

RANCANG BANGUN “MYMENTOR” SEBAGAI PLATFORM MARKETPLACE MENTORING DIGITAL *ON-DEMAND*

¹Jeremy Given Samosir, ²Jeremy Ndana Nunuhitu, ³Hendrik Christian Tonak, ⁴Kelvin Lay Ratu, ⁵Kevin Dengak

^{1,2,3,4,5}Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Email: ¹iremysamosir@gmail.com, ²jerrmynunuhitu@gmail.com,
³hendriktonak320@gmail.com, ⁴kelviinlayratu@gmail.com, ⁵Kevindengak3@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kebutuhan keterampilan di era digital menuntut adanya layanan mentoring yang bersifat fleksibel, personal, dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan rancang bangun prototipe MyMentor sebagai sebuah platform marketplace mentoring digital berbasis web yang menyediakan layanan mentoring privat *on-demand* untuk kebutuhan akademik dan non-akademik. Metode penelitian yang digunakan meliputi implementasi prototipe berbasis web, pemodelan sistem menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Use Case Diagram* untuk merepresentasikan struktur dan alur sistem, serta pengujian sistem menggunakan Black Box Testing dan *User Acceptance Testing* (UAT). UAT dilakukan terhadap 28 responden dengan tiga pertanyaan penilaian yang mencakup kebermanfaatan aplikasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas tampilan antarmuka. Hasil pengujian menunjukkan tingkat penerimaan pengguna sebesar 74,52%, yang mengindikasikan bahwa prototipe MyMentor dinilai bermanfaat, cukup mudah digunakan, dan memiliki tampilan antarmuka yang baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa prototipe MyMentor layak digunakan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut platform mentoring digital berbasis *marketplace* di Indonesia.

Kata kunci: mentoring digital, mentoring privat, platform berbasis web

ABSTRACT

The growing demand for skill development in the digital era requires mentoring services that are flexible, personalized, and easily accessible. This study aims to design and develop a prototype of MyMentor as a web-based digital mentoring marketplace platform that provides on-demand private mentoring services for both academic and non-academic needs. The research methodology includes the implementation of a web-based prototype, system modeling using an Entity Relationship Diagram (ERD) and a Use Case Diagram to represent the system structure and workflow, as well as system testing using Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). The UAT involved 28 respondents and employed three evaluation questions covering application usefulness, ease of use, and user interface quality. The results show a user acceptance level of 74.52%, indicating that the MyMentor prototype is considered useful, relatively easy to use, and supported by a good user interface. Based on these results, it can be concluded that the MyMentor prototype is suitable as a foundation for further development of a marketplace-based digital mentoring platform in Indonesia.

Keywords: digital mentoring, private mentoring, web-based platform

1. PENDAHULUAN

Di abad ke 21 ini, perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah bagaimana cara individu belajar, berinteraksi, dan mengembangkan keterampilannya. Perkembangan teknologi seperti otomatisasi, *artificial intelligence*, dan digital platform menyebabkan perubahan signifikan terhadap jenis keterampilan yang dibutuhkan di era modern. Studi menunjukkan bahwa keterampilan seperti *problem-solving*, *digital literacy*, kolaborasi, serta *softskills* lainnya[1] kini menjadi kebutuhan utama di berbagai pekerjaan dan pendidikan, menggantikan model kompetensi tradisional yang lebih statis. Kondisi ini menuntut individu untuk memperoleh bimbingan yang lebih personal, fleksibel, dan berkelanjutan agar mampu menyesuaikan diri dengan dinamika tuntutan keterampilan baru tersebut. Tuntutan-tuntutan tersebut mengakibatkan pembelajaran di era modern ini tidak lagi cukup jika hanya mengandalkan sistem kelas tradisional[2], tetapi perlu mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah metode pembelajaran dengan bantuan mentor. Berdasarkan penelitian, pembelajaran dengan bantuan mentor mampu meningkatkan *engagement* belajar dan kualitas pembelajaran bagi para *mentee*-nya [3],[4]. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendekatan ini berkembang ke dalam bentuk *e-mentorship* atau *mentorship* digital. *Mentorship* digital memungkinkan proses mentoring dilakukan secara lebih fleksibel, khususnya dalam aspek penjadwalan dan keterhubungan antara mentor dan *mentee*, jika dibandingkan dengan model mentoring tatap muka [5]. Perkembangan *mentorship* digital juga menunjukkan kontribusi signifikan dalam pengembangan karier dan peningkatan keterampilan profesional. Penelitian menunjukkan bahwa platform mentoring digital berperan positif dalam meningkatkan kemampuan serta pemahaman pengguna terhadap bidang yang ditekuni [6].

