan istilah "deskriptif" hasil penelitian akan diuraikan secara rinci tanpa menarik kesimpulan dari temuan tersebut.

2. *User-Centered Design* (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah sebuah pendekatan dalam merancang UI/UX yang secara khusus menitikberatkan pada keinginan dan kepuasan pengguna. Hal ini sejalan dengan metode *design thinking* yang merupakan metodologi berorientasi manusia untuk memecahkan masalah secara kreatif. Dalam praktiknya, *design thinking* memberikan kerangka sistematis untuk memahami kebutuhan pengguna melalui empati, menghasilkan ide inovatif, dan mengujinya melalui prototipe iteratif sebagai bagian integral dari proses UCD. Dalam melakukan pendekatan ini diperlukan juga *user research* (riset pengguna) untuk mengetahui preferensi calon pengguna.

3. *Minimum Viable Product* (MVP)

Minimum Viable Product (MVP) merupakan kerangka strategis dalam pengembangan awal produk yang berfungsi untuk menguji asumsi bisnis melalui versi produk yang paling dasar namun fungsional. Menurut Lortie et al. (2025), MVP tidak hanya mencakup fitur umum, namun juga harus memiliki tiga komponen utama yaitu proses iteratif (*build-measure-learn*), tujuan untuk memperoleh pembelajaran tervalidasi dari pengguna, serta elemen esensial seperti desain minimal yang layak, saluran distribusi, dan mekanisme umpan balik pengguna.

4. *Business Model Canvas* (BMC)

Business Model Canvas merupakan sebuah alat yang dirancang untuk menyederhanakan model bisnis yang rumit agar lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan *Business Model Canvas*, perusahaan dapat melihat gambaran menyeluruh tentang bisnis mereka, sambil tetap mencakup berbagai elemen penting secara detail.

5. Go To Marketing Strategy (GTM)

Go-To-Market Strategy (GTM) merupakan sebuah rencana strategis yang disusun perusahaan untuk memastikan peluncuran produk ke pasar berjalan sukses. Strategi ini mencakup identifikasi target audiens, penyusunan rencana pemasaran, serta penetapan strategi penjualan yang efektif.

6. Road Map

Roadmap merupakan panduan strategis yang berfungsi untuk memprioritaskan langkah-langkah penting dalam proses pengembangan atau penyesuaian arah bisnis (Wahyu & Pinardi, 2022).

7. Backlog

Product Backlog adalah daftar prioritas berisi fitur dan estimasi waktu pengerjaan yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Daftar ini bersifat dinamis dan dikelola sepenuhnya oleh Product Owner sesuai perkembangan produk (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, dengan tujuan untuk menggambarkan proses perancangan dan pengembangan SIKOMPIT (Sistem Informasi Kemitraan dan Mentoring Proyek IT) sebagai solusi digital yang inovatif dan dirancang berdasarkan kebutuhan nyata pengguna. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti serta keterlibatan aktif pengguna dalam proses desain sistem.

Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada proses pengembangan SIKOMPIT, yang mencakup penggalan kebutuhan pengguna, perancangan fitur, dan validasi awal produk. Ruang lingkup penelitian ini meliputi pengguna utama sistem, yaitu mahasiswa IT yang memerlukan media untuk membangun portofolio melalui proyek nyata, startup atau individu yang mencari mitra kolaborasi proyek, serta expert IT yang berperan dalam proses mentoring. Penelitian ini menekankan pada tahap awal pengembangan sistem, termasuk rancangan MVP (Minimum Viable Product), pemodelan bisnis menggunakan BMC (Business Model Canvas), dan strategi peluncuran awal melalui pendekatan Go-To-Market (GTM).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling mendukung. Pertama, studi literatur dilakukan untuk memperoleh landasan teoritis yang relevan terkait pentingnya portofolio bagi mahasiswa yang mengambil jurusan IT, konsep sistem mentoring digital, serta pendekatan dalam pengembangan produk berbasis kebutuhan pengguna. Kedua, benchmarking diterapkan untuk membandingkan fitur, model interaksi, dan pendekatan dari platform sejenis seperti Glints dan Project.co.id, yang sama-sama menawarkan peluang kolaborasi proyek dan pengembangan karier berbasis digital, sehingga dapat menjadi referensi dalam merancang fitur dan strategi platform SIKOMPIT.

