



ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* GUNA KEGIATAN MENTORING BERBASIS *ONLINE*

Ayu Amalia¹, Suhendi²

^{1,2}Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640
ayuamaliar11@gmail.com, suhendi@nurulfikri.ac.id

Abstract

Globalization makes human resources one of the qualities or advantages that become a parameter in the competition between countries in the world. To produce superior human resources, an experienced mentor is needed who can act as an advisor and role model, also known as a mentor. To bring together the two parties, namely mentors and mentees, an e-learning prototype was designed to solve problems between users and according to user needs. This prototype uses the prototype design of the Figma design application and uses the Unified Modeling Language (UML) to design the design needs of user features and the process flow that occurs. Making this prototype utilizing a data collection method based on literature review for reference in the early stages of research, then taking samples from the Mentor and Mentee needs analysis questionnaire to 113 respondents consisting of the general public who received formal and non-formal education and 85 out of 113 respondents stated that need these prototypes. The author also evaluates the prototypes that have been built with the help of targeted Mentor and Mentee users, and the average results are agreed if the entire display of the function prototype can be understood and the business flow in it can be followed.

Keywords: Designing Application Prototypes, Mobile-based Online Mentorship, E-learning, Unified Modeling Language, Mentor and Mentee interaction media

Abstrak

Globalisasi menjadikan sumber daya manusia sebagai salah satu kualitas atau keunggulan yang menjadi parameter dalam persaingan antar negara di dunia. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul diperlukan seorang pembimbing berpengalaman yang dapat berperan sebagai *advisor* dan *role model* biasa juga disebut sebagai mentor. Untuk mempertemukan kedua pihak yaitu mentor dan mentee dirancangnya sebuah prototipe bersifat *e-learning* yang dapat menyelesaikan masalah antar *user* dan sesuai dengan kebutuhan *user*. Prototipe ini menggunakan desain prototipe dari Aplikasi desain Figma serta menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk merancang desain kebutuhan fitur *user* maupun alur proses yang terjadi. Pembuatan prototipe ini menggunakan cara pengumpulan data berdasarkan kajian literatur untuk referensi tahap awal penelitian, kemudian pengambilan sampel dari kuesioner analisa kebutuhan Mentor dan Mentee kepada 113 responden yang terdiri dari kalangan umum masyarakat yang mengenyam pendidikan formal maupun non formal dan didapatkan hasil 85 dari 113 responden menyatakan membutuhkan prototipe tersebut. Penulis juga melakukan evaluasi terhadap prototipe yang sudah dibangun dengan bantuan *user* Mentor dan Mentee tertarget dan didapatkan hasil rata - rata setuju jika seluruh tampilan prototipe fungsinya bisa dipahami dan alur bisnis di dalamnya dapat diikuti.

Kata kunci: Designing Application Prototypes, Mobile-based Online Mentorship, E-learning, Unified Modeling Language, Mentor and Mentee interaction media

1. PENDAHULUAN

Untuk menghadapi isu persaingan global, pengembangan sumber daya manusia adalah upaya penting agar memenuhi standar kualitas sumber daya manusia sebagai keunggulan bersaing. SDM harus memiliki kompetensi di bidangnya. SDM nya perlu dibekali kompetensi yang memadai salah satu strateginya adalah SDM perlu pengembangan sesuai

kebutuhan pekerjaan [1]. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan metode *Mentorship*. *Mentorship* dapat memberikan dampak positif terhadap Mentor dan Mentee. *Mentorship* dianggap efektif dalam untuk mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu bersaing dalam tuntutan persaingan global. *Mentorship* berpengaruh pada

kualitas dan efektivitas kerja dari anggota organisasi lewat percakapan intensif antara Mentor dan Mentee, pengarahan diri dan peningkatan kepercayaan diri dalam kontribusi positif pada organisasi [2].

Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui website *Mentorship* bernama *Mentorship.org* menemukan satu studi mengemukakan bahwa potensi manusia yang hilang sebagai akibat dari kesenjangan prestasi pendidikan adalah ekuivalen ekonomi dari resesi nasional permanen. Dengan mempersiapkan kaum muda untuk kuliah dan karir, *Mentorship* dapat mengembangkan jalur bakat di tempat kerja di masa depan [2]. Mentor juga dapat mempersiapkan Mentee mereka untuk karir profesional dan membantu dengan keterampilan di tempat kerja mereka dengan membantu menetapkan sasaran karier dan mengambil langkah untuk mewujudkannya, Mentor juga dapat menggunakan kontak pribadi untuk membantu kaum muda berjejaring dengan para profesional industri, menemukan magang, dan menemukan pekerjaan yang memungkinkan, mengenalkan Mentee ke sumber daya dan organisasi yang mungkin tidak mereka kenal, meningkatkan keterampilan mencari pekerjaan, mewawancarai pekerjaan, dan mempertahankan pekerjaan [3].

Ketika *Mentorship* berlangsung terdapat beberapa keterbatasan waktu, biaya dan media perantara, sebanyak 73 orang atau 75,20% setuju dengan hal tersebut. Didapatkan juga hasil bahwa 79 responden setuju mengenai pernyataan perlu diciptakannya rancangan prototipe aplikasi *Mentorship* untuk Mentor dan Mentee [4].

Rumusan masalah dari penelitian di atas: (1) Bagaimana menganalisis kebutuhan prototipe *Mentorship Online* yang didasarkan kepada kebutuhan *user* Mentor dan Mentee? (2) Bagaimana merancang prototipe yang sesuai dengan kebutuhan Mentor dan Mentee? (3) Apakah perancangan prototipe *Mentorship Online* berbasis *mobile* dapat diterima oleh *user* Mentee dan Mentor serta mampu menjawab permasalahan Mentee dan Mentor ketika terikat dalam sebuah interaksi *Mentorship*?

Penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) Memahami cara menganalisa hingga mengetahui kebutuhan prototipe aplikasi *Mentorship Online* untuk *user* Mentee dan Mentor berbasis *mobile*. (2) Memahami perancangan prototipe yang sesuai kebutuhan Mentor dan Mentee. (3) Mengetahui apakah perancangan prototipe *Mentorship Online* bisa diterima Mentee dan serta mampu menjawab permasalahan Mentee dan Mentor Ketika terikat dalam sebuah interaksi *Mentorship*.

Batasan masalah penelitian di atas ialah: (1) Membuat desain perancangan prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* di sisi Mentor dan Mentee untuk kalangan usia produktif. (2) Menentukan desain fitur berdasarkan analisa kebutuhan *user*, yakni Pilih Mentor, Lihat Materi, Daftar Profesi, Kelas *Online* dan Katalog Produk.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul "*E-Mentorship: Using Computer Mediated Communication to Enhance the Mentorship Process*" [5] dengan subjek Interaksi Mentor dan Mentee melalui jaringan komputer didapatkan hasil penelitian berupa Manfaat dan hambatan untuk *e-Mentorship* dipertimbangkan, seperti juga strategi untuk membangun hubungan *e-Mentorship*. Sumber daya *e-Mentorship* ditinjau. Kemudian ada penelitian dengan judul "Teknologi Pendidikan: Kajian Prototipe aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer" [6] dengan subjek Prototipe aplikasi Ruang Guru dan hasil yang didapatkan keterkaitan prototipe aplikasi Ruangguru dengan prinsip IMK dinilai telah memenuhi aspek-aspek tersebut.

"Rancang Bangun Prototipe aplikasi Monitoring pada Kegiatan *Mentorship* Character Building Training CBT" [7], subjek penelitian adalah Mahasiswa UIN Alauddin, hasil penelitian : Perancangan dan prototipe aplikasi sistem monitoring pada kegiatan *Mentorship*.