Adanya fitur tambahan seperti sistem *rating* dan ulasan telah terbukti turut berperan dalam membangun kepercayaan pelanggan terhadap produk yang ditawarkan[7]. Fitur ini berfungsi sebagai sinyal kualitas yang transparan, membantu pengguna mengevaluasi kredibilitas mentor sebelum memilih layanan, sehingga mengurangi risiko ketidakcocokan dan meningkatkan kepuasan keseluruhan. Selain itu, desain sistem yang memfasilitasi pencocokan mentor dan *mentee* berdasarkan kebutuhan, keahlian, serta preferensi waktu membuat digital *mentorship* menjadi layanan yang fleksibel bagi semua kalangan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan sistem mentoring digital dengan pendekatan yang beragam. Murgan *et al.* [8] mengembangkan sistem *web-based mentor-mentee interaction* yang dirancang untuk mendukung pengembangan akademik, personal, dan profesional mahasiswa melalui program mentoring terstruktur di lingkungan perguruan tinggi. Namun, implementasi sistem tersebut masih berorientasi pada kebutuhan mahasiswa dalam konteks pendidikan tinggi, sehingga belum secara eksplisit mendukung layanan mentoring non-formal dan non-akademik yang bersifat fleksibel serta dapat diakses oleh pengguna di luar lingkungan pendidikan. Selanjutnya, Juneja [9] memperkenalkan *Mentor*, sebuah platform *mentorship* modular yang menyediakan layanan mentoring *on-demand* untuk berbagai kebutuhan, termasuk pengembangan akademik, karier, dan non-akademik, dengan dukungan pencocokan mentor berbasis kecerdasan buatan. Penelitian tersebut berfokus pada perancangan dan implementasi teknis platform *mentorship* digital namun tanpa melakukan evaluasi terhadap kesesuaian model layanan dalam konteks pengguna di wilayah tertentu. Oleh karena itu, penerapan dan relevansi pendekatan yang diusulkan terhadap kebutuhan pengguna di Indonesia masih memerlukan kajian lebih lanjut. Dalam konteks di Indonesia, Nelly *et al.* [5] membahas penerapan *e-mentoring* berbasis web di Indonesia, tetapi implementasinya masih terbatas hanya untuk guru, dan belum merepresentasikan ekosistem platform mentoring daring yang bersifat terbuka dan berbasis *marketplace*. Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pengembangan platform mentoring digital yang fleksibel, adaptif, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna di Indonesia masih terbuka untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian yang telah diidentifikasi, penelitian ini mengusulkan *MYMENTOR* sebagai sebuah platform *marketplace* mentoring digital yang menyediakan layanan mentoring privat *on-demand*. Platform ini dikembangkan untuk mendukung kebutuhan mentoring yang beragam, baik di bidang akademik maupun non-akademik, dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi sesuai dengan dinamika kebutuhan keterampilan di era transformasi digital.

2. MATERI DAN METODE

Platform Mentoring Digital

Platform mentoring digital adalah sistem berbasis web yang berfungsi sebagai media penghubung antara mentor dan *mentee* dalam proses pendampingan secara daring. Platform ini memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Konsep ini menjadi dasar dalam perancangan prototipe *MyMentor* sebagai sebuah platform yang menyediakan layanan mentoring privat dengan cakupan kebutuhan akademik maupun non-akademik.