Ketiga, *user research* dilaksanakan dengan metode wawancara semi-terstruktur dan observasi terhadap tiga kelompok pengguna utama, yaitu mahasiswa IT, startup/individu mitra proyek, dan expert IT, untuk menggali kebutuhan, hambatan, dan ekspektasi mereka terhadap platform kolaborasi proyek. Keempat, dilakukan proses prototyping untuk menghasilkan rancangan awal sistem, baik dalam bentuk wireframe

maupun mockup, yang akan menjadi dasar pengembangan *Minimum Viable Product* (MVP) dan divalidasi pada calon pengguna.

Teknik Analisis Data

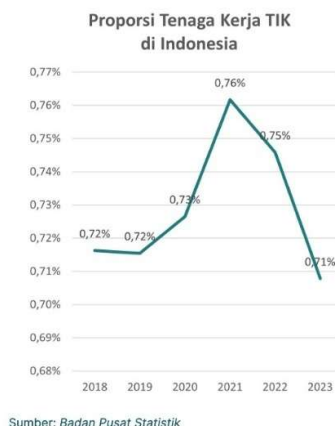
Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan isu utama yang muncul dari penelitian pengguna. Temuan tersebut dipetakan ke dalam kerangka *Business Model Canvas* (BMC) untuk membangun model bisnis digital yang sesuai dengan konteks pengguna dan kebutuhan sistem. Selanjutnya, hasil prototyping diuji dalam bentuk *Minimum Viable Product* (MVP) untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna. Terakhir, dirumuskan pendekatan *Go-To-Market* (GTM) sebagai strategi peluncuran sistem secara bertahap, dimulai dari proyek percontohan di lingkungan kampus sebelum diperluas ke mitra eksternal lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini berkaitan dengan kesenjangan antara kesiapan mahasiswa dan lulusan baru (*fresh graduate*) bidang Teknologi Informasi dan kebutuhan nyata di dunia industri. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan serangkaian analisis konseptual yang meliputi kajian literatur, observasi terhadap tren industri, serta identifikasi kebutuhan pengguna. Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam perumusan solusi digital berbasis proyek yang dirancang untuk mempertemukan talenta muda dengan peluang kerja yang sesuai.

Identifikasi Masalah dan Riset Awal

Berdasarkan data yang dilansir oleh DetikJabar, dari sekitar 600 ribu lulusan informatika yang dihasilkan setiap tahunnya di Indonesia, hanya sekitar 2 persen yang benar-benar bekerja di bidang IT. Ini berarti sebagian besar lulusan justru bekerja di luar sektor yang mereka pelajari, atau bahkan menganggur. Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan besar antara pendidikan tinggi dan kebutuhan dunia kerja. Banyak lulusan yang belum siap secara keterampilan praktis, sementara perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang langsung kompeten. Ketidaksesuaian antara kurikulum kampus dan dinamika industri, serta minimnya pengalaman langsung melalui proyek-proyek nyata, menjadi penyebab utama dari masalah ini. Disisi lain start-up terutama yang masih kecil atau baru merintis kesusahan dalam mencari partner IT. Dari hal ini dapat kita lihat bahwa belum ada perantara yang baik antara perusahaan mitra terutama yang masih kecil dengan tenaga kerja IT.



Gambar 1. Proporsi Tenaga Kerja TIK di Indonesia

Hal tersebut di dukung juga oleh data yang dikeluarkan badan pusat statistik yang menunjukkan proporsi tenaga kerja di bidang TIK justru mengalami penurunan dalam dua tahun terakhir, hingga mencapai titik terendah pada tahun 2023 sebesar 0,71%. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kebutuhan talenta digital belum sepenuhnya diimbangi dengan penyerapan tenaga kerja TIK, khususnya bagi talenta pemula yang belum memiliki pengalaman dan portofolio yang kuat.

