

Implementasi Platform E-Training Entrepreneur untuk Mahasiswa PTIK Universitas Bung Hatta**Ashabul Khairi¹, Masagus Muhammad Arief Tirtana¹, Ambiyar², Unung Verawardina²**ashabul_khairi@bunghatta.ac.id¹Universitas Bung Hatta²Universitas Negeri Padang**Informasi Artikel**

Diterima : 2 Des 2023

Direview : 7 Des 2023

Disetujui : 30 Des 2023

Kata KunciE-training,
Entrepreneur, SDLC,
Website, Waterfall**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menciptakan platform E-training Entrepreneur, yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang pelatihan kewirausahaan. Proses pengembangan aplikasi mengadopsi metode SDLC dengan model waterfall, menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan database server MySQL. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur untuk memperkaya pengetahuan mahasiswa dalam konteks kewirausahaan. Dengan fokus pada kenyamanan pengguna, efektivitas fungsionalitas, dan nilai pendidikan, E-training Entrepreneur memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dan wawasan mereka dalam dunia kewirausahaan secara interaktif dan dinamis. Evaluasi sistem mencakup penilaian functionality dan usability. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai functionality mencapai 1 (Sangat Baik), dan uji usability mencapai persentase 81% (Layak). Dapat disimpulkan bahwa E-Training Entrepreneur memenuhi kriteria valid dan praktis.

Keywords*E-training, Entrepreneur, SDLC, Website, Waterfall***Abstrak**

This research aims to create the E-training Entrepreneur platform, specifically designed to enhance students' understanding of entrepreneurship training. The application development process adopts the SDLC method with a waterfall model, utilizing the PHP programming language, and MySQL as the database server. This application offers various features to enrich students' knowledge in the context of entrepreneurship. With a focus on user convenience, functional effectiveness, and educational value, E-training Entrepreneur provides opportunities for students to develop their skills and insights in the entrepreneurial world interactively and dynamically. The system evaluation includes assessing functionality and usability. Test results indicate that the functionality score reaches 1 (Very Good), and usability testing achieves an 81% rating (Acceptable). It can be concluded that E-Training Entrepreneur meets the criteria for validity and practicality.

A. Pendahuluan

Pengangguran di Indonesia terus meningkat karena sedikitnya lapangan pekerjaan, sementara jumlah lulusan perguruan tinggi terus bertambah. PHK dari beberapa perusahaan yang bangkrut semakin memperparah kondisi ini. Entrepreneurship patut didorong karena memiliki potensi besar. Indonesia dengan bonus demografi dan kekayaan alam, bisa mengembangkan diri menjadi suatu komunitas entrepreneurship [1].

Dalam negara berkembang seperti Indonesia, signifikansi kewirausahaan dapat dinilai dari kebutuhan akan penciptaan jutaan pekerjaan setiap tahun guna menjaga kestabilan ekonomi. Oleh karena itu, kewirausahaan memegang peran kunci sebagai instrumen untuk menciptakan lapangan kerja baru dan membentuk lingkungan ekonomi yang kompetitif [2]. Lebih lanjut [2] mengungkapkan bahwa kewirausahaan telah menjadi fokus penelitian yang komprehensif, mencakup pertanyaan seputar pilihan karir kewirausahaan, pendidikan kewirausahaan, dan berbagai faktor yang memengaruhi aktivitas kewirausahaan.

Sebagai disiplin ilmu yang dapat dipelajari dan dipraktikkan, kewirausahaan merupakan sumber pertumbuhan ekonomi, pembaruan sosial, dan pengembangan pribadi, yang semuanya merupakan cara untuk mendukung perekonomian yang sedang lesu [3]. Pendidikan kewirausahaan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat berwirausaha mahasiswa. Semakin baik pendidikan kewirausahaan yang diterima oleh mahasiswa, semakin meningkat pula sikap positif mereka terhadap kewirausahaan [4]. Dengan melibatkan mahasiswa dalam pendidikan kewirausahaan, perguruan tinggi memegang peran penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi Indonesia. Berfokus pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, pola pikir, dan sikap kewirausahaan, diharapkan dapat mengatasi tantangan dan merangsang intensi berwirausaha mahasiswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi negara. [5].

Untuk membangun semangat kewirausahaan mahasiswa, penting untuk mengembangkan kemampuan mengatasi tantangan. Dalam penelitiannya [3] mengungkapkan bahwa tantangan seringkali muncul akibat variabel internal atau eksternal yang mempengaruhi operasional. Beberapa permasalahan internal melibatkan kurangnya bakat kewirausahaan, kekurangan pengetahuan dalam mengelola perusahaan, kurangnya pemahaman terhadap konteks bisnis, motivasi rendah, keengganan mengambil risiko, serta kurangnya persiapan bisnis, dan sebagainya.

