

**PERANCANGAN *E-TRAINING* ENTREPRENEUR BERBASIS PROYEK
DI FKIP UNIVERSITAS BUNG HATTA**

SKRIPSI

Oleh:

Arbi Salam

NPM : 1910013231013



Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta Padang

2025

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilakukan ujian skripsi pada:

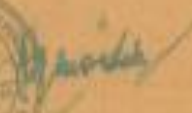
Nama : Arbi Sulaim
NPM : 1910013231013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Perancangan *E-training* Berbasis Proyek di FKIP
Universitas Bung Hatta

Tim Penguji

No.		Tanda Tangan
1.	Dr. Karmila Saryani, S.Kom, M.Kom. (Ketua)	1. 
2.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd, M.Pd.T. (Penguji 1)	2. 
3.	Rini Widyastuti, S.Kom, M.Kom. (Penguji 2)	3. 

Dekan FKIP

Ketua Program Studi PTIK

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.
NIP.19630410 199003 2 003



Dr. Karmila Saryani, S.Kom, M.Kom.
NIDN.1028048201

PENGESAHAN PEMBIMBING

Telah dilakukan ujian skripsi pada:

Nama : Arbi Salim
NPM : 1910013231013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Perancangan E-Training Entrepreneur Berbasis Proyek di
FKIP Universitas Bung Hatta

Padang, 16 September 2025

Disetujui Oleh
Pembimbing



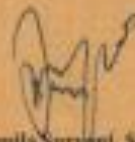
Rini Widayastuti, S.Kom, M.Kom,
NIDN. 1007088601



Dekan FKIP

Dr. Verity Marsdent, M.Hum,
NIP. 19630410 199003 2 003

Ketua Program Studi PTIK



Dr. Karmila Nuriani, S.Kom, M.Kom,
NIDN.1028048201

ABSTRAK

Arbi Salam, Perancangan *E-training* Entrepreneur Berbasis Proyek di FKIP
2025. Universitas Bung Hatta

Penelitian ini bertujuan menghasilkan E-Training berbasis proyek di FKIP Universitas Bung Hatta. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model SDLC (waterfall) yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan fitur utama sistem. Sistem dikembangkan menggunakan framework CodeIgniter dengan basis data MySQL serta fitur utama yang mendukung pembelajaran berbasis proyek. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fungsi utama sistem berjalan sesuai spesifikasi (nilai functionality = 1 memenuhi syarat) dan aspek usability memperoleh rata-rata 91% (kategori sangat layak). Dengan adanya, E-training entrepreneur berbasis proyek ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung lahirnya wirausaha-wirausaha baru yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi di era digital saat ini.

Kata Kunci: *E-training, Entrepreneur, Proyek, Website.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan *E-training* Entrepreneur Berbasis Proyek di FKIP Universitas Bung Hatta”** tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom., selaku Ketua Penguji sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan pengarahan, masukan dan berbagi pengalaman sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom. selaku dosen Penguji II, penasehat akademik dan dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, masukan dan berbagi pengalaman sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
3. Ibu Ade Fitri Rahmadani., S.Pd., M.Pd.T., selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak/Ibu dosen Prodi PTIK dan staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama peneliti menjalankan perkuliahan.
5. Kedua orang tua yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga besar PTIK khususnya rekan-rekan satu seperjuangan angkatan 2019 yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

7. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dan teknologi kewirausahaan.

Padang, 16 September 2025

Arbi Salam

NPM: 1910013231013

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	10
A. Latar Belakang	10
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Konsep Entrepreneur	8
B. <i>E-training</i>	9
C. <i>E-training</i> Entrepreneur	12
D. Alat Bantu Perancangan Sistem	13
E. Penelitian Relevan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian.....	20

