

MODUL AJAR MATERI ENTPRENEURSHIP

M.Haris Ardiyansah¹, Kholid Fathoni, S.Kom², Rengga Asmara, S.Kom, OCA²

¹Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, ²Dosen Jurusan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111, Indonesia

Tel: +62 (31) 594 7280; Fax: +62 (31) 594 6114

e-mail : hariz@student.eepis-its.edu

Abstrak

Selama ini modul ajar materi Entrepreneurship banyak sekali di internet, di seminar, dikampus yang mudah sekali di unduh dalam bentuk text, word, dan pdf. Tetapi modul ajar tidak hanya berbentuk seperti itu saja, melainkan bisa dibentuk dengan berbagai cara agar modul ajar *Entrepreneurship* lebih mudah dipahami. Salah satunya yaitu dengan memakai adobe flash CS5. Seperti pada Aplikasi Modul Ajar Materi Entrepreneurship ini merupakan modul ajar yang berisi tentang materi entrepreneurship yang dikemas dengan adobe flash CS5 dan dipadukan dengan multimedia serta bentuk animasi 2D. Dengan begitu modul ajar entrepreneurship bisa berkembang, serta memudahkan dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu, pada modul ajar ini dilengkapi dengan Cara pembuatan bisnis plan, Study kasus, dan Quiz yang bertujuan memantapkan materi yang sebelumnya telah dipelajari. Dengan adanya modul ajar yang berbeda dari sebelumnya dan lebih menarik, semakin banyak juga minat membaca materi tersebut. Sehingga tercipta generasi penerus yang lebih sukses dari sebelumnya.

Keyword : Modul ajar, Entrepreneurship, Multimedia

1. Latar Belakang

Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang. Sehingga orang-orang yang memiliki jiwa kewirausahaan ini, ia akan senantiasa energik, kreatif dan inovatif dalam beraktivitas. Berkaitan dengan hal di atas, maka jiwa

kewirausahaan ini sangatlah penting dimiliki oleh setiap orang, baik itu karyawan, pengusaha, guru dan lain sebagainya yang menginginkan kesuksesan dalam aktivitasnya. Menanggapi keinginan tersebut, maka mulai sekarang pemerintah berupaya melaksanakan upaya dengan menambahkan pelajaran entrepreneurship di semua kalangan. Mulai dari bangku SMP sampai dengan Kuliah tidak luput dari program pemerintah.

Modul Ajar materi *Entrepreneurship* adalah modul ajar yang berisikan tentang *entrepreneurship*, kemudian dikemas secara menarik dengan adanya visualisasi setiap materi. Dalam pembuatan modul ajar ini berbeda dengan modul ajar entrepreneurship yang lain, karena selama ini materi entrepreneurship berbentuk power point (ppt).

Dengan membuat Aplikasi modul ajar materi *Entrepreneurship* berbasis *flash CS5 ActionScript2* diharapkan mampu untuk mempermudah para pemula mengerti, paham, dan dapat sukses menjadi *Entrepreneurship*. Selain itu diharapkan juga, menjadi modul yang bermanfaat bagi semua kalangan, menambahkan referensi yang selama ini modul hanya berbentuk bacaan, tetapi juga ada modul berupa gambar-gambar yang tidak membosankan.

2. Tujuan Proyek

Tujuan utama dari proyek akhir ini adalah membuat sebuah modul ajar yang menarik disertai animasi dan background movie yang dapat mempermudah user dalam memahami materi yang berisi tentang bagaimana cara menjadi *entrepreneurship*. Kemudian terdapat quiz yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman materi user terhadap modul ajar yang diberikan serta seberapa besar sifat yang dimiliki untuk menjadi *entrepreneur*.

3. Batasan Masalah

Pada pengerjaan proyek akhir ini digunakan batasan – batasan sebagai berikut :

- a. Modul Ajar Entrepreneurship mengacu pada buku "Membentuk Karakter Pengusaha" Penerbit Kaifa oleh Jackie Ambadar, Miranty Abidin, dan Yanty Isa.
- b. Modul ajar berupa animasi untuk memudahkan dalam pemahaman setiap isi materi
- c. Aplikasi dibangun menggunakan Flash CS5 yang sering dipakai untuk pembuatan animasi

4. Perumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam proyek akhir ini adalah bagaimana mengimplementasikan modul ajar materi *entrepreneurship* yang awalnya berupa sebuah text atau power point, kemudian dikembangkan menjadi sebuah modul ajar yang lebih kreatif, dan lebih menarik dengan menggunakan Adobe Flash CS 5 beserta action Script2 yang berguna membuat modul ajar lebih dinamis dan menjadi sebuah multimedia yang lebih dinamis meskipun bahan dari kumpulan gambar, animasi / sound.