Dalam situasi ini, peran penting seorang pelatih adalah memberikan motivasi dan bimbingan dalam pengembangan ide-ide untuk memulai berwirausaha. Mahasiswa perlu mendapatkan pelatihan kewirausahaan untuk memperoleh pengetahuan dari mentor yang telah berpengalaman sebagai wirausahawan. Dalam penelitian [6], mengungkapkan bahwa peserta pelatihan aktif terlibat dalam kursus, dengan empat indikator kualitas pelatihan kewirausahaan, yaitu: 1) Desain program, 2) Metode penyajian, 3) Konten dan kurikulum, 4) Layanan pendukung menyeluruh.

Tren pelatihan kewirausahaan telah mengalami perkembangan pesat sejak pertengahan tahun 1980-an, karena pengakuan akan peran krusialnya dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan. Pelatihan keterampilan

kewirausahaan ini secara khusus menitikberatkan pada pengembangan perilaku dan pola pikir kewirausahaan, seperti inovasi, kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan peluang baru, dan penetapan tujuan yang bertujuan untuk mencapai peningkatan yang signifikan [7].

Fokus utama saat ini adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana informasi dan promosi. Media promosi tidak lagi terbatas pada platform tradisional seperti televisi dan radio, melainkan telah berkembang ke internet yang lebih terjangkau. Internet tidak hanya memiliki jangkauan global, tetapi juga memungkinkan interaksi langsung antara pemilik usaha dan calon klien. Studi terbaru [8] menunjukkan bahwa transformasi internet membawa perubahan yang signifikan dalam masyarakat modern, membuka peluang baru bagi mereka yang responsif terhadap perubahan eksternal melalui digitalisasi. Salah satu pendekatan yang efektif dalam memanfaatkan internet adalah dengan membangun dan mengelola sebuah situs web. Dalam penelitiannya [9] mengungkapkan bahwa situs web tidak hanya sebagai media informasi online, tetapi juga alat promosi efektif dengan navigasi intuitif dan antarmuka pengguna yang memudahkan akses di mana saja.

Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan berwirausaha pada mahasiswanya dan memberikan motivasi agar mereka berani memilih berwirausaha sebagai karir [5]. Namun, terdapat fenomena terkait keberlangsungan unit kewirausahaan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang melibatkan beberapa aspek: 1) Kurikulum dinilai kurang relevan dengan tren industri, memerlukan pembaruan untuk meningkatkan daya tarik unit kewirausahaan. 2) Dukungan institusi pendidikan masih kurang memadai, termasuk sumber daya finansial, infrastruktur, dan pengembangan staf. 3) Kemitraan dengan industri kurang terjalin, menyebabkan ketidaksesuaian kurikulum dengan kebutuhan pasar. 4) Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan kewirausahaan, seperti inkubator bisnis atau kompetisi start-up, belum terjadi.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi pelatihan kewirausahaan yang dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa dan dosen. Sementara menyelenggarakan sesi pelatihan dengan mengundang pelatih berpengalaman ke kampus bisa menjadi opsi, namun hal ini sering dianggap sebagai solusi yang mahal. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan platform pelatihan kewirausahaan yang dapat membantu mahasiswa memperoleh keterampilan kewirausahaan mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah memanfaatkan aplikasi pelatihan berbasis web. Dengan menggunakan teknologi ini, mahasiswa dapat mengakses materi pelatihan kewirausahaan secara fleksibel dan kapan saja. Dengan adanya platform pelatihan berbasis web, mahasiswa dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan mereka melalui pembelajaran yang interaktif dan terarah. Selain itu, aplikasi ini dapat dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi mata kuliah kewirausahaan, sehingga mahasiswa dapat mengintegrasikan konsep teori dengan praktik kewirausahaan secara lebih efektif. Hal ini menjadi dasar penelitian yang diusung dalam proyek berjudul 'Perancangan Aplikasi E-Training Entrepreneurship Berbasis Web Untuk Mahasiswa'.