Data statistik tersebut diperkuat dengan keluhan langsung dari para pencari kerja di bidang IT, seperti yang diungkapkan oleh seorang fresh graduate dalam komunitas TI Support yang kami temukan di Facebook. Meskipun memiliki keterampilan yang cukup luas mulai dari IT support, 3D modelling, pengembangan aplikasi hingga IoT ia tetap kesulitan mendapatkan pekerjaan karena tingginya persyaratan pengalaman dan kurangnya fleksibilitas waktu dari pihak perusahaan. Ungkapan ini mencerminkan kenyataan pahit yang dihadapi banyak talenta digital pemula yang memiliki kemampuan, namun tetap terhambat oleh minimnya kesempatan dan sistem rekrutmen yang belum inklusif.

Pemetaan Pengguna dan Persona

Berdasarkan penelitian mendalam terhadap target pengguna, teridentifikasi tiga persona utama dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik:

1. Talenta Pemula (Mahasiswa/Fresh Graduate IT)

Kevin sebagai fresh graduate IT dan Regina sebagai mahasiswa IT menghadapi tantangan dalam memperoleh pengalaman kerja pertama akibat kurangnya portofolio dan jaringan profesional. Mereka membutuhkan platform yang menyediakan proyek IT sederhana dengan bimbingan mentor, serta kursus praktis untuk mengisi kesenjangan skill.

2. Mentor (Expert IT)

Angelina sebagai UI/UX Designer berpengalaman membutuhkan wadah terstruktur untuk berbagi ilmu secara fleksibel. Kendala utama berupa platform mentoring yang kaku dan tidak mendukung interaksi intensif dengan mentee. Solusi yang diharapkan mencakup sistem pengajaran modular dan tools kolaborasi real-time.

3. Mitra Perusahaan

Julio sebagai Manajer PT ITPI membutuhkan percepatan rekrutmen tenaga IT berkualitas. Hambatan utamanya adalah proses seleksi yang panjang (2-3 minggu) dan kesulitan menilai kemampuan teknis kandidat. Mereka menginginkan platform dengan sistem pencocokan otomatis berbasis kompetensi dan portofolio terverifikasi.

Penyusunan Inovasi Produk

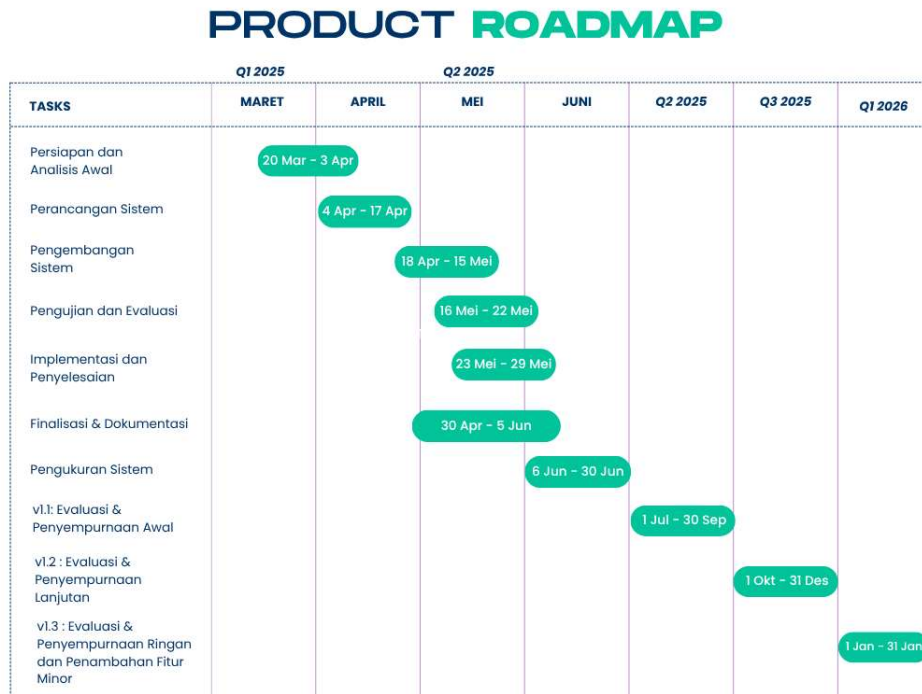
Berdasarkan hasil analisis permasalahan, dirancanglah solusi inovatif berupa platform digital SIKOMPIT (Sistem Informasi Kemitraan & Mentoring Proyek IT). Platform ini hadir untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh talenta muda di bidang IT—terutama mahasiswa, fresh graduate, dan freelancer—terkait pengalaman kerja, peningkatan keterampilan, serta koneksi profesional.