"*M-Business* Startup Analisis dan Bisnis dan Perancangan Ulang Marketplace Pendidikan dan Keterampilan dan Sertifikasi Profesi (Terampil)" [8], subjek penelitian ialah *Marketplace* pendidikan dan hasil yang diperoleh Menghasilkan rekomendasi bisnis yang sesuai untuk Terampil melalui strategi bisnis dan pemodelan bisnis berdasarkan fakta permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna spesifik, sementara OOAD menghasilkan rekomendasi perancangan terbaik berdasarkan analisis bisnis yang dilakukan.

"*Mentorship: A Career Training dan Development Tool*" [9], dengan subjek penelitian Mentor dan Mentee dari segala gender, dengan hasil penelitian mengarah pada tahap-tahap hubungan, korelasi positif dan negatif yang diperoleh dari interaksi *Mentorship* Mentor dan Mentee hingga dampak pengaruh *Mentorship* ke organisasi.

Penelitian-penelitian tersebut bisa menjadi referensi dalam penyusunan penelitian Perancangan Prototipe *Mentorship Online* Berbasis *Mobile*.

2. METODE PENELITIAN

Pada bagian ini berisi penjelasan tentang jenis penelitian/desain penelitian.

2.1 Metode Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Metode Pengujian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* yang terdiri dari pembuktian fenomena di kalangan masyarakat luas mengenai kebutuhan prototipe aplikasi menggunakan kuesioner, kemudian analisa kebutuhan *user* Mentor dan Mentee yang dijadikan dasar untuk membuat rancangan desain prototipe fitur prototipe aplikasi. Output dari penelitian ini adalah rancangan prototipe aplikasi

Mentorship Online berbasis *mobile* yang dapat dikembangkan menjadi prototipe aplikasi jadi oleh peneliti selanjutnya.

1. Wawancara
Pada proses ini penulis akan mengambil data dari beberapa *user* Mentee dan Mentor yang pernah mempunyai pengalaman dalam interaksi *Mentorship*, kemudian data tersebut akan dijadikan pertimbangan untuk menganalisa kebutuhan sistem dan penentuan fitur.
2. Kuesioner
Pada proses ini penulis akan membuat kuesioner menggunakan beberapa pertanyaan yang menandakan kebutuhan penyusunan fitur pada pelaksanaan, lalu berdasarkan segi fungsi apakah telah sempurna target pada *user* dan melihat penggunaan teknologi keterangan pada ruang lingkup *user*, apakah mungkin pelaksanaan ini sanggup sebagai media mediator antara Mentee dan Mentor.
3. Observasi
Pada tahap ini penulis menggunakan prototipe aplikasi yang serupa dengan prototipe aplikasi yang akan dirancang, sehingga mengetahui keterkaitan fungsi dan analisa perancangan fitur pada prototipe aplikasi yang berbeda dengan sistem yang sudah ada sebelumnya.

2.2 Tahapan Penelitian

Pada bagian ini juga dapat dijelaskan tahapan-tahapan penelitian disertai dengan hasil yang didapatkan pada setiap tahapan penelitian tersebut.

2.2.1 Studi Literatur

Studi literatur berfungsi buat mempelajari lebih dalam tentang proses perancangan prototipe pelaksanaan *Mentorship Online* berbasis *mobile*.

2.2.2 Studi Lapangan

Studi lapangan untuk mengambil data pendukung kebutuhan sistem dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 113 responden yang berusia produktif dan mempunyai status sebagai pelajar, mahasiswa maupun sudah berkarir. Hasil temuan di lapangan digunakan sebagai penguat bukti bahwa penelitian ini layak diajukan. Pengisian kuesioner dilakukan selama 3 hari dengan menyertakan 9 pertanyaan yang berkaitan dengan variabel bebas dan variabel terikat yang berhubungan dengan kegiatan *Mentorship*.

2.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Proses analisa sistem dilakukan saat kuesioner dilakukan pada kalangan masyarakat umum, baik yang berpendidikan maupun yang tidak tentang kebutuhan mereka akan sebuah pelaksanaan *Mentorship* yang sanggup mempertemukan

Mentor dan Mentee akan namun diselingi menggunakan hubungan dan memakai teknologi informasi. Hasil analisa tadi selanjutnya akan dibuatkan prototipe sebuah pelaksanaan yang sanggup dievaluasi *user* apakah sinkron menggunakan kebutuhan pada masyarakat.