B. E-Training

Sebagai suatu bentuk pelatihan jarak jauh melalui Internet atau Intranet, *e-training* memberikan individu pengetahuan yang dibutuhkan dalam berbagai mata pelajaran yang dipilih. Pandangan serupa juga diungkapkan oleh [10]. Konsep *e-training* mengacu pada pemanfaatan teknologi untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan produktivitas dari seorang pelatih kepada peserta pelatihan, dengan menggunakan mediator seperti internet. Dalam penelitiannya [11] mengungkapkan bahwa pelatihan wirausaha adalah kegiatan latihan praktik usaha, yang dapat bersifat formal atau tidak formal. Praktek formal melibatkan seminar, workshop, diklat, dan magang dengan sertifikat, diselenggarakan oleh lembaga tertentu dengan tindakan sistematis dan terukur. Praktek tidak formal mencakup pembelajaran usaha tanpa program tertentu, seperti berdagang dengan orang tua, belajar dari teman atau praktisi usaha, atau bekerja pada orang lain, dengan tujuan membuka usaha sendiri setelah memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Praktek tidak formal lebih umum dilakukan oleh banyak orang.

Istilah E-training atau pelatihan elektronik mengungkapkan penggunaan teknologi elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar dalam pelatihan, baik pelatihan tersebut dilakukan secara tatap muka, melalui media, atau seluruhnya secara online. E-training juga mengungkapkan fasilitasi dan dukungan teknis pengetahuan pelatihan, untuk meningkatkan kinerja di tempat kerja dan mencapai tujuan pribadi atau organisasi [12]. Definisi ini sejalan dengan pandangan [13] di mana *e-training* menunjukkan kesamaan dengan *e-learning* dalam metode penyampaian dan teknologi yang digunakan. Namun, perbedaannya terletak pada durasi pembelajaran yang lebih singkat, dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu atau pengembangan keterampilan.

E-training Entrepreneur (Pelatihan Wirausaha adalah kegiatan yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, bakat, keterampilan, dan sikap wirausaha dengan menggunakan pendekatan kreatif dan inovatif. Program pemberdayaan ini memanfaatkan simulasi pada pelatihan untuk mengatasi tantangan di lapangan. Didukung oleh sistem, alat, atau teknologi baru, bersama peran pelatih yang efektif, dapat mempercepat proses pemberdayaan dan mendorong masyarakat agar dapat menjadi pelaku utama dalam pembangunan berkelanjutan [14]. Pelatihan kewirausahaan, seperti yang dijelaskan oleh [15], merupakan proses mentransfer pengetahuan dan keterampilan untuk mempersiapkan individu memulai usaha, melibatkan peserta dalam praktek kewirausahaan, dan bertujuan meningkatkan semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan dalam mengelola usaha untuk meraih keuntungan lebih besar. Dengan demikian, e-training entrepreneur adalah upaya transfer pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan individu menjadi lebih kompeten dalam menjalankan dan mengembangkan usaha.

C. Entrepreneurship dan Enterpreneur

Entrepreneurship (kewirausahaan) adalah konsep kegiatan individu sebagai wirausahawan, mencakup menciptakan, mengelola, dan mengembangkan bisnis untuk keuntungan atau nilai tambah. Ini melibatkan identifikasi peluang bisnis, pengembangan ide, perencanaan strategis, dan pengelolaan risiko untuk

mencapai kesuksesan. Wirausahawan dikenali dengan kreativitas, inovasi, ketangguhan, dan keberanian dalam mengambil risiko, baik di start-up maupun dalam aktivitas bisnis lain. Entrepreneurship juga mencakup proses menciptakan nilai, menemukan peluang, mengembangkan keterampilan kepemimpinan, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis yang dinamis [16].

Secara sederhana, kewirausahaan dapat dijelaskan sebagai kemampuan berdagang. Namun, dalam pengertian yang lebih mendalam, kewirausahaan melibatkan aspek produksi, penjualan, dan pengembangan pasar. Oleh karena itu, usaha tidak hanya terfokus pada kegiatan penjualan, melainkan juga membutuhkan kemampuan untuk memproduksi, menjual produk kepada konsumen, dan membangun hubungan dengan pelanggan. Secara lebih luas, kewirausahaan juga melibatkan aspek manajemen bisnis yang terorganisir [11].

Istilah "*Entrepreneur*" atau "wirausahawan" berasal dari kata kerja "*entreprendre*" dalam bahasa Perancis, yang artinya 'melakukan'. Istilah ini merujuk pada mereka yang 'melakukan' resiko dalam mendirikan perusahaan baru. Seorang *entrepreneur* atau wirausahawan memainkan peran kunci dalam menciptakan suatu perusahaan, dan proses penciptaan tersebut dikenal sebagai kewirausahaan. [17].