Teknologi Pengembangan Website

Pengembangan website *MyMentor* menggunakan teknologi web yang terdiri dari *HyperText Markup Language* (HTML) sebagai pembangun struktur halaman, *Cascading Style Sheets* (CSS) untuk mengatur tampilan antarmuka, serta *JavaScript* untuk menambahkan interaktivitas. Pemilihan teknologi

tersebut didasarkan pada kemudahan implementasi dan fleksibilitas dalam pengembangan prototipe *website*.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan pendekatan *Waterfall*. Metode *Waterfall* menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan pada sebuah pengembangan perangkat lunak[10]. Pendekatan ini digunakan sebagai kerangka kerja konseptual dalam pengembangan sistem, di mana proses pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Tahapan-tahapan tersebut membantu peneliti dalam membangun sistem secara terstruktur dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian.

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar pengguna terhadap prototipe *website* MyMentor. Analisis dilakukan berdasarkan perancangan awal sistem dan simulasi kebutuhan calon pengguna terhadap layanan mentoring digital. Kebutuhan utama yang diidentifikasi meliputi kejelasan informasi platform, kemudahan navigasi, serta tampilan antarmuka yang sederhana dan menarik. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam perancangan struktur sistem dan antarmuka pengguna.

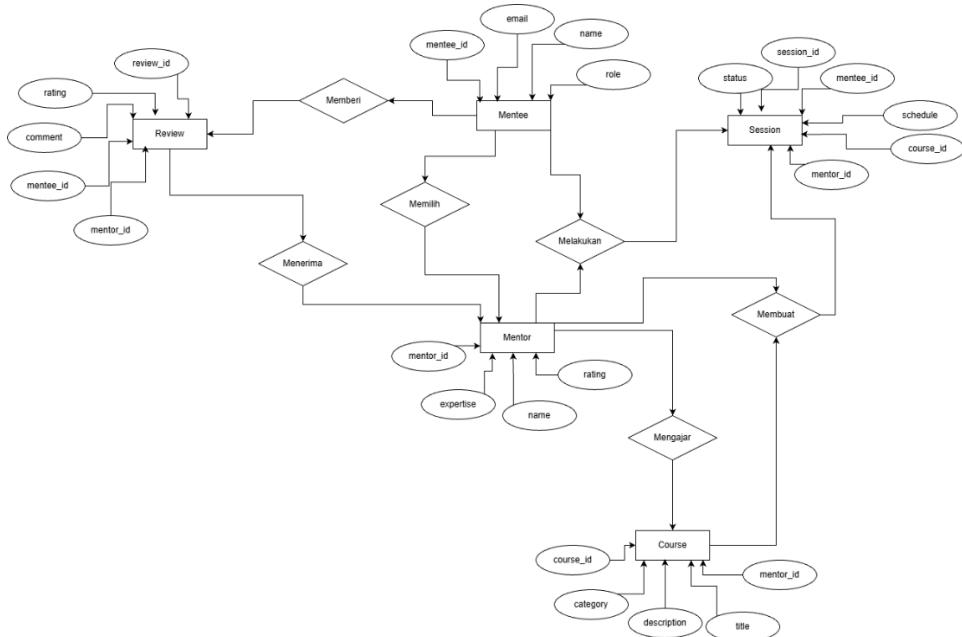
Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk kode program. Pada tahap ini, prototipe *website* MyMentor dikembangkan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Implementasi difokuskan pada pengembangan antarmuka dan alur fungsional utama sistem seperti pengelolaan peran mentor dan *mentee*, penyajian informasi layanan mentoring, serta simulasi proses interaksi mentoring sebagai representasi konsep layanan yang diusulkan.

Pengujian

Setelah tahap implementasi selesai, dilakukan pengujian sistem untuk memastikan prototipe *website* MyMentor berfungsi sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test* (UAT). *Black Box Testing* digunakan untuk menguji kesesuaian fungsi sistem berdasarkan masukan dan keluaran tanpa memperhatikan struktur internal kode program. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah dirancang. *User Acceptance Test* (UAT) digunakan sebagai acuan untuk menilai keberhasilan suatu teknologi informasi serta mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap pengembangan sistem [11]. UAT difokuskan pada penilaian tingkat kebermanfaatan aplikasi, kemudahan penggunaan, serta kualitas tampilan antarmuka (UI) dari prototipe MyMentor.