2.2.4 Perancangan Mockup

Perancangan *mockup* dilakukan setelah analisis kebutuhan data sistem maupun *user* disimpulkan. Kemudian dibuatlah gambaran aksar untuk prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* yang dijadikan panduan atau batasan apa saja yang akan ditentukan untuk fitur-fitur prototipe. Perancangan *mockup* ini dilakukan menggunakan prototipe Aplikasi Figma.

2.2.5 Perancangan Prototipe

Langkah berikutnya adalah proses perancangan pembuatan prototipe aplikasi “Mentor.net”, menggunakan memakai *tools* Figma *Apps* mulai menurut termin perancangan *mockup*, sampai pembuatan desain *user interface* dengan fitur yang dibuat, hingga menggunakan proses pelaksanaan disampaikan *user* Mentor dan Mentee menggunakan cara penilaian ke beberapa Mentor dan Mentee. Dalam proses perancangan ini, penulis hanya hingga menggunakan pembuatan desain yang bisa disampaikan *user* Mentor dan Mentee selaku pengguna primer pelaksanaan ini.

2.2.6 Implementasi Prototipe

Implementasi prototipe dilakukan dengan melakukan pengujian prototipe memakai *scenario testing* dan melibatkan berbagai sudut pandang dari peneliti maupun *user* Mentor dan Mentee. Media implementasi prototipe ialah prototipe aplikasi Figma. Selama proses implementasi, peneliti juga akan mendokumentasikan dengan tujuan bahan evaluasi sistem prototipe.

2.2.7 Metode Pengujian

Peneliti akan menyiapkan *scenario testing*, *timer* dan meminta beberapa *user* Mentor dan Mentee untuk menggunakan prototipe di dalam prototipe aplikasi Figma, kemudian akan dicatat berapa lama waktu dari *user* untuk memahami instruksi dari prototipe tanpa harus dijelaskan terlebih dulu.

2.2.8 Metode Evaluasi Prototipe

Tahap ini dilakukan oleh peneliti, apakah *prototyping* yang dibangun, sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan atau belum. Jika tidak sesuai, *prototyping* akan direvisi dengan mengulangi langkah-langkah sebelumnya. Tapi jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya penarikan kesimpulan untuk memperkuat hasil penelitian prototipe.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Wawancara

Wawancara dengan *user* Mentee dilakukan dengan tujuan mendapat data tambahan untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan nomor 3 dalam penelitian. Poin-poin yang diharapkan dalam wawancara adalah bagaimana prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *Mobile* dapat menjadi solusi bagi *user* Mentee dan Mentor. Wawancara ini dilakukan oleh penulis kepada satu narasumber tertarget untuk menggali lebih jauh hal apa yang perlu diperbaiki untuk evaluasi perancangan prototipe tersebut. Wawancara ini dilakukan pada 3 Februari 2021.

3.2 Analisa Kebutuhan

Berisi analisa mengenai proses pelaksanaan perancangan pembuatan prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile*. Dari hasil tersebut akan dirumuskan sebagai sarana membuat prototipe aplikasi serta fitur yang dibutuhkan dalam mendukung proses *Mentorship Online* efektif dengan pemanfaatan teknologi.

113 responden yang mengatakan setuju untuk mempunyai Mentor. Rata-rata responden juga setuju jika mereka sering ingin memiliki waktu atau berkonsultasi pada Mentor. Kemudian rata-rata responden tertarik menjadi Mentor. 3.98 rata-rata dari 113 responden mengatakan mempunyai seseorang yang dapat memberikan saran bermanfaat tentang aspek kehidupan mereka.