Berdasarkan pandangan ahli, seorang *entrepreneur* atau wirausahawan memegang peran beragam dan kompleks dalam dunia bisnis. Selain menanggung risiko dan menyediakan pembiayaan modal, mereka berperan sebagai inovator, pengambil keputusan, pemimpin industri, manajer atau pengawas, penyelenggara dan koordinator sumber daya ekonomi, pemilik perusahaan, pemberi kerja faktor-faktor produksi, kontraktor, dan pelaku arbitrase. Dalam kapasitas sebagai pengalokasi sumber daya di antara alternatif penggunaan, peran mereka mencerminkan kompleksitas dan tanggung jawab yang melekat pada posisi tersebut dalam konteks bisnis [18].

D. Karakteristik Entrepreneur

Sebagai generasi milenial, penting untuk memiliki sumber daya berkualitas dengan karakter *entrepreneur* yang dibangun melalui beberapa ciri khas: 1) seorang *entrepreneur* harus pantang menyerah dan terus berusaha mewujudkan impian. 2) disiplin tinggi adalah kunci kesuksesan, terutama karena mereka bertanggung jawab atas usahanya. 3) Kejujuran menjadi karakter utama seorang *entrepreneur* yang dapat membangun kepercayaan orang lain dan memastikan kelangsungan usaha. 4) memiliki misi untuk masa depan dan melihat peluang dengan kreativitas adalah sifat-sifat penting dalam memandang ke depan. Dengan sikap ini, seorang *entrepreneur* dapat menghasilkan produk atau jasa yang dibutuhkan oleh banyak orang [19].

Menurut [20], karakteristik seorang wirausaha melibatkan kemampuan mengenali dan merancang produk baru, serta mengelola berbagai aspek operasional termasuk pengadaan produk, pemasaran, dan permodalan. Selain itu, wirausaha juga dituntut memiliki sikap percaya diri, kemampuan mengambil risiko, dan kepemimpinan yang efektif dalam mengelola usaha atau modal. Sifat-sifat seperti optimisme, berorientasi pada tugas dan hasil, keterbukaan terhadap saran dan kritik, inovatif, kreatif, fleksibel, dan berorientasi masa depan juga menjadi bagian dari karakteristik wirausaha. Keseluruhan, sikap dan karakteristik

ini dianggap sebagai elemen kunci yang menentukan keberhasilan dalam menjalankan dan mengembangkan usaha.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan merancang *website E-Training Entrepreneur* untuk memperluas wawasan mahasiswa, terutama dalam konteks kewirausahaan. Metode pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi langsung dilakukan untuk mendapatkan data akurat mengenai aktivitas responden. Wawancara dengan mahasiswa pemula bisnis berjumlah 10 orang mahasiswa, menggunakan pertanyaan terstruktur. Dokumentasi seperti jurnal, buku, dan karya ilmiah digunakan sebagai pendukung hasil observasi dan wawancara.

Dalam proses analisis dan perancangan sistem, digunakan metode SDLC dengan model *waterfall*. Tahapannya mencakup analisis kebutuhan, desain pemodelan, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan system [21].



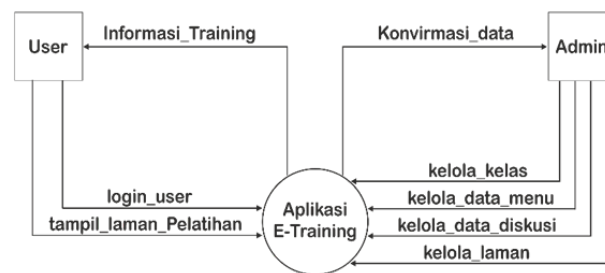
Gambar 1. SDLC Waterfall [21]

Perangkat lunak yang digunakan melibatkan Sublime Text, XAMPP, dan Mozilla Firefox, sementara perangkat keras mencakup; laptop dengan spesifikasi Intel dual core Procecor T6500, Procecor 2.10 Ghz, Memory 2.00 GB, Hardisk 320 GB. Analisis kebutuhan sumber daya manusia melibatkan tiga peran utama, administrator, dosen dan mahasiswa. Administrator memiliki hak akses penuh, sedangkan User memiliki akses tertentu, seperti melihat video motivasi pada *website E-Training Entrepreneur*. Dengan metode dan analisis yang terinci, diharapkan penelitian ini menghasilkan aplikasi efektif untuk mendukung pengembangan kewirausahaan di kalangan mahasiswa.

