

PERANCANGAN APLIKASI E-TRAINING ENTREPRENEUR MAHASISWA BERBASIS WEB

Masagus Muhammad Arief Tirtana¹⁾, Ashabul Khairi¹⁾
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer¹⁾
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

Email: arieftirtana307@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan satu aplikasi *E-training entrepreneur* mahasiswa berbasis web untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang pelatihan kewirausahaan dengan fitur-fitur yang tersedia pada website *E-training entrepreneur*. Dalam pengembangan aplikasi *E-training entrepreneur* mahasiswa ini digunakan metode SDLC dengan model *waterfall*. Aplikasi *E-training entrepreneur* mahasiswa ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database server MySQL. Pengujian sistem dilakukan dengan menguji aspek *functionality* dan *usability*. Hasil pengujian sistem informasi yang dikembangkan memperoleh hasil nilai *functionality* sebesar 1 (Sangat Baik), dan pengujian aspek *usability* memperoleh hasil dengan persentase 81% (Layak).

Kata kunci : Aplikasi, *E-training entrepreneur*, Website, SDLC, *Waterfall*

PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0 atau di era digital pada saat ini banyak ditandai oleh adanya kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan teknologi yang telah digitalisasi dan otomatis. Dalam hal ini banyak dari mahasiswa bingung bagaimana cara untuk memanfaatkan teknologi digital ini untuk bisa menghasilkan suatu inovasi atau ide yang bisa digunakan dalam bentuk seperti pengusaha bagi mahasiswa. Maka dari itu untuk bisa mendorong minat dalam pengusaha muda perlu adanya seorang pelatih untuk bisa membuat pengusaha muda tersebut termotivasi dan memiliki sebuah ide dalam memulai usahanya¹.

Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi seseorang adalah melalui pelatihan kewirausahaan. Sebagai suatu disiplin ilmu, maka ilmu kewirausahaan dapat dipelajari dan diajarkan, sehingga setiap individu memiliki peluang untuk tampil sebagai seorang wirausahawan (*entrepreneur*)². Manfaat pelatihan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu perilaku (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*)³.

Website merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. Website tidak hanya dapat digunakan

untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan sebagai media promosi. Website sebagai media pemberi informasi yang lengkap dan akses yang mudah karena dapat dibuka di mana saja. Website akan menunjukkan sebuah rasa akan sentuhan navigasi yang kuat dan kemudahan dalam penggunaan tampilan secara online⁴. Website lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet. Salah satunya dalam hal pelatihan kewirausahaan, website dapat menjadi sarana mempromosikan, memasarkan dan menyampaikan informasi yang efektif dan efisien kepada masyarakat⁵.

Perancangan aplikasi E-training entrepreneur ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai wadah untuk mahasiswa terutama pada prodi PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) dalam mengembangkan minat dan bakat siswa pada kewirausahaan.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan perancangan sebuah website *E-training entrepreneur* yang bertujuan untuk menambahkan wawasan pada

mahasiswa khususnya dalam bidang kewirausahaan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi. Metode yang dipakai pada perancangan ini yaitu metode SDLC (*System Development Lifecycle*) dengan model *waterfall*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

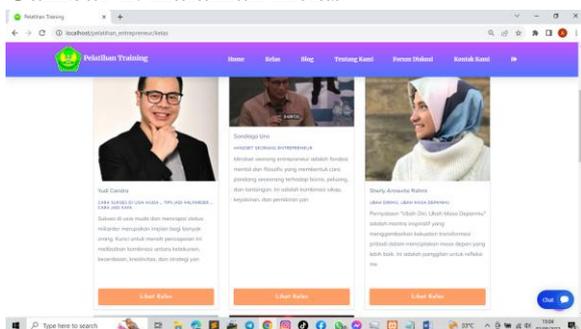
Website *E-training entrepreneur* ini dirancang menggunakan Bahasa pemrograman PHP, MySQL untuk database dan xampp sebagai local server. Berikut penjelasan fitur maupun layanan yang disediakan pada website *E-training entrepreneur*. Website *E-training entrepreneur* terdiri atas beberapa komponen seperti berikut:

Gambar 1. Halaman Beranda



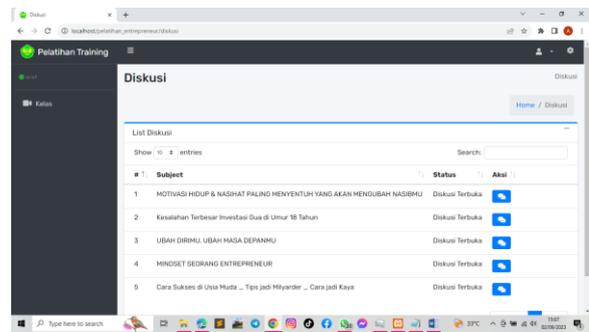
Halaman beranda merupakan halaman awal pada saat aplikasi *E-training entrepreneur* diakses di halaman web. Pada halaman ini terdapat logo, identitas website, button yang mengarahkan ke setiap menu, register dan login. Setiap button yang telah di klik oleh user akan diarahkan sesuai navigasi yang tertera oleh sistem.

Gambar 2. Halaman Kelas



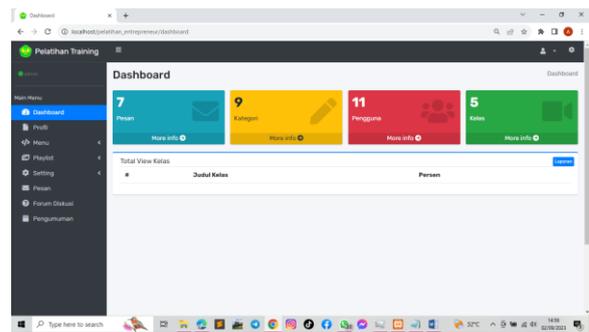
Halaman kelas berisikan kelas-kelas pelatihan pada aplikasi ini, user dapat masuk / melihat kelas setelah login terlebih dahulu ke dalam aplikasi *E-training entrepreneur*. Setiap kelas berisikan profil dan pembelajaran yang ada pada aplikasi *E-training*. User dapat melihat sekaligus belajar mengenai kewirausahaan pada kelas tersebut.

Gambar 3. Halaman Diskusi



Pada halaman ini merupakan forum diskusi tentang pelatihan usaha yang ada pada aplikasi *E-training entrepreneur*. Setiap user harus login terlebih dahulu ke dalam aplikasi untuk dapat melakukan diskusi antara user dan admin maupun pelaku usaha.

Gambar 4. Halaman Dashboard



Halaman ini merupakan halaman awal ketika admin login ke dalam aplikasi *E-training entrepreneur*. Pada halaman ini admin dapat mengelola semua menu yang ada pada aplikasi. Admin mempunyai hak akses penuh pada aplikasi *E-training entrepreneur*. Pengujian sistem dilakukan setelah sistem selesai dibangun, yang bertujuan untuk menguji apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Terdapat dua metode pengujian sistem yang digunakan yaitu 1) *Functionality* dan 2) *Usability*.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Functionality

Rumus	Hasil	Keterangan
$X = 1-A/B$	1	Memenuhi Syarat

Pengujian ini bertujuan untuk menguji fungsi dari sistem yang sudah dibangun, pada pengujian ini melibatkan seorang validator yang kemudian akan menguji sistem dan mengisi angket functionality yang sudah disediakan, yang bertindak sebagai validator adalah bapak / ibu . Tes functionality memiliki dua poin penilaian yaitu Ya (sesuai) dan Tidak (tidak sesuai), yang diuji pada lembar test angket tersebut adalah fungsi dari masing-masing fitur dan pelayanan pada sistem untuk melihat apakah berfungsi seperti yang diharapkan. Hasil tes menunjukkan bahwa semua fungsi dari masing-masing fitur dan pelayanan

pada sistem berfungsi dengan baik, sehingga memungkinkan untuk penggunaan dan penelitian terhadap sistem informasi website *E-training entrepreneur* dapat dilanjutkan.