Tiga fitur utama ditawarkan. Pertama, Proyek Kolaboratif yang memungkinkan pengguna bergabung dalam proyek nyata bersama mitra industri, membangun portofolio, serta meningkatkan kepercayaan diri. Kedua, Course, yaitu pelatihan online berbasis tren dan kebutuhan industri guna memperkuat keterampilan teknis maupun non-teknis. Ketiga, Networking, yang membuka ruang koneksi dengan mentor, profesional, dan komunitas melalui forum, event, dan fitur jejaring.

Ketiga fitur tersebut saling terintegrasi untuk menjembatani kesenjangan kompetensi, pengalaman, dan jaringan yang selama ini menjadi hambatan utama dalam kesiapan kerja di dunia IT.

Penyusunan Roadmap dan Backlog

Pengembangan platform SIKOMPIT dilakukan secara bertahap dan iteratif dengan fokus pada efisiensi dan relevansi fitur terhadap kebutuhan pengguna. Roadmap disusun berdasarkan skala prioritas dan tahapan logis untuk membangun ekosistem digital yang adaptif dan berkelanjutan. Fase awal pengembangan berfokus pada fitur inti dalam versi MVP, seperti proyek kolaboratif, bootcamp, dan sistem registrasi. Gambar 2 menyajikan alur pengembangan produk secara kronologis dari versi awal hingga perluasan fitur.



Gambar 2. Roadmap Pengembangan SIKOMPIT

Sebagai bagian dari strategi pengembangan sistem, *product backlog* disusun untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan fitur utama dalam platform SIKOMPIT. Setiap fitur dicatat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna serta roadmap yang telah dirancang, kemudian dikelompokkan menurut prioritas, estimasi waktu pengerjaan, dan kontribusinya terhadap tujuan platform, khususnya dalam memperkuat koneksi profesional dan peningkatan keterampilan digital melalui proyek nyata.

No	Task	Fitur	Estimasi Waktu	Priority
1	Merancang desain tampilan Website SIKOMPIT	Semua Fitur	6	Must Have
2	Merancang desain database sistem website SIKOMPIT	Semua Fitur	2	Must Have
3.	Membuat UI Form Login & Register	Login & Sign Up	1/2	Must Have

4	Membuat UI Halaman List Project	Project	1/2	Must Have
5	Membuat UI Halaman List Bootcamp	Bootcamp	1/2	Must Have
6	Membuat UI Halaman Daftar Pelamar	Daftar Pelamar	1/2	Must Have
7	Membuat Fungsi Login dan Validasi Akun	Login & Sign Up	1/4	Must Have
8	Membuat Fungsi View & Apply Project & Bootcamp	Form Registrasi	1/2	Must Have