F. Desain Sistem

a. Use Case Diagram

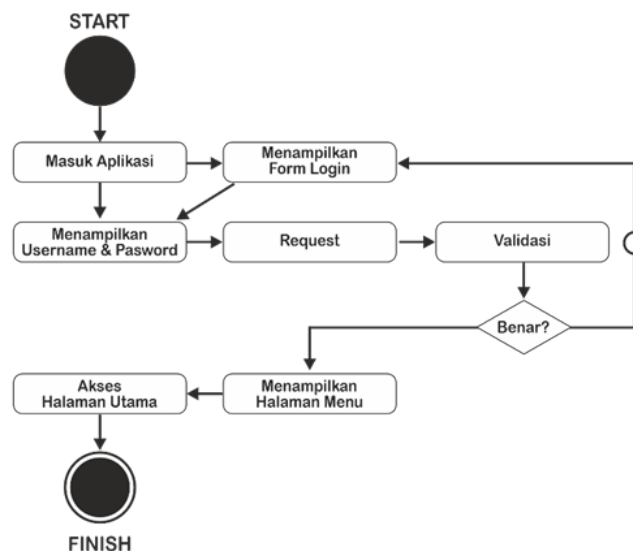
Memberikan gambaran tentang bagaimana individu akan menggunakan atau memanfaatkan sistem, dengan aktor merujuk pada individu atau entitas yang berinteraksi dengan sistem tersebut. Diagram ini menggambarkan langkah-langkah atau proses yang dijalankan oleh aktor dalam sistem. Dalam konteks sistem ini, aktor yang terlibat mencakup admin, dosen, dan mahasiswa. Event yang terjadi dalam use case diagram antara para aktor dapat dilihat pada. Dalam sistem Admin dapat mengelola data antara lain: data kelas, data menu, data diskusi dan data halaman. Sedangkan user hanya dapat mengakses halaman pelatihan saja.



Gambar 2. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Digunakan untuk mengilustrasikan alur kerja atau operasi suatu sistem atau menu dalam perangkat lunak. Diagram ini memvisualisasikan aktivitas yang terjadi pada sistem, fokusnya pada proses dan bukan pada tindakan aktor. Berikut adalah diagram aktivitas untuk aplikasi e-training entrepreneur.



Gambar 3. Activity Diagram

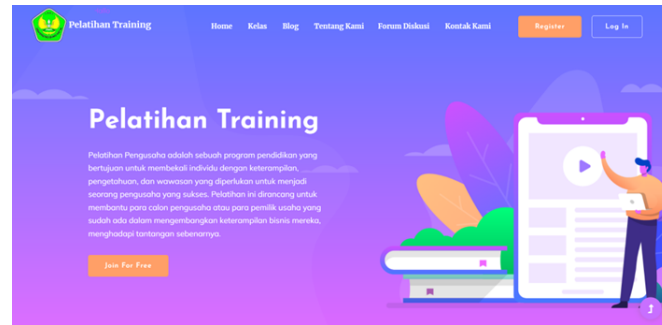
G. Hasil dan Pembahasan

Platform E-training Entrepreneur ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai basis data, dan XAMPP sebagai server lokal. Fitur dan layanan yang disediakan di sebagai berikut.

a. Laman E-training Entrepreneur

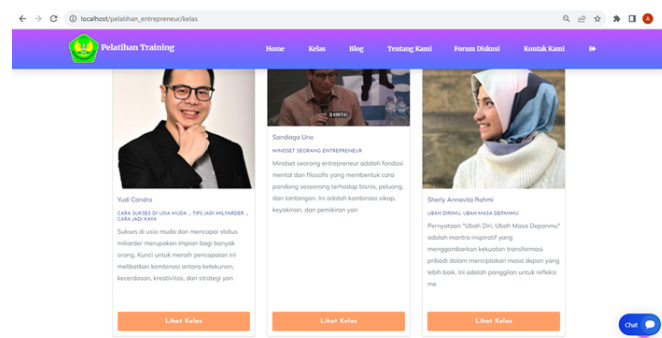
Website ini terdiri dari 10 (sepuluh) laman, meliputi Laman Beranda, Laman Kelas, Laman Blog, Laman Tentang Kami, Laman Forum Diskusi, Laman Kontak Kami, Laman Login, Laman Dashboard Admin, Laman Profil, dan Laman Tambah Menu.

Laman Beranda berfungsi sebagai tampilan awal saat mengakses platform e-training Entrepreneur. Di laman ini, terdapat logo, identitas website, tombol menu, serta opsi untuk registrasi dan login.