Entity Relationship Diagram (ERD)

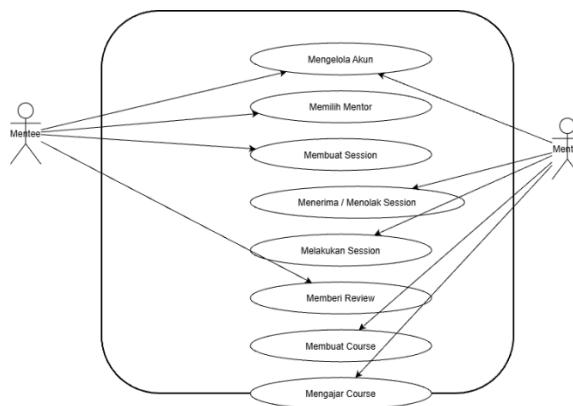


Gambar 1. ERD MyMentor

Entity Relationship Diagram (ERD) disusun untuk memodelkan hubungan antar entitas dalam prototipe sistem MyMentor sebagai gambaran konseptual sistem. Entitas utama dalam sistem ini meliputi *Mentor*, *Mentee*, *Course*, *Session*, dan *Review*. Entitas *Mentor* dan *Mentee* merepresentasikan peran pengguna dalam layanan mentoring, *Course* menggambarkan topik atau bidang mentoring yang disediakan oleh mentor, *Session* merepresentasikan aktivitas mentoring antara mentor dan *mentee*, sedangkan *Review* digunakan untuk merepresentasikan penilaian dan umpan balik terhadap mentor yang diberikan oleh *mentee*.

Use Case Diagram

Use Case Diagram disusun untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan prototipe sistem MyMentor dari sudut pandang fungsional. Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi utama yang dapat dilakukan oleh masing-masing aktor sesuai dengan perannya dalam sistem mentoring digital.



Gambar 2. Use Case Diagram MyMentor

Aktor dalam sistem MyMentor terdiri dari *Mentor* dan *Mentee*. *Mentee* dapat mengelola akun, memilih mentor, membuat permintaan sesi mentoring, mengikuti sesi mentoring, serta memberikan ulasan terhadap mentor setelah sesi berlangsung. *Mentor* dapat mengelola akun, membuat dan mengajar *course*, menerima atau menolak permintaan sesi mentoring, serta melaksanakan sesi mentoring bersama *mentee*. *Use Case Diagram* ini digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem yang direpresentasikan dalam prototipe MyMentor.

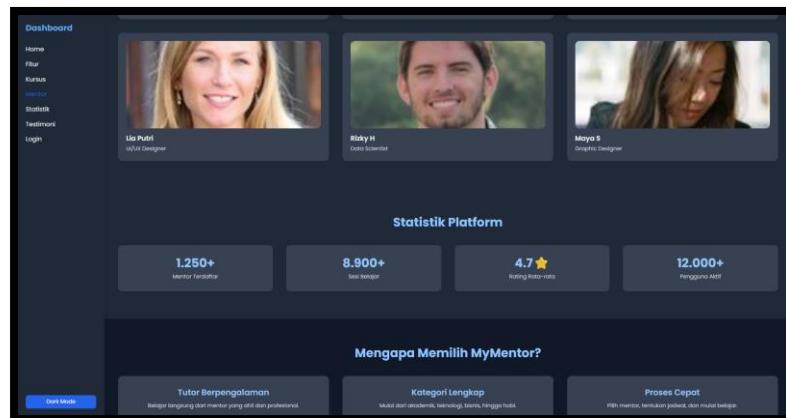
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Implementasi sistem pada penelitian ini menghasilkan sebuah platform web bernama MyMentor yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran daring antara murid dan mentor. Sistem dikembangkan menggunakan HTML, Tailwind CSS, dan JavaScript, serta menyediakan fitur utama seperti *dashboard* murid, pencarian dan detail mentor, penjadwalan pembelajaran, serta komunikasi melalui *chat-internal*. Antarmuka dirancang responsif dan konsisten untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan berinteraksi secara langsung dengan mentor. Hasil implementasi ini ditunjukkan melalui tampilan antarmuka sistem yang disajikan pada gambar berikut:

1. *Landing Page*

Landing page MyMentor dirancang sebagai halaman awal yang berfungsi untuk memperkenalkan platform kepada pengguna sebelum melakukan *login*. Pada halaman ini ditampilkan informasi umum mengenai tujuan sistem, keunggulan platform, daftar mentor, kategori kursus, statistik penggunaan, serta testimoni pengguna. *Landing page* dilengkapi dengan fitur pencarian dan filter mentor berdasarkan kategori untuk memudahkan pengguna menemukan mentor yang sesuai. Selain itu, sistem juga mendukung mode terang dan gelap (*dark mode*) guna meningkatkan kenyamanan pengguna. Implementasi *landing page* ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang layanan MyMentor secara informatif dan menarik (Lihat Gambar 3).



Gambar 3. *Landing Page*

2. Pemilihan peran saat *login*

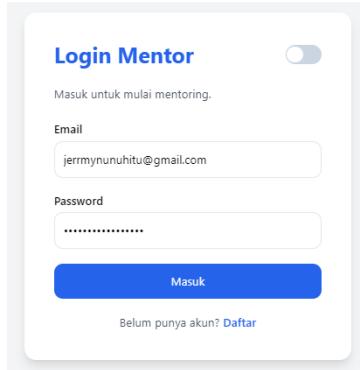
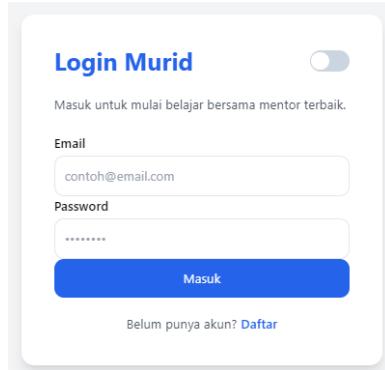
Pada halaman ini pengguna diminta untuk memilih masuk sebagai murid/mentor (Lihat Gambar 4).



Gambar 4. Pemilihan *Role*

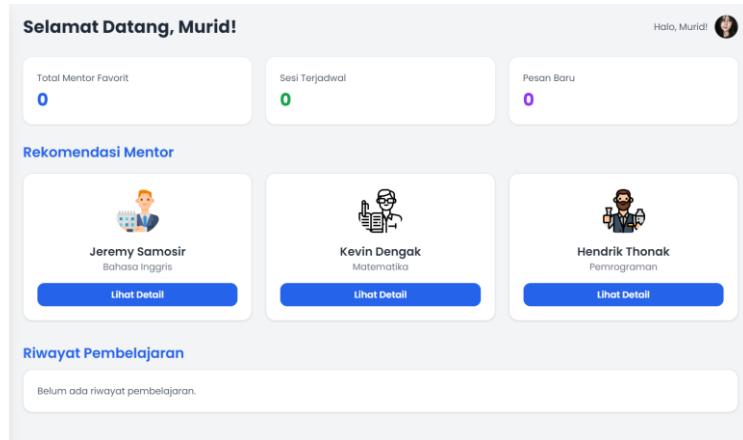
3. Masuk/*Login*

Setelah pengguna sudah memilih peran/*role* pada halaman sebelumnya maka pengguna akan diarahkan ke halaman login yang sesuai dengan pilihannya tadi, yang mana pengguna akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* yang telah terdaftar pada sistem (Lihat Gambar 5 dan 6).