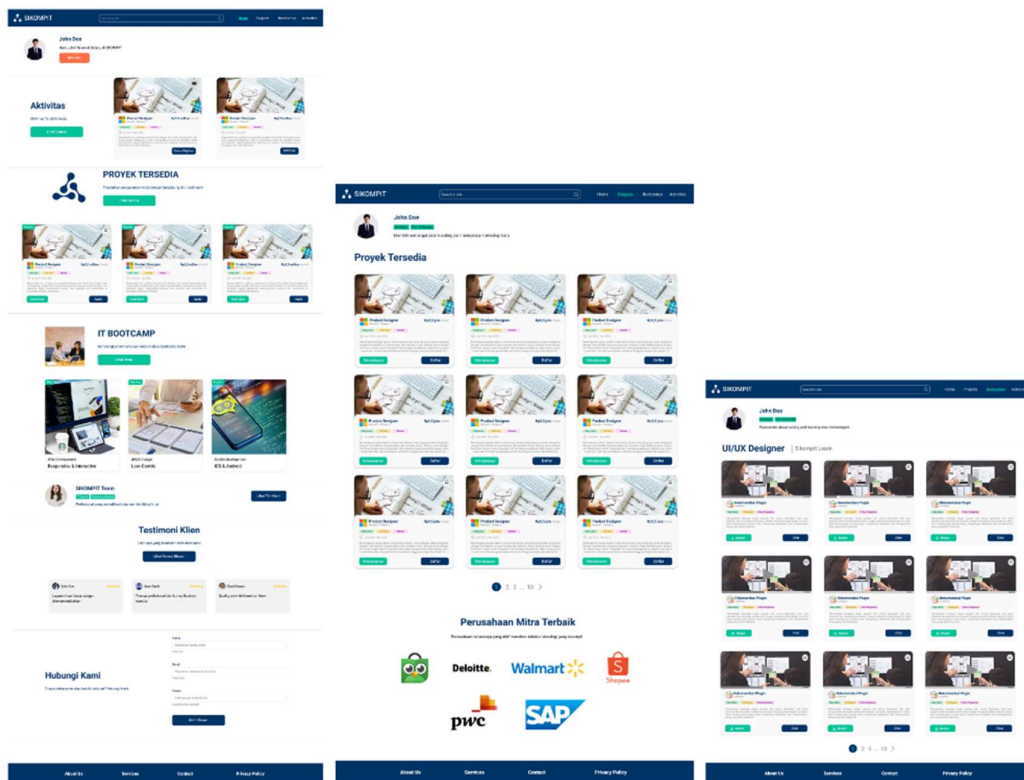
Tabel 1. Ringkasan Product Backlog

Tabel di atas menunjukkan ringkasan *product backlog* dari platform SIKOMPIT yang disusun berdasarkan fitur-fitur inti yang dirancang untuk mendukung konektivitas talenta IT muda dengan industri. Setiap fitur diprioritaskan berdasarkan urgensi dan nilai guna terhadap pengguna, serta disertai estimasi waktu pengerjaan untuk memastikan efisiensi dalam tahap pengembangan MVP.

Rancangan MVP dan Prototipe

Pengembangan MVP (Minimum Viable Product) dilakukan sebagai langkah awal untuk menguji validitas konsep utama dari platform SIKOMPIT (Sistem Informasi Kemitraan dan Mentoring Proyek IT) dan memastikan kesesuaian fitur dengan kebutuhan mahasiswa tingkat akhir serta lulusan baru di bidang Teknologi Informasi. Penyusunan MVP didasarkan pada analisis literatur, tren ketenagakerjaan di sektor TIK, dan pemetaan masalah dalam proses rekrutmen serta pelatihan IT. Fitur inti yang dikembangkan meliputi registrasi akun, pendaftaran proyek oleh mitra, pengajuan proyek oleh talenta, pelaksanaan bootcamp, dan peran mentor dalam pelatihan.

MVP dikembangkan dalam bentuk prototipe interaktif yang awalnya menggunakan pendekatan wireframe low-fidelity untuk memetakan alur interaksi pengguna, kemudian ditingkatkan menjadi prototipe high-fidelity dengan prinsip desain UI/UX yang sesuai karakteristik pengguna muda, mencakup halaman utama seperti dashboard, detail proyek, pendaftaran bootcamp, serta antarmuka untuk mitra dan mentor.



Gambar 3. Prototipe Antarmuka Utama SIKOMPIT

Gambar 3 diatas menunjukkan prototipe awal platform SIKOMPIT yang mencakup tampilan *landing page* sebagai beranda utama, serta halaman daftar proyek dan daftar bootcamp sebagai fitur inti. Kedua fitur tersebut dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam mencari pengalaman proyek nyata dan pelatihan terstruktur sesuai kebutuhan industri.

Validasi Ide

Setelah menemukan ide hingga menyusun prototipe maka perlu untuk melakukan validasi ide melalui usability testing dan A/B testing guna mengukur keefektifan dan kenyamanan penggunaan prototipe SIKOMPIT kepada calon target pengguna. Usability testing sendiri memiliki arti yang merupakan metode untuk mengukur seberapa mudah suatu antarmuka digunakan, dengan menilai kepuasan pengguna terhadap tampilan dan fungsionalitas sistem (Pitri & Abdillah, 2022). Dalam inovasi ini usability testing, dilakukan dengan setiap peran diuji melalui skenario tugas nyata sesuai fitur yang mereka akses, seperti pendaftaran proyek, pelatihan bootcamp, dan pengelolaan aktivitas proyek. Hasil menunjukkan bahwa beberapa fitur kunci seperti tombol pendaftaran dan navigasi menu memiliki tingkat kesalahan klik (*missclick*) tinggi dan waktu penyelesaian yang lambat.