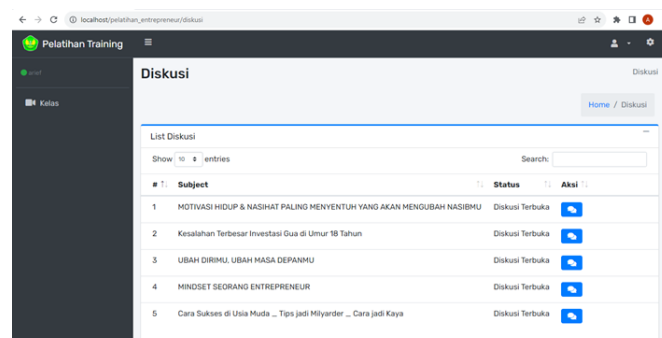
Gambar 4. Laman Beranda

Pada halaman kelas, terdapat daftar kelas pelatihan yang dipandu oleh narasumber yang dianggap sukses dalam dunia wirausaha. Setiap kelas memiliki tema yang berbeda, terkait dengan kewirausahaan. Pengguna dapat mengakses atau melihat kelas ini setelah melakukan proses login.



Gambar 5. Laman Kelas

Laman Forum Diskusi berfungsi sebagai tempat diskusi tentang pelatihan wirausaha antara mahasiswa, dosen, dan narasumber yang dianggap sukses dalam kewirausahaan. Setiap pengguna harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat berpartisipasi dalam diskusi melalui platform ini.



Gambar 6. Laman Forum Diskusi

b. Uji Usability

Angket *usability* digunakan untuk mendapatkan hasil uji *usability platform e-training entrepreneur* dari perspektif pengguna. *Usability* mencakup seberapa mudah dan memuaskan penggunaan platform e-training entrepreneur, fokus pada aspek desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).

Tabel 1. Hasil Analisis Uji *Usability*

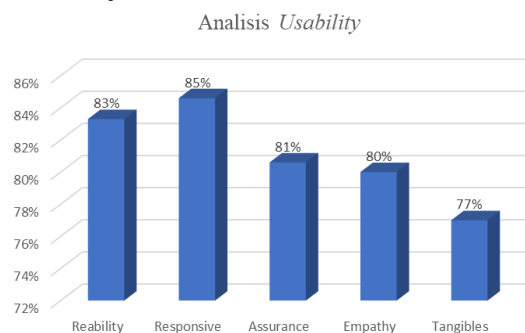
No.	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Max	Presentase	Kriteria
1.	Reliability	125	150	83%	Layak
2.	Responsive	127	150	85%	Sangat Layak
3.	Assurance	121	150	81%	Layak
4.	Empathy	120	150	80%	Layak
5.	Tangibles	115	150	77%	Layak
Rata-rata				81%	Layak

Dengan melakukan analisis ketergunaan di atas, kita bisa menggambarkan hasil analisis ketergunaan kepada pengguna, yang menunjukkan bahwa respons pengguna terhadap aplikasi e-training entrepreneur telah memenuhi standar, dengan rata-rata nilai mencapai 81%, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut.

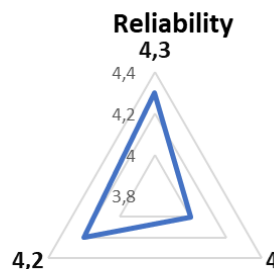
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji *Usability*

Bobot Item	Pernyataan	Total Responden	Jumlah Skor Total	Nilai Tertinggi	Hasil Usability	Keterangan
1-5	15	10	608	750	81%	Layak

Berdasarkan hasil pengujian pada *platform e-training entrepreneur*, dapat disimpulkan bahwa sistem ini layak digunakan. Pengguna juga menunjukkan pemahaman yang baik terhadap penggunaan sistem, dengan antarmuka yang mudah dipahami dan fitur yang lengkap, menjadikan aplikasi e-training entrepreneur ini user-friendly.

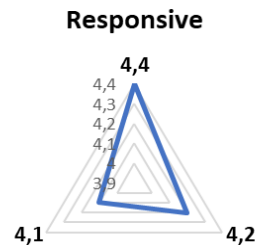
**Gambar 7.** Diagram Analisis Usability

Sebaran perolehan nilai untuk indikator reliability terhadap platform *e-training entrepreneur* lebih dari 4 pada skala Likert. Berdasarkan hasil tersebut, pengguna menyatakan bahwa sistem sudah handal dan mampu memberikan pelayanan yang baik. Berdasarkan indikator responsiveness.



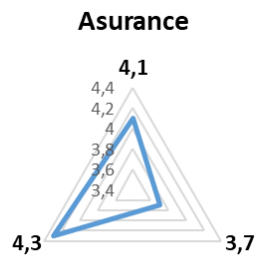
Gambar 8. Sebaran Indikator Reliability

Sebaran nilai untuk indikator responsivitas pada aplikasi e-training entrepreneur berbasis web menunjukkan angka lebih dari 4 pada skala Likert. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menyatakan bahwa sistem mampu memberikan layanan yang cepat dan responsif.