B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Metode Analisis dan Perancangan	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.49
A. Hasil Penelitian	49
B. Hasil Perancangan	49
C. Pengujian Perancangan.....	57
D. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Contex Diagram</i>	15
Tabel 2. <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 3. <i>Flowchart</i>	17
Tabel 5. Penelitian Relevan.....	19
Tabel 6. Tabel User	25
Tabel 7. Tabel Profile.....	25
Tabel 8. Tabel Pendaftaran	26
Tabel 9. Tabel Kelas	27
Tabel 10. Tabel Materi.....	27
Tabel 11. Tabel Meet	28
Tabel 12. Tabel Diskusi	28
Tabel 13. Tabel Komentar.....	29
Tabel 14. Tabel Balasan Komentar	29
Tabel 15. Tabel Admin	30
Tabel 16. Kisi-Kisi Angket Functionality	38
Tabel 17. Instrumen Pengujian Aspek Functionality	40
Tabel 18. Kisi-Kisi Angket Usability.....	43
Tabel 19. Instrumen Pengujian Aspek Usability	44
Tabel 20. Konversi Jawaban kedalam Kuantitatif Angket Usability	46
Tabel 21. Kriteria Nilai Uji Validitas.....	47
Tabel 22. Kategori Penilaian Faktor Usability.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Context Diagram	23
Gambar 2. Flowchart.....	23
Gambar 3. Activity Diagram.....	24
Gambar 4. Rancangan Halaman Dashoard User.....	31
Gambar 5. Rancangan Halaman Login User.....	31
Gambar 6. Rancangan Halaman Register User.....	32
Gambar 7. Rancangan Halaman Login Admin.....	32
Gambar 8. Rancangan Halaman Dashoard Admin	33
Gambar 9. Rancangan Halaman Utama User	33
Gambar 10. Rancangan Halaman Kelas.....	34
Gambar 11. Rancangan Halaman Pembayaran User	34
Gambar 12. Rancangan Halaman Daftar Kelas User.....	35
Gambar 13. Rancangan Halaman Akses Materi User.....	35
Gambar 14. Rancangan Akses Diskusi User.....	36
Gambar 15. Rancangan Halaman Akses Zoom User.....	36
Gambar 16. Rancangan Edit Profile User	37
Gambar 17. Rumus Korelasi	47
Gambar 18. Halaman Dashoard User.....	49
Gambar 19. Halaman Login User	50
Gambar 20. Halaman Register User.....	51
Gambar 21. Halaman Login Admin.....	51
Gambar 22. Halaman Dashoard Admin	52
Gambar 23. Halaman Utama User	53
Gambar 24. Halaman Kelas	53
Gambar 25. Halaman Pembayaran User	54
Gambar 26. Halaman Daftar Kelas User.....	54
Gambar 27. Halaman Akses Materi User	55
Gambar 28. Halaman Upload Project	56
Gambar 28. Akses Diskusi User	56

Gambar 29. Halaman Akses Zoom User.....	56
Gambar 30. Edit Profile User.....	57
Gambar 31. Penjelasan <i>e-training entrepreneur</i> pada menu <i>Dashboard</i>	75
Gambar 32. Penjelasan <i>e-training entrepreneur</i> pada menu daftar kelas	75
Gambar 33. Penjelasan <i>e-training entrepreneur</i> pada menu kelas user.....	76
Gambar 34. Penjelasan <i>e-training entrepreneur</i> pada menu pembayaran	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Functionality Oleh Validator	67
Lampiran 2. Hasil Uji Angket Functionality.....	69
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	70
Lampiran 4. Angket Usability.....	71
Lampiran 5. Hasil Uji Angket Usability	73
Lampiran 6. Link Web	74
Lampiran 7. Dokumentasi.....	7

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tinggi di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk beradaptasi dengan tantangan zaman yang terus berubah, terutama di era Revolusi Industri 4.0. Dunia kerja yang terus berkembang pesat membutuhkan individu yang memiliki kemampuan tidak hanya dalam bidang akademik, tetapi juga keterampilan kewirausahaan yang adaptif dan inovatif (Jaziri et al., 2018). Dalam konteks ini, keterampilan kewirausahaan menjadi semakin penting, tidak hanya untuk mendukung pertumbuhan ekonomi, tetapi juga untuk memberdayakan individu dalam menciptakan peluang kerja sendiri (Oyadiran et al., 2023; Susanto & Hendiarto, 2022).

Perkembangan kewirausahaan di kalangan mahasiswa semakin menjadi fokus utama di berbagai universitas di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Seiring dengan pertumbuhan ekonomi digital dan globalisasi, lulusan perguruan tinggi kini menghadapi tantangan dalam mendapatkan pekerjaan formal di pasar kerja yang kompetitif. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud), pengangguran di kalangan lulusan perguruan tinggi di Indonesia masih cukup tinggi. Oleh karena itu, keterampilan kewirausahaan menjadi solusi yang efektif untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menciptakan peluang mereka sendiri di luar sektor formal. Menurut Khosravi & Gholami (2022), pelatihan kewirausahaan dapat membekali mahasiswa dengan keterampilan dalam inovasi, manajemen, dan kepemimpinan yang diperlukan untuk berhasil dalam dunia bisnis.

Penelitian oleh Jaziri et al. (2018) menekankan bahwa kewirausahaan tidak hanya berfokus pada penciptaan usaha baru, tetapi juga mencakup bagaimana individu dapat berpikir kreatif dan adaptif dalam menyelesaikan masalah serta menciptakan nilai tambah di berbagai sektor. Dengan demikian, pendidikan kewirausahaan harus melibatkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang dapat membantu mahasiswa mengembangkan pola pikir kewirausahaan (entrepreneurial mindset) sejak dini. FKIP Universitas Bung Hatta sebagai lembaga yang mempersiapkan calon pendidik memiliki

tanggung jawab untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan ini, tidak hanya sebagai sarana untuk menciptakan karir alternatif, tetapi juga sebagai bagian dari misi membangun masyarakat yang lebih kreatif dan mandiri.