Tabel 2. Hasil Uji Usability

No.	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Max	Presentase	Kriteria
1.	Reliability	125	150	83%	Layak
2.	Responsive	127	150	85%	Sangat Layak
3.	Assurance	121	150	81%	Layak
4.	Empathy	120	150	80%	Layak
5.	Tangibles	115	150	77%	Layak
Rata-rata				81%	Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil *usability* pada sistem pada semua indikator penilaian mendapatkan kriteria sangat layak. Pada indikator *reliability* dalam penggunaan sistem memperoleh nilai 83% dengan kriteria layak, *responsiveness* sistem memperoleh nilai 85% dengan kriteria sangat layak, *assurance* pada penggunaan sistem memperoleh nilai 81% dengan kriteria layak, *empathy* pada penggunaan sistem memperoleh nilai 80% dengan kriteria layak, dan indikator *tangibles* pada penggunaan sistem memperoleh nilai 77% dengan kriteria layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *E-training entrepreneur* ini layak dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Usability

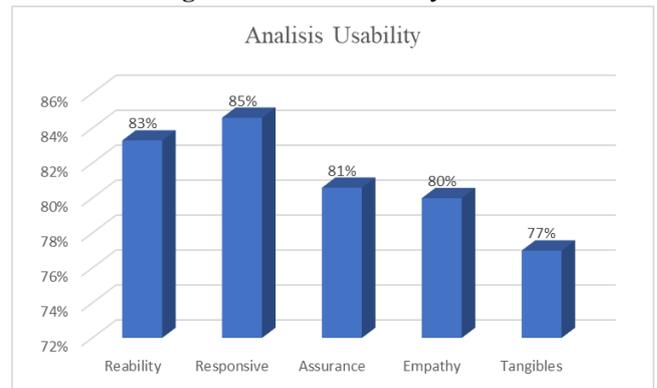
Total Responden	Jumlah Skor Total	Nilai Tertinggi	Hasil Usability	Keterangan
10	608	750	81%	Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa respon pengguna terhadap aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web sudah memenuhi kriteria layak dengan rata-rata nilai persentase 81%.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada aplikasi *E-training entrepreneur*, sistem dinyatakan layak untuk digunakan dan pengguna juga mudah memahami penggunaan sistem dengan tampilan halaman sistem yang mudah dipahami, serta fitur yang lengkap sehingga memudahkan pengguna dalam penggunaan aplikasi *E-training entrepreneur* ini. Dari analisis data hasil angket uji *usability* aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web oleh pengguna yaitu pengujian *usability* dibagi pada 5 indikator pernyataan pada angket yaitu indikator *reability*, *responsive*, *assurance*, *empathy* dan

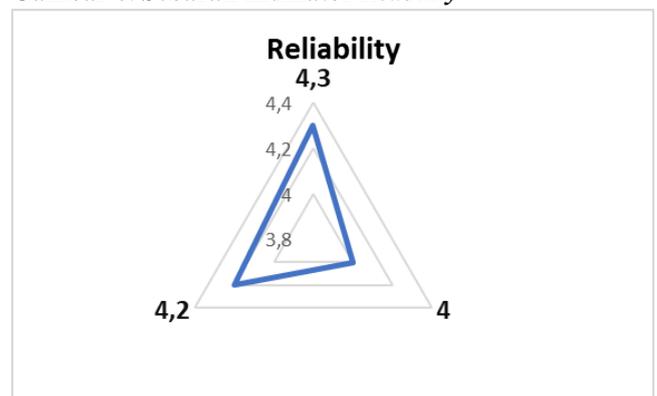
tangibles. Berikut adalah diagram analisis *usability* yang dibagi per indikator.

