

**PENGEMBANGAN *DIGITAL MARKETING ONLINE TRAINING*  
BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE*  
BAGI MAHASISWA WIRAUSAHAWAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1)*



**Oleh**

**NILAM AGSERA  
NIM. 14076030 / 2014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR**

**Judul Tugas Akhir**

**PENGEMBANGAN *DIGITAL MARKETING ONLINE TRAINING*  
BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE  
BAGI MAHASISWA WIRUSAHAWAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Diajukan sebagai salah satu Persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Strata 1  
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Oleh  
Nilam Agsera  
NIM. 14076030 / 2014

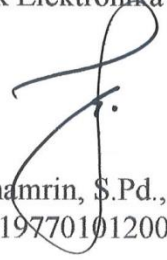
Disetujui untuk disidang dalam Ujian Komprehensif Skripsi/ Tugas Akhir

Dosen Pembimbing



Muhammad Adri, S.Pd., MT  
NIP. 197505142000031001

Ketua Jurusan  
Teknik Elektronika FT UNP



Thamrin, S.Pd., M.T  
NIP. 19770101200821001


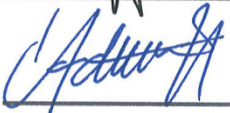

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang**

**Judul** : Pengembangan *Digital Marketing Online Training Berbasis Learning Management System Moodle* Bagi Mahasiswa Wirausahawan Universitas Negeri Padang  
**Nama** : Nilam Agsera  
**TM/NIM** : 2014/14076030  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Informatika  
**Jurusan** : Teknik Elektronika  
**Fakultas** : Teknik

**Padang, Desember 2020**

**Tim Penguji:**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>1. Ketua</b>	<b>: Titi Sri Wahyuni, S.Pd., M.Eng</b>	<b>: </b>
<b>2. Anggota</b>	<b>: Muhammad Adri, S.Pd., M.T</b>	<b>: </b>
<b>3. Anggota</b>	<b>: Drs. Hanesman, M.M</b>	<b>: </b>

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini dengan Judul : **Pengembangan *Digital Marketing Online Training* Berbasis Learning Management System Moodle Bagi Mahasiswa Wirausahawan Universitas Negeri Padang**, yang ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Jenjang Strata 1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, baik secara langsung maupun tidak, baik dalam bentuk dukungan moril maupun spritual melalui doa yang diucapkan. Dan secara khusus pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik UNP Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T, dan Ibu Delsina Faiza, S.T., M.T., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika FT UNP Padang
3. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
4. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom, selaku Dosen Penasehat Akademik
5. Bapak Muhammad Adri, S.Pd., M.T, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini, sekaligus sebagai Penguji, yang telah membimbing dengan sepenuh hati, meluang waktu secara maksimal demi terselesaikannya Tugas Akhir ini.

6. Bapak Drs. Hanesman, M.M. dan Ibu Titi Sri Wahyuni, S.Pd., M.Eng, selaku Anggota Tim Pengembang *Digital Marketing*, Program Pengembangan Kewirausahaan UNP, sekaligus sebagai Penguji Tugas Akhir ini.
7. Bapak Drs. Almasri, M.T. selaku Anggota Tim Pengembang *Digital Marketing*, Program Pengembangan Kewirausahaan UNP.
8. Seluruh Dewan Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang tidak dapat untuk disebutkan namanya satu persatu.
9. Serta semua kawan-kawanku mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, khususnya angkatan 2014, sebagai teman seperjuangan di kampus orange tercinta ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dicatat oleh Allah SWT sebagai amal ibadah. Aamiin.

Terakhir, demi penyempurnaan Tugas Akhir ini dan penelitian lanjutan pada masa yang akan datang, pertanyaan, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini ini dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam mengembangkan kewirausahaan khususnya dan peningkatan kualitas pendidikan di kampus UNP pada umumnya.