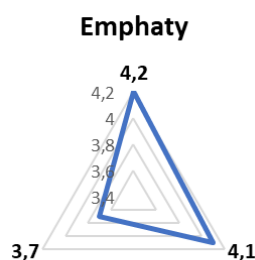
Gambar 9. Sebaran Indikator Responsive

Sebaran nilai pada indikator assurance pada platform e-training entrepreneur menunjukkan angka lebih dari 4 pada skala Likert. Ini mengindikasikan bahwa pengguna menyatakan bahwa sistem telah berhasil memberikan informasi secara tepat dan akurat.



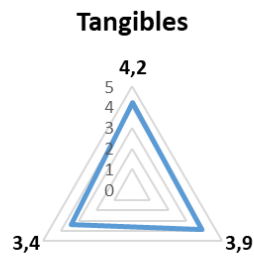
Gambar 10. Sebaran Indikator Reliability

Berdasarkan distribusi nilai pada indikator empathy terhadap platform e-training entrepreneur, terlihat bahwa nilai tersebut lebih dari 4 pada skala Likert. Ini menandakan bahwa pengguna menyatakan bahwa sistem telah mampu memahami keinginan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 11. Sebaran Indikator Emphaty

Berdasarkan sebaran perolehan nilai pada indikator *tangibles* terhadap platform *e-training entrepreneur*, terlihat bahwa nilai tersebut lebih dari 4 pada skala Likert. Dengan demikian, pengguna menyatakan bahwa sistem menyediakan desain dan tampilan yang menarik bagi pengguna.



Gambar 12. Sebaran Indikator Tangibles

H. Simpulan

Peneliti berhasil merancang platform e-training entrepreneur. Pengujian sistem dilakukan melalui dua metode, yaitu uji functionality dan uji usability, yang menghasilkan data yang akurat. Pada uji functionality yang dilakukan oleh validator, platform e-training entrepreneur meraih skor maksimal 1, menunjukkan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik. Hasil uji usability pada sistem informasi mendapatkan skor sebesar 81%, menandakan kualitas sistem yang dibangun layak untuk digunakan.

Platform e-training entrepreneur ini memberikan akses kepada pengguna atau mahasiswa kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat yang terhubung ke internet. Hal ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mendapatkan informasi tentang pelatihan wirausaha secara cepat, mudah, dan aman.

Novelty (kebaruan) dari penelitian ini terletak pada pendekatan komprehensif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang pelatihan kewirausahaan melalui platform E-training Entrepreneur yang dirancang khusus. Kombinasi pendekatan holistik dalam pengembangan platform, penekanan pada interaktivitas dan dinamika, serta hasil pengujian yang memberikan bukti konkret terhadap keberhasilan dan kepraktisan E-Training Entrepreneur.

I. Ucapan Terima Kasih

Kami sampaikan rasa terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan luar biasa untuk penelitian kami. Terima kasih kepada Pakar selaku validator dan mahasiswa sebagai responden yang telah turut berpartisipasi dalam penelitian ini. Setiap kontribusi, termasuk bantuan teknis, sumber daya, dan dukungan moral, telah menjadi pondasi krusial bagi penelitian kami. Terima kasih atas dedikasi dan dukungan bagi semua pihak terkait.

J. Referensi

- [1] J. N. Halim and K. Nuringsih, "Kreativitas, Sikap Terhadap Kewirausahaan, Orientasi Kewirausahaan Untuk Memprediksi Niat Berwirausaha Pada Mahasiswa Universitas Tarumanagara," *J. Manajerial Dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 4, p. 1029, 2021, doi: 10.24912/jmk.v3i4.13476.
- [2] T. Aryo, W. Prasetya, and J. Jayadi, "Orientasi Kewirausahaan & Niat Kewirausahaan: Peran Kewirausahaan Pengalaman sebagai Moderator," *Labs J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 27, no. 3, pp. 60–76, 2022, doi: 10.57134/labs.v27i3.26.
- [3] H. Laeke, "Effects Of Behaviour-Based Entrepreneurship Training and business development service on micro and small enterprises Growth and Performance : The Case study on Entrepreneurship Development institute , Ethiopia," *J. Innov. Entrep.*, pp. 1–26, 2023.