Gambar 5. Diagram Analisis Usability



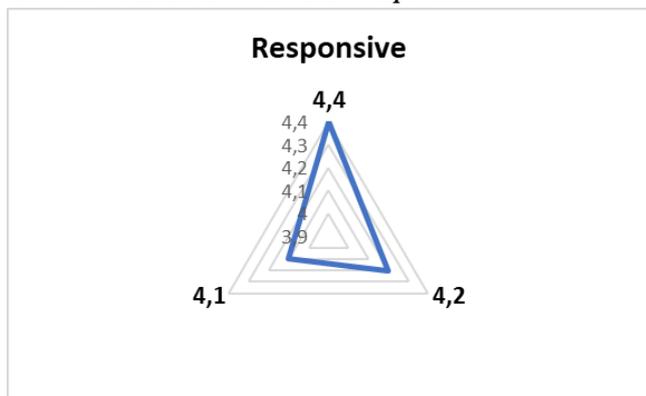
Pada indikator *reliability* aplikasi *E-training entrepreneur* mendapatkan nilai rata-rata 83% dengan kriteria layak, dengan begitu sistem mampu dan handal untuk memberikan pelayanan yang sesuai dengan janji yang ditawarkan. Indikator *responsiveness* aplikasi *E-training entrepreneur* mendapatkan nilai rata-rata 85% dengan kriteria sangat layak, dengan begitu sistem mampu memberikan pelayanan yang cepat dan tanggap kepada pengguna. Indikator *assurance* aplikasi *E-training entrepreneur* mendapatkan nilai rata-rata 81% dengan kriteria layak, dengan begitu sistem mampu memberikan informasi terhadap produk secara tepat, dan kesesuaian informasi yang diberikan kepada pengguna sudah baik. Indikator *empathy* aplikasi *E-training entrepreneur* mendapatkan nilai rata-rata 80% dengan kriteria layak, dengan begitu sistem sudah mampu untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna. Indikator *tangibles* aplikasi *E-training entrepreneur* mendapatkan nilai rata-rata 77% dengan kriteria layak, dengan begitu artinya sistem sudah mampu untuk menyediakan desain dan tampilan yang menarik bagi pengguna.

Gambar 6. Sebaran Indikator Reliability



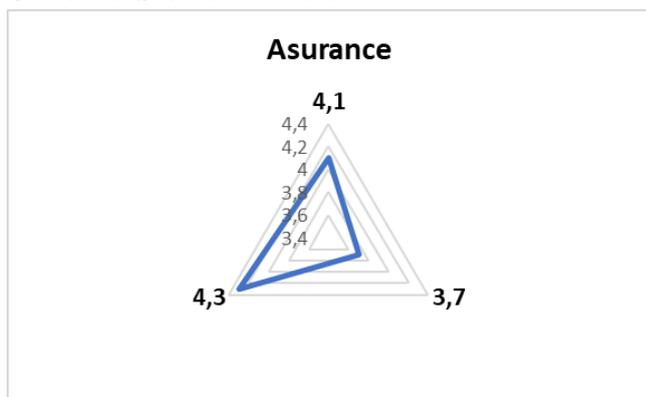
Berdasarkan gambar di atas, sebaran perolehan nilai untuk indikator *reliability* terhadap aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web lebih dari 4 pada skala Likert. Berdasarkan hasil tersebut, pengguna menyatakan bahwa sistem sudah handal dan mampu memberikan pelayanan yang baik.

Gambar 7. Sebaran Indikator *Responsive*



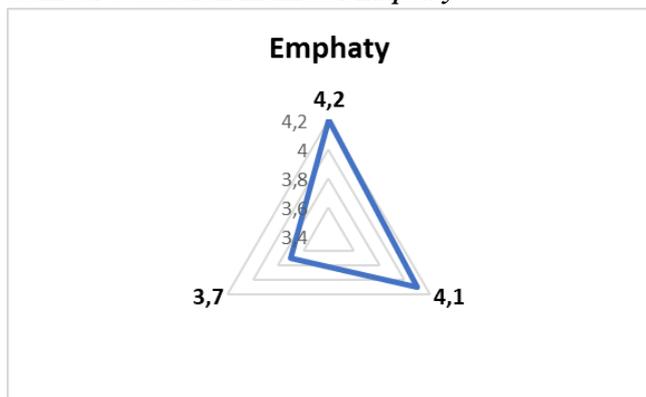
Berdasarkan gambar di atas, sebaran perolehan nilai untuk indikator responsiveness terhadap aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web lebih dari 4 pada skala Likert. Berdasarkan hasil tersebut, pengguna menyatakan sistem mampu memberikan pelayanan yang cepat dan tanggap.