Berdasarkan data tracer studi lulusan Universitas Bung Hatta dalam lima tahun terakhir, Angka alumni FKIP Universitas Bung Hatta yang terjun ke dunia entrepreneur masih sedikit yaitu 1,35% . Hal ini menunjukkan perlunya penguatan dalam aspek keterampilan kewirausahaan di kalangan mahasiswa karena sebagian besar lulusan FKIP cenderung memilih jalur karir yang lebih konvensional seperti menjadi guru atau tenaga pendidik, tanpa mengeksplorasi potensi kewirausahaan yang dapat dikembangkan dalam berbagai bidang pendidikan. Padahal, kewirausahaan dapat menjadi alternatif karir yang memberikan dampak signifikan, tidak hanya bagi lulusan itu sendiri, tetapi juga bagi masyarakat melalui penciptaan lapangan kerja baru dan inovasi di sektor pendidikan. Kurangnya platform yang memfasilitasi pengembangan keterampilan kewirausahaan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat lulusan FKIP untuk berwirausaha.

Sistem pembelajaran yang tradisional sudah tidak cukup untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan digital. Penelitian yang dilakukan oleh Mustari et al. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang efektif harus melibatkan pendekatan berbasis proyek yang memungkinkan mahasiswa untuk langsung terlibat dalam proses penciptaan dan pengelolaan usaha. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dengan cara ini, mahasiswa tidak hanya memahami konsep-konsep teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam merencanakan dan mengelola proyek usaha mereka sendiri (Dujak et al., 2017., Choi et al., 2021). Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman (*experiential learning*), yang telah terbukti meningkatkan keterampilan praktis mereka, seperti kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, serta pengambilan keputusan (Mustari et al., 2021).

Di era digital seperti saat ini, pengembangan keterampilan kewirausahaan juga harus melibatkan pemanfaatan teknologi digital secara maksimal. Menurut penelitian oleh Susanto & Hendiarto (2022), keterampilan digital merupakan elemen kunci dalam meningkatkan kapabilitas kewirausahaan. Penggunaan platform *e-learning* sebagai media

pembelajaran telah terbukti efektif dalam memfasilitasi peningkatan keterampilan tersebut, sekaligus memfasilitasi pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel. Penelitian oleh Koshkin et al. (2022) menunjukkan bahwa *E-training* berbasis proyek tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan teknis mahasiswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, pengembangan platform *E-training* berbasis proyek untuk kewirausahaan menjadi semakin penting. *E-training* atau pelatihan berbasis digital telah terbukti efektif dalam memberikan akses yang lebih luas dan fleksibel kepada mahasiswa untuk mengasah keterampilan mereka (Susanto et al., 2021). Hal ini juga didukung oleh Jaziri et al. (2018) yang menemukan bahwa *E-training* kewirausahaan mampu meningkatkan penerimaan pengguna terhadap konsep kewirausahaan dengan memberikan lingkungan belajar yang interaktif dan mudah diakses. Platform *E-training* memungkinkan mahasiswa untuk belajar di waktu dan tempat yang fleksibel, memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung pembelajaran berbasis proyek yang lebih aplikatif.

E-training juga memungkinkan kolaborasi yang lebih luas, baik di antara mahasiswa dalam satu universitas maupun dengan mahasiswa dari universitas lain atau dengan para pelaku bisnis di dunia nyata. Penelitian oleh Koshkin et al. (2022) menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan kolaboratif merupakan salah satu keuntungan utama dari pelatihan berbasis digital, di mana mahasiswa dapat berbagi ide dan saling memberikan umpan balik secara real-time melalui platform *online*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Choi et al. (2021), pengembangan model *E-training* kewirausahaan tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam menghadapi tantangan kewirausahaan. Ini sangat relevan bagi mahasiswa yang kelak mungkin dihadapkan pada situasi di mana mereka perlu menciptakan peluang karir sendiri, termasuk melalui usaha kecil dan menengah (UKM).

Platform *E-training* berbasis proyek menawarkan banyak keunggulan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dalam *E-training*, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, tutorial, dan tugas secara daring, yang memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan ritme dan waktu yang mereka tentukan sendiri. Selain itu, platform ini juga memungkinkan interaksi yang lebih luas, baik di antara sesama mahasiswa maupun dengan mentor atau pelaku bisnis di dunia nyata (Dujak et al., 2017).