Padang, Desember 2020

Penulis

**Nilam Agsera**  
NIM. 14076030

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini dengan Judul : **Pengembangan *Digital Marketing Online Training* Berbasis Learning Management System Moodle Bagi Mahasiswa Wirausahawan Universitas Negeri Padang**, yang ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Jenjang Strata 1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Penulisan Tugas Akhir dan ucapan terima kasih ini penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta , Almarhumah Mama Desnila, S.Pd dan Papa Gusri N yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Suami tercinta, Muhammad Adri, S.Pd., MT yang senantiasa memberikan motivasi, doa, dan kasih sayang kepada penulis serta selalu menginspirasi dan memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini
3. Adik tersayang, Putri Agsera yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Padang, Desember 2020

Penulis

## ABSTRAK

**Nilam Agsera, 2020.** ” Pengembangan *Digital Marketing Online Training* Berbasis Learning Management System Moodle Bagi Mahasiswa Wirausahawan Universitas Negeri Padang”, *Tugas Akhir*, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat partisipasi mahasiswa dalam Program Kewirausahaan Mahasiswa yang dilaksanakan di Universitas Negeri Padang, meskipun Pimpinan Universitas telah mengambil beberapa kebijakan terkait peningkatan kemampuan mahasiswa dalam berwirausaha, seperti menjadikan Kewirausahaan sebagai Mata Kuliah Wajib Universitas, membentuk Unit Pelayanan Teknik Pengembangan Karir dan Kewirausahaan serta berbagai program wirausaha mahasiswa. Namun belum mampu meningkatkan luaran program kewirausahaan secara signifikan, karena terbatasnya kemampuan mahasiswa dalam memasarkan produk hasil wirausahanya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang mengembangkan suatu aplikasi yang memberikan layanan training online kepada mahasiswa dalam meningkatkan kemampuannya untuk memasarkan produk wirausaha melalui *Digital Marketing*. *Digital Marketing* menjadi salah satu solusi tepat digunakan sebagai alat pemasaran, yang mampu menjangkau pangsa pasar ke seluruh dunia. Maka Penelitian ini memberikan pengalaman belajar mandiri bagi mahasiswa dalam *Digital Marketing* berbasis Learning Management System (LMS), yang sekaligus menjadi pendukung program wirausaha kampus, dalam bentuk *Digital Marketing Online Training* (DMOT), yang dikembangkan menggunakan Model Instruksional *ADDIE*

Hasil pengembangan dalam penelitian ini telah menghasilkan sebuah sumber belajar mandiri *Digital Marketing* bagi mahasiswa. Berdasarkan hasil uji coba hingga evaluasi diperoleh data 85% menyatakan terbantu dengan DMOT ini dan telah mampu meningkatkan keterampilan TIK peserta untuk diimplementasikan dalam bisnis/ usahanya.

**Kata Kunci :** Kewirausahaan, Program Wirausaha Mahasiswa, *Digital Marketing*, LMS, *ADDIE*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR..Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR .....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Tugas Akhir .....	9
F. Manfaat Tugas Akhir .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Pendidikan Kewirausahaan.....	10
1. Program Nasional Pendidikan Kewirausahaan.....	10
2. Pendidikan dan Program Kewirausahaan di UNP .....	15
B. <i>Digital Marketing</i> .....	19
1. Definisi <i>Digital Marketing</i> .....	19
2. <i>Digital Marketing</i> di Indonesia.....	20
C. Kurikulum <i>Digital Marketing Online Training</i> .....	22
D. Online Training.....	24
1. Pengelolaan Online Training dengan LMS .....	24
2. <i>LMS Moodle</i> .....	24

E.	<i>Digital Marketing Online Training</i> untuk Mahasiswa Wirausaha UNP .....	25
1.	Pelatihan <i>Digital Marketing</i> .....	26
2.	Pengembangan Materi dan Konten <i>Digital Training Online Digital Marketing</i> .....	27
F.	Pengembangan Model Pembelajaran.....	27
1.	Model <i>Dick &amp; Carey</i> .....	28
2.	Model <i>4D</i> .....	29
3.	Model <i>ADDIE</i> .....	31
G.	Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	34
1.	Pengertian Basis Data .....	34
2.	<i>Database Management System</i> (DBMS) .....	35
3.	Normalisasi .....	36
4.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	37
H.	Perancangan Sistem .....	38
1.	Context Diagram.....	38
2.	Data Flow Diagram (DFD) .....	39
3.	Flow Chart .....	40
4.	<i>Use case diagram</i> .....	40
BAB III METODE PERANCANGAN SISTEM .....		42
A.	Perancangan Kurikulum <i>Digital Marketing Online Training</i> .....	42
B.	Perancangan Sistem <i>Digital Marketing Online Training</i> . .....	43
1.	<i>Mind mapping</i> DMOT .....	43
2.	Struktur Materi.....	44
3.	Flow Chart Sistem <i>Login</i> .....	45
4.	Diagram Konteks .....	46