Gambar 5. Halaman *Login* MentorGambar 6. Halaman *Login* Murid

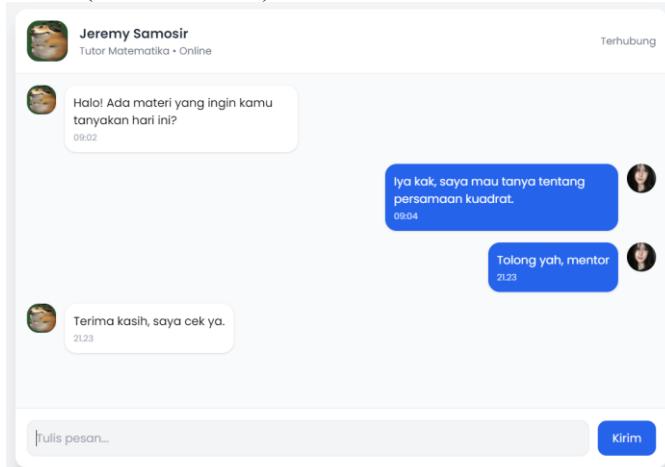
4. Dashboard Murid

Pada halaman ini, pengguna(Murid) akan disajikan data-data yang berhubungan dengan pembelajaran, seperti jadwal, pesan masuk, hingga daftar calon mentor yang akan dipilih (Lihat Gambar 7).

Gambar 7. *Dashboard* Murid

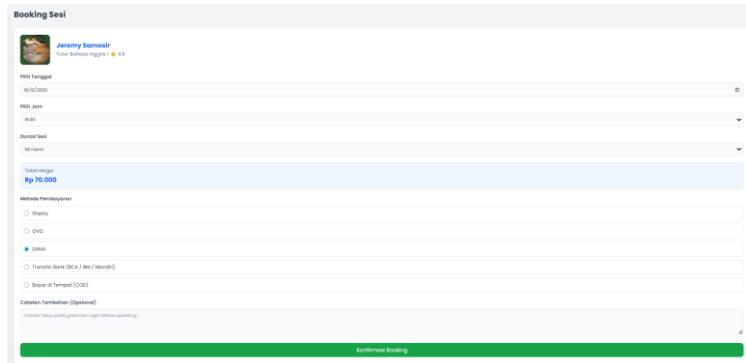
5. Fitur pesan antara Murid dan Mentor

Pada halaman ini pengguna dimungkinkan untuk bisa berkomunikasi langsung dengan pengguna lainnya secara *real-time* (Lihat Gambar 8)

Gambar 8. Fitur *chat*

6. *Booking* Sesi & Pembayaran

Pada halaman ini pengguna(Murid) dapat mem-*booking* sesi dari mentor yang dipilih, kemudian pengguna juga akan disuruh untuk memasukan hari, jam, durasi dan metode pembayaran untuk melakukan pem-*booking*-an (Lihat Gambar 9).

Gambar 9. *Booking Sesi*

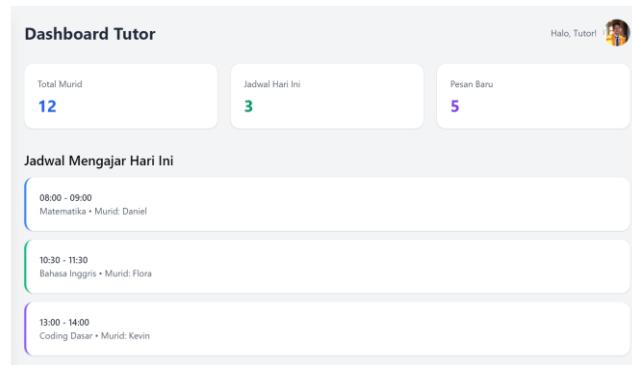
7. *Laporkan/Report Mentor*

Fitur ini memungkinkan pengguna(Murid) untuk melaporkan mentor jika mentor tersebut melakukan pelanggaran tertentu (Lihat Gambar 10)

Gambar 10. *Fitur Report*

8. *Dashboard Mentor*

Pada halaman ini, pengguna(Mentor) akan disajikan data-data yang berhubungan dengan pembelajaran, seperti jadwal mengajar, pesan masuk, hingga daftar murid yang mem-booking sesinya (Lihat Gambar 11).