Gambar 8. Sebaran Indikator *Assurance*



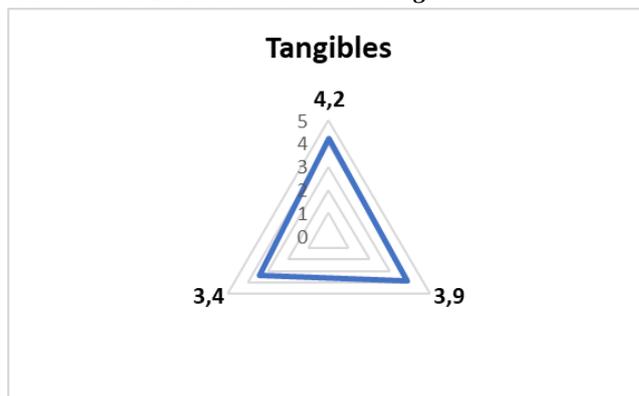
Berdasarkan tabel di atas, sebaran perolehan nilai untuk indikator assurance terhadap aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web lebih dari 4 pada skala Likert. Dengan begitu pengguna menyatakan sistem sudah mampu untuk memberikan informasi secara tepat dan akurat.

Gambar 9. Sebaran Indikator *Empathy*



Berdasarkan tabel di atas, sebaran perolehan nilai untuk indikator empathy terhadap aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web lebih dari 4 pada skala Likert. Dengan begitu pengguna menyatakan sistem sudah mampu untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna.

Gambar 10. Sebaran Indikator *Tangibles*



Berdasarkan tabel di atas, sebaran perolehan nilai untuk indikator tangibles terhadap aplikasi *E-training entrepreneur* berbasis web lebih dari 4 pada skala Likert. Dengan begitu pengguna menyatakan sistem menyediakan desain dan tampilan yang menarik bagi pengguna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti telah berhasil merancang aplikasi *E-training entrepreneur* mahasiswa berbasis web. Pengujian terhadap sistem menggunakan dua metode pengujian yaitu uji functionality dan uji usability untuk menghasilkan data yang akurat. Pada pengujian functionality yang dilakukan oleh validator, aplikasi *E-training entrepreneur* mendapatkan skor maksimal yaitu 1, hal ini menunjukkan sistem dapat berfungsi dengan baik, dan hasil pengujian usability pada sistem informasi mendapatkan skor usability sebesar 81%, dengan begitu kualitas sistem yang telah dibangun dikategorikan layak untuk digunakan.

Aplikasi *E-training entrepreneur* dapat diakses oleh pengguna/mahasiswa kapan saja dan dimana saja menggunakan perangkat yang terhubung ke koneksi internet, sehingga memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan informasi tentang training entrepreneur secara cepat, mudah dan aman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firdaus, V. F., & Sidoarjo, U. M. (2019). Jurnal Fenomena 2018. January.
- [2] Hidayat, H., Hartono, & Sukiman. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP. Ural Pendidikan Administrasi Perkantoran, 8, 496–503.
- [3] Hamid, F. A., Widodo, S. E., & Buchdadi, A. D. (2022). The influence of transformational leadership, emotional intelligence, organizational climate, and teamwork, towards organizational

citizenship behavior of civil servants. *International Journal for Applied Information Management*, 2(3), 26-39.

- [4] Ismai. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- [5] Lestari, S. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Pembelajaran Explicit Instruction Menggunakan Media Manik-manik pada Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Adikarsa*, XV(16), 76–84.
- [6] Margahana, H. (2020). Urgensi Pendidikan Entrepreneurship Dalam Membentuk Karakter Entrepreneur Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 17(2), 176–183.
<https://doi.org/10.31849/jieb.v17i2.4096>