Sebagai tindak lanjut, tahap selanjutnya dilakukan A/B testing. A/B testing merupakan pengujian dua tampilan berbeda, yaitu versi sebelum revisi dan setelah revisi, untuk menilai mana yang lebih meningkatkan pengalaman pengguna (A. F. D. Salam & E. W. Pamungkas, 2024). Hasil A/B testing nantinya dapat memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Perubahan-perubahan seperti memperbesar tombol, konsistensi bahasa, perapian layout, hingga pemberian warna merah pada tombol berisiko terbukti efektif

meningkatkan pengalaman pengguna tanpa mengubah arah produk. Sehingga dengan mengukur validasi dapat memperkuat bahwa telah menjawab kebutuhan pengguna dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Hasil ini juga menegaskan pentingnya iterasi desain berbasis feedback dalam merancang solusi digital yang user-friendly dan berdampak langsung

Business Model Canvas

Untuk memastikan keberlanjutan dan arah strategis dari SIKOMPIT, perlu disusun pemetaan model bisnis menggunakan Business Model Canvas (BMC) yang terdiri dari sembilan elemen utama. Dari sisi nilai yang ditawarkan, SIKOMPIT hadir sebagai platform kolaboratif yang memberikan fasilitas mentoring, keterlibatan dalam proyek nyata, serta pelatihan online untuk meningkatkan keterampilan dan portofolio pengguna. Target pengguna mencakup mahasiswa, fresh graduate, dan freelancer di bidang IT, serta mitra seperti startup atau individu yang membutuhkan tenaga profesional.

Platform ini menjangkau pengguna melalui saluran media sosial dan komunitas IT, serta membangun hubungan dengan pengguna melalui fitur chat, testimoni, dan progress tracking. Sumber pendapatan berasal dari komisi proyek, kursus berbayar, dan iklan digital. Sumber daya utama meliputi website, tim pengembang, database pengguna, dan jaringan mitra industri. Aktivitas inti mencakup pengelolaan platform, promosi, penyelenggaraan bootcamp, dan kemitraan. Dukungan eksternal berasal dari penyedia server, mentor profesional, komunitas IT, dan penyedia layanan pembayaran. Seluruh kegiatan ini ditopang oleh struktur biaya seperti pengembangan website, promosi, dan operasional tim internal.

Dengan pendekatan BMC ini, SIKOMPIT memiliki fondasi bisnis yang terstruktur dan siap berkembang sebagai solusi digital yang relevan dan berkelanjutan dalam menjawab tantangan dunia kerja IT di Indonesia.

Strategi Go-To-Market

Untuk memastikan peluncuran SIKOMPIT berjalan efektif dan terukur, berbagai aktivitas telah dijadwalkan secara bertahap dalam kurun waktu 2–4 minggu ke depan. Setiap tahapan disusun secara sistematis mencakup persiapan, eksekusi, hingga evaluasi awal.

Pada minggu 1 (Riset & Persiapan) dilakukan identifikasi terhadap media sosial favorit pengguna, pembuatan akun resmi, serta persiapan materi promosi seperti poster dan deskripsi produk. Memasuki minggu 2 (Awareness & Edukasi) tim mulai memposting konten edukatif dan mempromosikan SIKOMPIT ke komunitas yang relevan. Selain itu, disebarkan survei online untuk mengumpulkan feedback awal dari calon pengguna.

Selanjutnya, di minggu 3 (Soft Launch & Uji Coba) pengguna terpilih diberikan akses uji coba terhadap platform. Pada tahap ini juga diselenggarakan webinar untuk memperkenalkan fitur-fitur utama, dan masukan dari pengguna dikumpulkan untuk perbaikan lebih lanjut. Akhirnya, pada minggu 4 (Peluncuran Resmi & Promosi) platform resmi diluncurkan untuk publik, disertai dengan promo khusus untuk pengguna awal dan program referral guna memperluas jangkauan pengguna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan ide bisnis platform SIKOMPIT mampu menjadi solusi inovatif dalam menjawab kesenjangan antara kompetensi lulusan IT dengan kebutuhan industri, khususnya dalam hal pengalaman proyek nyata, keterampilan teknis, dan koneksi profesional. Melalui pendekatan MVP, prototyping, dan