5. Tinjauan Pustaka

5.1 Flash

Animasi flash secara cepat berkembang menjadi suatu teknologi pilihan untuk membuat animasi-animasi yang dinamis dan interaktif, seperti pembuatan game, presentasi, dan lain-lain. Selain itu juga digunakan untuk pembuatan multimedia, seperti pembuatan animasi untuk mempercantik halaman web. Istilah – istilah umum yang terdapat pada flash :

a. *Movie Clip*

Movie Clip adalah gabungan suatu animasi dengan animasi atau object yang lain.

b. *Masking*

Masking adalah suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan.

c. *Actions Script*

Action Script adalah suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau object sehingga frame atau object tersebut akan menjadi lebih interaktif.

5.2 *Entrepreneurship*

Jalur *entrepreneurship* adalah sebuah pilihan yang dianggap potensial untuk dikembangkan. banyak fakta di sekitar mahasiswa tentang tokoh-tokoh *entrepreneur* yang telah banyak memberikan

kontribusi pada perkembangan ekonomi dan sosial. Ini dapat menjadi dorongan yang luar biasa Hal yang dipelajari mahasiswa akan menjadi sangat kongkrit dan dapat dilihat sehari-hari. Banyak sumber belajar yang dapat dipakai. Pembelajaran menjadi sebuah proses interaksi yang menarik antara realitas yang ditemukan dengan siswa yang belajar.

Entrepreneur mempunyai spirit dan jiwa yang terus ingin tetap maju, berkembang, dan mandiri. Mereka telah memberikan banyak kontribusi pada kemajuan ekonomi bangsa dan memberikan lapangan kerja Kalau sekolah dapat membentuk mindset seperti ini dalam generasi muda, diharapkan mereka sedikit demi sedikit akan berpikir untuk mandiri dalam bidang ekonomi juga. Banyak hal lain yang menarik dan dapat dipelajari dari karakter dan skills seorang entrepreneur seperti keberanian mengambil resiko, strategi mengatasi masalah, kemampuan berkomunikasi, cara mengubah ide menjadi sebuah rencana, cara menangkap dan mengeleloa peluang. Karakter dan skills seperti itu sangat penting untuk dipelajari dan diaplikasikan di semua bidang di era sekarang.

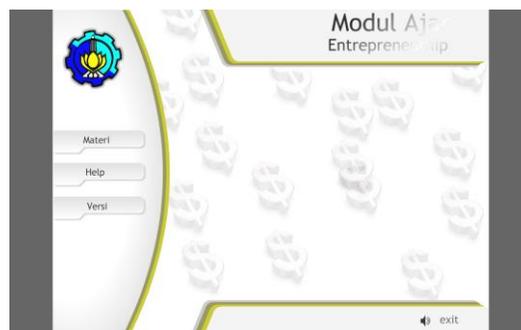
Jadi *Entrepreneurship* adalah seseorang yang berani mengambil resiko, mampu mencium adanya peluang bisnis, mampu mendayagunakan sumber daya secara efektif dan efisien untuk memperoleh profit.

6. Pengujian

6.1 Pengujian Sistem

a. Tampilan Utama

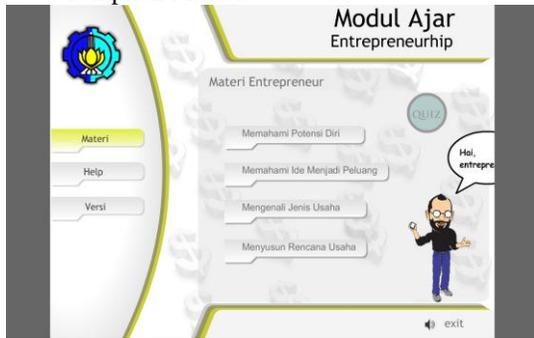
Berikut merupakan tampilan awal modul Entrepreneur



Gambar 1. Tampilan Utama

Halaman ini adalah tampilan Menu Utama Modul Ajar yang menyediakan 3 button penting yaitu Materi, Help, Versi.

b. Tampilan Materi



Gambar 2. Tampilan Materi

Tampilan diatas adalah Tampilan Materi Awal berentrepreneurship yang mempunya 4 materi yaitu

- Memahami Potensi Diri
Setiap Materi mempunyai Sub Materi. Maka pada Materi Memahami Potensi diri mempunyai sub yaitu
 - a. Mengenal Karakter Diri Sendiri
 - b. Mengukur Kemampuan Diri
 - c. Kemampuan Menggali Gagasan
 - d. Berpikir Untuk Memulai
 - e. Kenali Kunci Sukses



Gambar 3. Tampilan Memahami Potensi Diri

Tampilan diatas merupakan tampilan yang ada pada isi Materi Memahami Potensi Diri