3.2.1 Analisa Kebutuhan Mentee

Pada umumnya Mentoring dilakukan secara tatap muka terdiri dari 1 Mentor dengan jumlah Mentee lebih dari 1 orang. Komite Mentoring biasanya sudah mengkategorikan orang – orang yang akan menjadi anak didik tanpa mereka tahu dengan akurat, apa, mengapa dan bagaimana agar anak didik bisa berkembang meski ada kemungkinan materi Mentoring yang diberikan tidak tepat sasaran.

3.2.2 Analisa Kebutuhan Mentor

Karena keterbatasan waktu, biaya dan prosesnya yang lama ketika bertatap muka, prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* bisa menjadi solusi efektif agar Mentee bisa belajar kapan saja, dimana saja dengan sumber terpercaya.

3.3 Analisis Prototipe Aplikasi *Mentorship Online*

Target pengguna dari prototipe aplikasi ini bukan hanya anak maupun remaja akan tetapi Usia Produktif dari usia 15 hingga 64 tahun bisa menggunakan prototipe aplikasi ini. Seperti yang banyak masyarakat ketahui bahwa 87 % mahasiswa kuliah di jurusan yang tidak mereka minati, bahkan 71,7% pekerja salah memilih profesi karena tidak sesuai dengan passion maupun jurusan kuliah. Belum lagi permasalahan mengenai dampak dari ketidakpuasan di atas

bisa menyebabkan angka depresi meningkat hingga berujung bunuh diri. Karena belum ada tempat bertanya, orang lebih sering melihat keadaan sekitar mengenai apa yang mereka kerjakan, bahkan impian juga dipengaruhi oleh lingkungan.

3.3.1 Aktivitas Mentor, Sistem, dan Mentee



Gambar 1. Bagan Aktivitas Prototipe

Bagan ini menjelaskan bagaimana Mentor dan Mentee melakukan aktivitas dalam sistem. Di awali dengan Mentee yang melakukan pendaftaran menggunakan *e-mail* dan *password* kemudian sistem melakukan verifikasi data. Setelah diterima maka Mentee dapat *login* ke dalam prototipe aplikasi menggunakan *username* dan *password* yang diberikan sistem melalui *e – mail*. Setelahnya Mentee dapat memilih Mentor sesuai kriteria yang mereka butuhkan. Mentee mengajukan diri kepada calon Mentor. Mentor menerima pengajuan Mentee kemudian Mentee tersebut mendapat akses untuk melihat materi dan katalog produk. Sehingga Mentee yang sudah diterima Mentor bisa saling berinteraksi.

3.3.2 Daftar Fitur

Tabel 1. Daftar Fitur

Fitur Utama	Fungsi
Mentee	
Profil	Melihat dan mengedit profil pribadi
Pilih mentor	Mencari mentor sesuai kebutuhan
Daftar profesi	Melihat macam – macam daftar profesi
Pemberitahuan	Melihat pesan dan transaksi
Mentor	
Profil	Melihat dan mengedit profil pribadi
Upload materi	Mengunggah materi dapat berupa dokumen, audio, <i>e – book</i> dan video
Pemberitahuan	Melihat pesan dan transaksi
Upload katalog produk	Mengunggah produk berupa buku, <i>e – book</i> , kelas <i>online</i> , audio, video dan sebagainya.

3.4 Desain Sistem

Akan ditampilkan gambaran desain dengan warna dominan yang telah dipilih penulis, beranda Mentor & Mentee.



Gambar 2. Beranda Mentor



Gambar 3. Beranda Mentee

3.5 Evaluasi Prototipe

3.5.1 Mentee

Tabel 2. Evaluasi Prototipe Mentee

No.	Indikator	1	Rata - Rata	Kesimpulan
1	X1	2	2	Tidak Setuju
2	X2	4	4	Setuju
3	X3	4	4	Setuju
4	X4	4	4	Setuju
5	X5	4	4	Setuju

Tidak setuju merasa kesulitan dalam menggunakan prototipe aplikasi *Mentorship Online*. Setuju merasa sangat mudah untuk menguasai seluruh fitur prototipe aplikasi *Mentorship Online*. Setuju merasa bahwa seluruh informasi di prototipe *Mentorship Online* sudah sangat jelas dan baik. Setuju merasa fitur yang disajikan di prototipe *Mentorship Online* cukup untuk memenuhi kebutuhan user mentor dan mentee dalam berinteraksi. Setuju percaya bahwa prototipe *Mentorship Online* mengutamakan kepentingan mentor dan mentee dalam *Mentorship Online*.