Dengan demikian, *E-training* memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan proyek kewirausahaan mereka sendiri, yang kemudian dievaluasi dan dibimbing oleh para ahli di bidang kewirausahaan.

Salah satu keuntungan utama dari *E-training* berbasis proyek adalah kemampuan untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan secara praktis. Sebagaimana dijelaskan oleh Oyadiran et al. (2023), pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses pengembangan dan implementasi proyek bisnis, mulai dari perencanaan hingga evaluasi hasil. Dengan menggunakan model ini, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman nyata yang sangat berharga dalam dunia bisnis, yang tidak dapat mereka peroleh hanya melalui teori di kelas.

Penelitian lain oleh Oyadiran et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pelatihan kewirausahaan berperan penting dalam pengembangan keterampilan inovatif dan adaptif di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, pengembangan *E-training* berbasis proyek untuk mahasiswa Universitas Bung Hatta harus dirancang dengan memperhatikan aspek- aspek teknologis yang relevan untuk mendukung keberhasilan program tersebut.

Pada dasarnya, pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi tenaga pendidik yang profesional. Namun, dengan tantangan ekonomi global yang semakin kompleks, keterampilan kewirausahaan menjadi penting tidak hanya bagi mahasiswa di bidang ekonomi atau bisnis, tetapi juga bagi calon pendidik. Di banyak negara, keterampilan kewirausahaan sudah menjadi bagian integral dari pendidikan tinggi, di mana mahasiswa dibekali dengan kemampuan untuk memulai dan mengelola usaha kecil atau menengah di berbagai bidang (Mustari et al., 2021). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendidik yang memiliki keterampilan kewirausahaan cenderung lebih inovatif dalam mengelola kelas dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang kreatif (Choi et al., 2021).

Mahasiswa di Universitas Bung Hatta dihadapkan pada realitas di mana peluang kerja di sektor formal semakin terbatas, sementara peluang di sektor informal atau wirausaha semakin berkembang. Keterampilan kewirausahaan memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan situasi ini, tidak hanya sebagai alternatif karier, tetapi juga sebagai cara untuk berkontribusi dalam pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan dan

inovasi. Menurut Jaziri et al. (2018), platform *E-training* kewirausahaan berbasis proyek merupakan salah satu solusi terbaik untuk memberikan pelatihan kewirausahaan yang efektif, karena memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan manajemen, inovasi, dan kepemimpinan yang relevan dengan dunia usaha.

FKIP Universitas Bung Hatta, sebagai institusi yang mencetak calon pendidik, memiliki peran strategis dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan tidak hanya dalam pengajaran, tetapi juga dalam kewirausahaan. Mengingat tantangan dunia kerja yang semakin dinamis, keterampilan kewirausahaan menjadi semakin penting agar lulusan FKIP dapat bersaing di pasar kerja, baik sebagai tenaga pendidik maupun sebagai wirausahawan. Namun, hingga saat ini belum ada platform *E-training* di FKIP Universitas Bung Hatta yang dirancang khusus untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan **Pengembangan *E-training entrepreneur* berbasis proyek di FKIP Universitas Bung Hatta.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas,dapat ditemukan beberapa masalah yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan mahasiswa terhadap enterpreneur
2. Kurangnya akses mahasiswa untuk mendapat pelatihan kewirausahaan yang praktis dan berbasis proyek
3. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran kewirausahaan masih terbatas
4. Kurangnya keterlibatan mahasiswa dalam proyek nyata yang dapat memberikan pengalaman pengelolaan bisnis.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini berjalan dengan baik dan terarah, maka batasan penelitian sebagai berikut :

1. Bahan materi yang digunakan dalam *E-training* berbentuk digital.
2. Proses *E-training* yang digunakan berbentuk *online* (website).
3. Membuat sebuah proyek nyata yang memberikan mahasiswa pengalaman pengelolaan bisnis secara langsung.

4. Penelitian ini akan fokus pada mahasiswa PTIK

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang *e- training entrepreneur* berbasis proyek di FKIP Universitas Bung Hatta berdasarkan aspek *functionality* dan *usability*.?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Menghasilkan *E-training entrepreneur* berbasis Proyek di FKIP Universitas Bung Hatta berdasarkan aspek *functionality* dan *usability*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan yang akan dilakukan ialah :

1. Bagi Dosen

Sebagai salah satu media untuk memudahkan sebuah pelatihan kewirausahaan dalam berbasis project.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan kepada mahasiswa untuk bisa melihat dunia kerja dalam bisnis kewirausahaan.

3. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman baru serta mampu memberikan sebuah wawasan dalam membangun suatu hal yang seperti melakukan bisnis kewirausahaan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi serta pedoman dalam pengembangan aplikasi web selanjutnya.