Gambar 11. *Dashboard Mentor*

Pengujian

Pengujian sistem MyMentor dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). *Black Box Testing* diterapkan untuk menguji setiap fitur utama sistem berdasarkan fungsi yang terlihat oleh pengguna, seperti proses *login*, navigasi *dashboard*, pencarian mentor, penjadwalan pembelajaran, serta fitur *chat-internal*, tanpa memperhatikan struktur kode program. Selanjutnya, *User Acceptance Testing* (UAT) dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk menilai kesesuaian sistem terhadap kebutuhan dan kenyamanan penggunaan.

1. *Black Box Testing*

Pengujian dilakukan untuk menilai kinerja fungsional sistem tanpa memperhatikan struktur internal kode program. Setiap skenario pengujian diberikan variasi *input* guna memastikan bahwa keluaran yang dihasilkan telah sesuai dengan hasil yang diharapkan. Ringkasan hasil pengujian *Black Box* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Black Box Testing*

No.	Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i> (Murid/Mentor)	<i>Input</i> data <i>login</i> dengan benar	Masuk ke <i>dashboard</i> (Murid/Mentor)	Berhasil
2.	Halaman <i>Dashboard</i> (Murid)	Navigasi ke halaman “CARI TUTOR”	Menampilkan halaman “CARI TUTOR”	Berhasil
3.	Fitur pesan Murid & Mentor	Murid mengirim pesan ke Mentor dan sebaliknya	Pesan dapat terkirim	Berhasil
4.	Fitur <i>report</i>	Melaporkan salah satu mentor	Laporan dapat terkirim	Berhasil
5.	<i>Booking</i> sesi & Pembayaran	Melakukan <i>booking</i> sesi salah satu mentor dan melakukan pembayaran	Sesi dapat ter- <i>booking</i> dan pembayaran berhasil	Berhasil

Hasil *Black Box Testing* yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat ketersinambungan antara *input* pengguna dan output sistem pada web MyMentor yang telah dirancang.

2. *User Acceptance Testing (UAT)*

User Acceptance Testing (UAT) dilakukan untuk mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap prototipe sistem MyMentor. Pengujian ini melibatkan 28 responden dengan menggunakan tiga pertanyaan evaluatif yaitu: (I) Aplikasi ini bermanfaat, (II) Aplikasi ini mudah dipakai, dan (III) Tampilan *user interface* (UI) aplikasi baik. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert lima tingkat dengan rentang respons dari sangat tidak setuju (1) sampai sangat setuju (5). Hasil respons UAT untuk masing-masing pertanyaan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *User Acceptance Test (UAT)*

Menanggapi	Skor	Kategori Petanyaan		
		I	II	III
Sangat Tidak Setuju	1	3	3	3
Tidak Setuju	2	0	0	1
Biasa Saja	3	3	5	4
Setuju	4	12	17	15
Sangat Setuju	5	10	3	5
Persentase		78,57%	72,14%	72,86%

Berdasarkan Tabel 2, hasil *User Acceptance Testing* (UAT) menunjukkan bahwa prototipe MyMentor memperoleh respons positif dari pengguna. Pertanyaan pertama, yaitu “aplikasi ini bermanfaat”, memperoleh persentase sebesar 78,57%, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai aplikasi memiliki manfaat yang baik. Pertanyaan kedua, “aplikasi ini mudah dipakai”, memperoleh persentase sebesar 72,14%, sementara pertanyaan ketiga, “tampilan *user interface* (UI) aplikasi baik”, memperoleh persentase sebesar 72,86%. Secara keseluruhan, tingkat penerimaan pengguna terhadap prototipe MyMentor mencapai 74,52%, yang mengindikasikan bahwa sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna pada tahap pengembangan prototipe.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang dan mengimplementasikan prototipe MyMentor sebagai sebuah digital *mentorship marketplace* berbasis web yang ditujukan untuk menyediakan layanan mentoring privat *on-demand*. Perancangan sistem dilakukan dengan mengacu pada konsep *mentorship* digital yang fleksibel serta mencakup kebutuhan mentoring baik di bidang akademik maupun non-akademik. Prototipe yang dikembangkan merepresentasikan alur fungsional utama sistem melalui pemodelan konseptual menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Use Case Diagram*, serta diimplementasikan dalam bentuk antarmuka web yang interaktif.