validasi awal, diperoleh bukti bahwa fitur-fitur inti seperti pengajuan proyek dan mentoring memiliki nilai guna yang tinggi bagi pengguna sasaran. Strategi pengembangan yang berbasis data dan kebutuhan pengguna memberikan arah yang jelas dalam membangun produk digital yang berkelanjutan. Meski demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam aspek implementasi langsung dan evaluasi dampak jangka panjang. Oleh karena itu, disarankan adanya pengujian lebih luas dalam skala besar, serta pengembangan fitur lanjutan berbasis umpan balik pengguna untuk memperkuat fungsionalitas dan efektivitas platform di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Aulia, D. D., Aminah, S., & Sundari, D. (2022). Perancangan prototype tampilan antarmuka berbasis web mobile pada Toko Amira Kosmetik. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 5(1), 29–40. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v5i1.134>
- Ferdianto, S. (2020, December 4). *User research*. BINUS University. Diakses 3 Juli 2025 dari <https://sis.binus.ac.id/2020/12/04/user-research/>
- Hardiansyah, F., Rizal, A., & Purnamasari, I. (2023). Implementasi metode Agile Scrum dalam pengembangan aplikasi pembelajaran olahraga. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1242–1247. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6734>
- Jamaludin, J., Rahman, A. S., & Thamrin, T. (2024). Implementasi Business Model Canvas (BMC) dalam pengembangan usaha pelaku UMKM Perumahan Pamulang Estate Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat: Kreasi Mahasiswa Manajemen*, 4(1), 72–78. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/KMM/index>
- Lortie, J., Cox, K., DeRosset, S., Thompson, R., & Kelly, S. (2024). Unpacking the minimum viable product (MVP): A framework for use, goals and essential elements. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 32(1), 212–235. <https://doi.org/10.1108/JSBED-02-2024-0075>
- Münch, J., Trieflinger, S., Roling, B., Eißler, P., Schneider, J., & Bogazköy, E. (2020). Product roadmap formats for an uncertain future: A grey literature review. In *2020 46th Euromicro Conference on Software Engineering and Advanced Applications (SEAA)*. <https://doi.org/10.1109/SEAA51224.2020.00055>
- Pitri, A., & Abdillah, L. A. (2023). Usability testing untuk mengukur kepuasan pengguna website Mailo Store. In *Proceedings of the Bina Darma Conference on Computer Science* (Vol. 1, pp. 852–854). Universitas Bina Darma. <https://arxiv.org/abs/2207.00006>
- Rabbani, A. (n.d.). Go To Marketing Strategy: Pengertian, komponen, tahapan, dan manfaatnya. Sosial79. Diakses 3 Juli 2025, dari <https://sosial79.com/go-to-marketing-strategy-pengertian-komponen-tahapan-dan-manfaatnya/>
- Salam, A. F. D., & Pamungkas, E. W. (2024). Designing UI/UX for a Mediterranean diet app to minimize type 2 diabetes risk. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 5(4), 971–980. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.1932>

- Telaumbanua, A., & Arisma. (2024). Pengaruh soft skill dan hard skill mahasiswa terhadap kesiapan kerja di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 12(2), 126–136. <https://doi.org/10.36655/jsp.v12i2.1617>
- Thabroni, G. (2022, April 27). Metode penelitian deskriptif kualitatif (konsep & contoh). Serupa.id. Diakses 3 Juli 2025, dari <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh/>
- Wahyu, S., & Pinardi, C. (2022). Penilaian tingkat kematangan model bisnis dan teknologi informasi menggunakan metode Business Process Oriented Maturity Model. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(3), 349–356. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i3.1481>
- Wu, C. V., Hasniati, & Musdar, I. A. (2022). Implementation of user centered design approach in user interface design and user experience website worker's. *KHARISMA Tech*, 17(2), 71–84. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.246>
- Yulius, R., Nasrullah, M., Sari, D., & Alban, M. (2022). *Design thinking: Konsep dan aplikasinya*. Eureka Media Aksara.