

ABSTRAK

Dunia bisnis telah memasuki era digital, sehingga banyak perusahaan rintisan di Indonesia yang muncul untuk menjawab kebutuhan pasar. Perusahaan rintisan tersebut telah memasuki berbagai jenis bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam pendidikan di SD hingga SMA, guru mendidik siswa dengan cara mengajarkan ilmu pengetahuan dan pendidikan karakter. Salah satu pendidikan karakter yang dimaksud adalah menunjang kedisiplinan siswa. Pendidikan kedisiplinan idealnya tidak hanya dilakukan di sekolah, melainkan perlu dilakukan di rumah. Hal ini dikarenakan orang tua berperan sangat penting untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Aplikasi "Dreamcatcher" dibuat untuk menunjang kedisiplinan siswa dengan melibatkan peran dari guru dan orang tua. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah value proposisi nilai dan kanvas model bisnis. Pengambilan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 106 siswa, 100 orang tua, dan 108 guru.

Calon pengguna aplikasi terdiri dari siswa, orang tua, dan guru. Berdasarkan hasil dari penelitian, setiap calon pengguna merasa cukup mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Siswa belum terbiasa membuat jadwal kegiatan yang dilanjutkan dengan manajemen waktu. Guru belum terbiasa memberi tahu orang tua siswa akan tugas siswanya. Orang tua memiliki pekerjaan sehingga tidak bisa secara penuh mendidik anak agar menjadi disiplin. Oleh karena itu calon pengguna tertarik untuk mencoba aplikasi penunjang kedisiplinan "Dreamcatcher". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dari penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memajukan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan bidang bisnis, pendidikan, dan teknologi.

Kata kunci: kewirausahaan, pendidikan, aplikasi, kanvas proposisi nilai, kanvas model bisnis

ABSTRACT

The business world has entered the digital era, so many startups in Indonesia have emerged to answer market needs. The startup has entered various fields, one of the fields being education. In education from 4th grade elementary school to 3rd grade senior high school, teachers educate students by teaching soft skills and hard skills. The school has an additional job to teach students about discipline. A soft skill education system for the student such as discipline ideally cannot be only handled by the school, but the education of discipline must be taught at home as well. This is because parents have a big role to improve their child's discipline. The "Dreamcatcher" application is made to support student discipline by involving the role of teachers and parents. The research method used in this research is the quantitative method. The analytical method used in this study is the value proposition and the business model canvas. Data was collected by distributing questionnaires to 106 students, 100 parents, and 108 teachers.

The users who use the application consist of students, parents, and teachers. Based on the results of the research, each prospective user feels that they have difficulties in carrying out activities that lead to improved student discipline. Students are not used to making a schedule of activities, and they are not used to make time management. Teachers are not used to informing parents about their assignments. Parents is having a job, so they cannot fully educate children about discipline. Therefore, prospective users are interested to use the student discipline support application "Dreamcatcher". This research is expected to give value to the market. In addition, this research is expected to advance knowledge, especially those related to the fields of business, education, and technology.

Keywords: *entrepreneur, education, application, value proposition canvas, business model canvas*