-
- [4] N. N. K. Yasa *et al.*, "The Role of Entrepreneurship Orientation and Entrepreneurship Attitudes in Mediating the Effect of Entrepreneurship Education on Students' Entrepreneurship Intention," *J. High. Educ. Theory Pract.*, vol. 23, no. 10, pp. 107–121, 2023.
- [5] K. Kardila and I. Puspitowati, "Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Pola Pikir Kewirausahaan, Kreativitas terhadap Intensi Berwirausaha," *J. Manajerial Dan Kewirausahaan*, vol. 4, no. 4, pp. 1026–1034, 2022, doi: 10.24912/jmk.v4i4.20566.
- [6] N. A. M. Damanik, H. M. Hermansyur, and S. Pentana, "Dampak Social Support, Entrepreneurship Training dan Causes Learning Difficulties Terhadap Readiness of Entrepreneurship Mahasiswa," *J. Ekon. Bisnis Digit.*, vol. 1, no. 3, pp. 445–453, 2022, doi: 10.59663/jebidi.v1i3.117.
- [7] C. Davies, M. Moos, and J. van Vuuren, "Entrepreneurship training: Why trainee selection is as vital as training design and delivery," *Acta Commer.*, vol. 23, no. 1, pp. 1–14, 2023, doi: 10.4102/ac.v23i1.1134.
- [8] C. W. Andrews, "Typology of entrepreneurship training for art students: Implications for arts entrepreneurship education," *Ann. Entrep. Educ. Pedagog.* - 2023, pp. 77–95, 2022, doi: 10.4337/9781803926193.00013.
- [9] N. Yudi Arifin, "Perancangan Media Promosi Berbasis Web Dengan Metode Waterfall," *Eng. Technol. Int. J. Juli*, vol. 2, no. 2, pp. 2714–755, 2020.
- [10] J. Sutarto, T. J. Raharjo, B. Indaryanti, I. Shofwan, and Y. Siswanto, "Desain E-Training Berorientasi Kebutuhan Peserta Pelatihan di Era Society 5.0," *B. Chapter Konserv. Pendidik.*, pp. 136–162, 2022.
- [11] M. Mukrodi, W. Wahyudi, E. Sugiarti, T. Wartono, and M. Martono, "Membangun Jiwa Usaha Melalui Pelatihan Kewirausahaan," *J. PKM Manaj. Bisnis*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2021, doi: 10.37481/pkmb.v1i1.215.
- [12] A. M. Alghamdi, D. S. Alsuhaيمي, F. A. Alghamdi, A. M. Farhan, S. M. Shehata, and M. M. Sakoury, "University students' behavioral intention and gender differences toward the acceptance of shifting regular field training courses to e-training courses," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 27, no. 1, pp. 451–468, 2022, doi: 10.1007/s10639-021-10701-1.
- [13] C. W. Wolor, S. Solikhah, N. F. Fidhyallah, and D. P. Lestari, "Effectiveness of E-Training, E-Leadership, and Work Life Balance on Employee Performance during COVID-19," *J. Asian Financ. Econ. Bus.*, vol. 7, no. 10, pp. 443–450, 2020, doi: 10.13106/jafeb.2020.vol7.no10.443.
- [14] D. I. D. Salakan, "Pelatihan Kewirausahaan Membuat Produk Olahan Kekinian melalui Pemberdayaan Remaja Putri di Dusun Salakan," *J. UNY*, vol. 01, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- [15] V. F. Firdaus and U. M. Sidoarjo, "Jurnal Fenomena 2018," no. January, 2019.
- [16] J. Cunningham and S. S. Fraser, "Images of entrepreneurship: divergent national constructions of what it is to 'do' entrepreneurship," *Entrep. Reg. Dev.*, vol. 34, no. 7–8, pp. 567–581, 2022, doi: 10.1080/08985626.2022.2071997.
- [17] R. Gunawan, H. Abdullah, and D. Siregar, "Pelatihan Wirausaha Dasar dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Berwirausaha Pada Mahasiswa Universitas Negeri Medan," *J. Altifani Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 233–239, 2021, doi: 10.25008/altifani.v1i3.150.

-
- [18] T. Grebel and T. Grebel, *Entrepreneurship*. New York,: Routledge, 2004.
 - [19] H. Margahana, "Urgensi Pendidikan Entrepreneurship Dalam Membentuk Karakter Entrepreneur Mahasiswa," *J. Ilm. Ekon. Dan Bisnis*, vol. 17, no. 2, pp. 176–183, 2020, doi: 10.31849/jieb.v17i2.4096.
 - [20] N. Wulandari and H. Sholihin, "Karakteristik Wirausaha, Modal Usaha Dan Strategi Pemasaran Terhadap Perkembangan Umkm," *Tjyybjb.Ac.Cn*, vol. 27, no. 2, pp. 58–66, 2019.
 - [21] K. Kirman and E. E. Saputra, "Metode SDLC Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah SMP Negeri 10 Kaur," *JUSIBI (Jurnal Sist. Inf. dan E-Bisnis)*, vol. 4, no. 2, pp. 112–118, 2022, doi: 10.54650/jusibi.v4i2.453.