Hasil pengujian fungsional menggunakan Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur utama sistem, seperti proses *login*, pencarian mentor, penjadwalan sesi, komunikasi melalui fitur *chat*, serta pelaporan mentor, telah berjalan sesuai dengan spesifikasi yang dirancang. Selain itu, hasil *User Acceptance Testing* (UAT) yang melibatkan 28 responden menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang baik terhadap prototipe MyMentor. Nilai penerimaan keseluruhan sebesar 74,52% mengindikasikan bahwa sistem dinilai bermanfaat, relatif mudah digunakan, serta memiliki tampilan antarmuka yang cukup baik dari sudut pandang pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa prototipe MyMentor layak digunakan sebagai dasar pengembangan platform mentoring digital pada tahap selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi pengembangan sistem *mentorship* digital yang lebih komprehensif, khususnya dalam konteks penyediaan layanan mentoring privat berbasis *marketplace* yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mardhiyah, R.H., Aldriani, S.N.F., “Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia”, *lectura*, vol. 12, no. 1, pp. 29–40, Feb. 2021, doi: 10.31849/lectura.v12i1.5813.
- [2] World Economic Forum, “Schools of the Future: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution,” *World Economic Forum*, Geneva, Switzerland, 14 Jan 2020 [Online]. Available: weforum.org . [Accessed: 19 December 2025].
- [3] K. A. A. Gamage, D. A. S. Perera, and M. A. D. N. Wijewardena, “Mentoring and Coaching as a Learning Technique in Higher Education: The Impact of Learning Context on Student Engagement in Online Learning”, *Education Sciences*. vol. 11, no. 10, p. 574, Sept 2021, doi:10.3390/educsci11100574
- [4] H. M. S. Br. Sembiring, E. J. Simarmata, I. L. R. Tumangger, Y. M. Matondang, A. F. Br. Manalu, H. Br. Sembiring, J. A. F. Br. Tarigan, and C. A. Manik, “Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendampingan asistensi mengajar,” *Jurnal Pendidikan Profesional*, vol. 1, no. 1, pp. 27-38, 2025.
- [5] N. Nelly, R. Situmorang, and T. Iriani, “Pengembangan Media Berbasis Web pada Program E-Mentoring Kompetensi Pedagogik Guru”, *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 10152–10163, Dec. 2022. doi: 10.31004/basicedu.v6i6.3996.
- [6] N. Verma, P. Vishwakarma, and A. Negi, “A study on the efficacy of the mentorship platform in education and career advancement,” *International Journal of Research Publication and Reviews*, vol. 5, no. 6, pp. 1–6, 2024.
- [7] Rachmiani, N. K. Oktadinna, and T. R. Fauzan, “The Impact of Online Reviews and Ratings on Consumer Purchasing Decisions on E-commerce Platforms”. *International Journal of Management Science and Information Technology*, vol. 4, no.2, pp. 504-515, doi: 10.35870/ijmsit.v4i2.3373

- [8] P. B. Murgan, H. Syed, R. Arusuru, A. B. Shaik, and M. Thota, “A Web-based Mentor-Mentee Interaction System,” *Internasional Journal For Research In Applied Science and Engineering Technology*, vol. 13, no. 4, pp. 2132–2140, Apr. 2025, doi: 10.22214/ijraset.2025.68720.
- [9] M. Juneja, “Mentr: A Modular, On Demand Mentorship Platform for Personalized Learning and Guidance,” *The American Journal of Engineering and Technology*, vol. 07, no. 06, pp. 144–152, Jun. 2025. doi: 10.37547/tajet/Volume07Issue06-16
- [10] W. Hermawan, dan M. Ary, “PERANCANGAN APLIKASI PERSEDIAAN OBAT BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL DI KLINIK PRATAMA AMANAH BANDUNG”, *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, November, 2020, vol. 1, no. 1, pp 341-347.
- [11] L. Hermansah, Murhadi, W. T. Saputro, “User Acceptance Testing Guna mengetahui Reseptivitas Pengguna terhadap Sistem Informasi Pelatihan Softskill,” *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, no. 5, pp. 2097–2112.