- Memahami Ide menjadi Peluang
Pada materi Memahami Ide Menjadi peluang juga mempunyai sub materi sendiri yaitu
 - a. Menguji Kelayakan Ide
 - b. Memilih Usaha yang Cocok
 - c. Mengukur Pasar
 - d. Mengenal Pesaing



Gambar 4. Tampilan Memahami Ide Tampilan diatas merupakan isi Materi dari Memahami Ide Menjadi Peluang

- Mengenal Jenis Usaha
Pada Materi Mengenal Jenis Usaha juga mempunyai sub materi sendiri yaitu
 - a. Memilih Bentuk Usaha
 - b. Penggolongan Jenis Usaha
 - c. Penggolongan Badan Usaha
 - d. Pemilihan Lokasi Usaha
 - e. Persiapan Modal



Gambar 5. Tampilan Mengenal Jenis Usaha

Tampilan diatas merupakan isi dari materi Mengenal Jenis Usaha.

- Menyusun Rencana Usaha
Pada Materi Menyusun Rencana Usaha mempunyai penjelasan, kemudian dilanjutkan dengan study kasus



Gambar 6. Menyusun Rencana Usaha Tampilan diatas adalah bentuk dari Menyusun Rencana usaha.

- Study Kasus
Pada materi Study Kasus merupakan contoh kasus yang diberikan kepada user, yaitu berupa Usaha Antar Jemput.



Gambar 7. Tampilan Study Kasus
Tampilan diatas adalah gambar ilustrasi dari study kasus.

c. Tampilan Help



Gambar 8. Tampilan Help

Tampilan diatas adalah Tampilan Help yang berfungsi sebagai penolong User jika mengalami kesulitan.

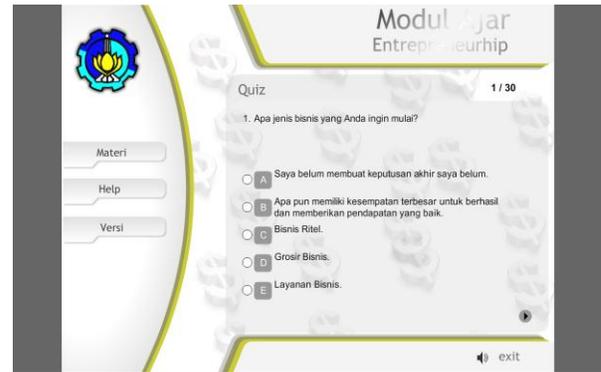
d. Tampilan Versi



Gambar 9. Tampilan Versi

Tampilan diatas adalah tampilan Versi yang berfungsi untuk mendiksripsikan Modul Ajar *Entrepreneurship*, sehingga user mengerti info pembuatan modul ajar *Entrepreneurship*.

e. Tampilan Quiz



Gambar 3.10 Tampilan Quiz

Tampilan diatas adalah tampilan Quiz yang berfungsi sebagai Pemantapan materi yang sebelumnya telah dipelajari. Selain itu dalam jawaban tersebut, mendapatkan analisa berupa apakah user termasuk *Entrepreneurship*.

7. Analisa

Dari hasil questioner menunjukkan bahwa :

1. Materi *Entrepreneurship* ini memberikan penilaian bahwa Modul Ajar ini cukup baik dalam penjelasan materi *Entrepreneurship*.
2. Modul Ajar *entrepreneurship* juga bisa dianggap user friendly dalam penyampaian materi sehingga materi lebih mudah dipahami
3. Modul ajar yang berbeda dengan sebelumnya, karena selama ini kebanyakan Modul ajar berupa Power point.

8. Kesimpulan

Berdasarkan hasil questioner yang telah di bahas pada bab sebelumnya maka dapat diberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam Pembuatan Modul Ajar Materi *Entrepreneurship* diperlukan model dan bentuk yang baru. Bukan hanya dalam bentuk power point, word dll.
2. Dengan menggunakan Flash, Modul Ajar ini lebih mudah dipahami, karena terdapat penjelasan yang bisa membantu.
3. Dalam pembuatan Modul Ajar, harus dibuat kreatif agar pembaca tidak mudah bosan.

9. Daftar Pustaka

1. Kaifa Entrepreneurship, 2010, *Membentuk Karakter Pengusaha*. Bandung
2. Wijatno Serian, 2009, *Pengantar Entrepreneurship*, Jakarta
3. Eko Henky, 2008, *The Cak Eko Way*. Jakarta
4. Ciputra Entrepreneurship, Tips Bisnis, <http://www.ciputraentrepreneurship.com/tips-bisnis.html> diakses pada tanggal 26 Juni 2011
5. Jayan, 2008, *Desain Situs Flash untuk Orang Awam*, Jakarta.
6. Small Business Development Center, *Risk Assessment Quiz For Stating Your Own Business*. <http://www2.gsu.edu/~wwwsbp/entrepre.htm> diakses pada tanggal 20 Juni 2011