3.5.2 Mentor

Tabel 3. Evaluasi Prototipe Mentor

No.	Indikator	1	Rata-rata	Kesimpulan
1	X1	2	2	Tidak Setuju
2	X2	4	4	Setuju
3	X3	4	4	Setuju
4	X4	5	5	Sangat Setuju
5	X5	4	4	Setuju

Tidak setuju merasa kesulitan dalam menggunakan prototipe aplikasi *Mentorship Online*. Setuju merasa sangat mudah untuk menguasai seluruh fitur prototipe aplikasi *Mentorship Online*. Setuju merasa bahwa seluruh informasi di prototipe *Mentorship Online* sudah sangat jelas dan baik. Sangat Setuju merasa fitur yang disajikan di prototipe *Mentorship Online* cukup untuk memenuhi kebutuhan user mentor dan mentee dalam berinteraksi. Setuju percaya bahwa prototipe *Mentorship Online* mengutamakan kepentingan mentor dan mentee dalam *Mentorship Online*.

4. KESIMPULAN

Dengan demikian kita mengetahui bahwasanya 85 dari 113 responden menyatakan membutuhkan prototipe ini, berdasarkan kuisioner dilakukan pada bulan Agustus 2020. Kesimpulan yang dapat diambil adalah identifikasi kebutuhan Mentee dan Mentor, dimulai dari perancangan prototipe hingga tahap implementasi telah dilakukan dan sesuai dengan kebutuhan Mentee dan Mentor. Hasil

pengujian yang dilakukan terhadap user mentor dan mentee dapat diterima dengan baik berdasarkan survey yang dilakukan pada bulan Februari dengan peserta tertarget.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para Dosen yang telah membimbing selama pengerjaan jurnal tersebut. Penulis juga diperkenankan menyampaikan ucapan terima kasih kepada sponsor penyedia dana penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. A. Labola, "Konsep Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi, Bakat dan Ketahanan dalam Organisasi," *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*, Vol. 7, No. 1, hal. 28-35, 2019.
- [2] N. T. Martoredjo, "Peran Dimensi Mentoring dalam Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia," *Humaniora*, Vol. 6, No.4, hal. 444-452, 2015.
- [3] "Mentor", Mentoring.org, 2019, [Online]. Available: <https://www.Mentoring.org/> [diakses pada 7 Agustus 2020]
- [4] A. Amalia, "Perancangan Prototipe Aplikasi Prototipe *Mentorship Online* Berbasis *Mobile*," *Mentorship*, 2020.
- [5] L. Bierema and S. B. Merriam, "*E-Mentoring: Using Computer Mediated Communication to Enhance the Mentoring Process*," *Innovative Higher Education*, Vol. 26, No. 3, p. 211-227, 2002.
- [6] D. Rahadian, G. Rahayu, and R. R. Oktavia, "Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer," *PETIK, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 5, No. 1, 2019.
- [7] A. H. Khatimah, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring pada Kegiatan Mentoring *Character Building Training* (CBT)," Skripsi S1, Makassar: Universitas Islam Negeri Alaudding Makassar, 2017.
- [8] T. W. Setyoko, "M-Bussiness Startup Analisis Bisnis dan Perancangan Ulang Marketplace Pendidikan Keterampilan dan Sertifikasi Profesi (Terampil)," Skripsi S1, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2020.
- [9] D. M. Hunt and C. Michael, "*Mentorship: A Career Training and Development Tool*," *Academy of Management*, Vol. 8, No. 3, 1983.