5. <i>Use case diagram</i> .....	46
C. Pemodelan Sistem <i>Digital Marketing Online Training</i> .....	51
1. Pemodelan Basis Data .....	51
2. Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....	53
D. Pengembangan Model Pembelajaran dan Konten .....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	59
A. Hasil Pengembangan <i>Digital Marketing Online Training</i> .....	59
1. Hasil Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	59
2. Hasil Perancangan ( <i>Design</i> ).....	60
3. Hasil Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	65
4. Hasil Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	72
5. Hasil Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	73
B. Pembahasan .....	76
BAB V PENUTUP.....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Popularitas <i>LMS Moodle</i> di seluruh dunia.....	6
Gambar 2. Grafik Jumlah Mahasiswa yang berwirausaha di UNP.....	18
Gambar 3. Grafik Pengguna Internet 2018 .....	20
Gambar 4. Model <i>Dick &amp; Carey</i> .....	28
Gambar 5. Model <i>4D</i> .....	29
Gambar 6. Model Instruksional <i>ADDIE</i> .....	32
Gambar 7. <i>Entity, Relation</i> dan <i>Atribut</i> .....	37
Gambar 8. Simbol-simbol dalam <i>Flowchart</i> .....	40
Gambar 9. <i>Mind mapping Digital Marketing</i> .....	43
Gambar 10. Rancangan Struktur Materi <i>Digital Marketing</i> .....	44
Gambar 11. <i>Flowchart</i> sistem <i>Login</i> .....	45
Gambar 12. <i>Context Diagram</i> .....	46
Gambar 13. <i>Use case diagram SystemAcces</i> .....	47
Gambar 14. <i>Use case diagram LearningCenter</i> .....	48
Gambar 15. <i>Use case diagram DomainModel</i> .....	49
Gambar 16. <i>Use case diagram MahasiswaModel</i> .....	50
Gambar 17. <i>Use case diagram AdaptationModel</i> .....	51
Gambar 18. Struktur Tabel <i>Course Module</i> di Moodle .....	52
Gambar 19. Halaman <i>Login</i> .....	53
Gambar 20. Antarmuka Halaman Utama MOOC UNP .....	53
Gambar 21. Antarmuka Halaman Dashboard User.....	54
Gambar 22. Antarmuka halaman <i>course</i> .....	55
Gambar Gambar 23. Kerangka Digital Skill Van Dijk .....	59
Gambar 24. Hasil Rancangan Materi DMOT .....	61
Gambar 25. Halaman Hasil Rancangan Materi.....	61
Gambar 26. Halaman Utama MOOC UNP .....	62
Gambar 27. Halaman <i>Login</i> MOOC UNP .....	63
Gambar 28. Halaman Dashboard User di MOOC UNP .....	64
Gambar 29. Halaman <i>Course</i> DMOT .....	64

Gambar 30. Halaman <i>Login</i> LMS MOOC UNP.....	65
Gambar 31. Halaman Isi DMOT.....	66
Gambar 32. Bagian Pengantar Halaman Isi DMOT .....	67
Gambar 33. Halaman Materi Pokok.....	67
Gambar 34. Modul Training dalam bentuk PDF Viewer.....	68
Gambar 35. Halaman Slide Presentasi Slideshow .....	68
Gambar 36. Halaman Video Pendukung.....	69
Gambar 37. Halaman Aktifitas .....	70
Gambar 38. Halaman Tugas.....	70
Gambar 39. Halaman Latihan DMOT .....	71
Gambar 40. Halaman Pustaka dan referensi .....	72
Gambar 41. Pengukuran Aspek Motivasi .....	74
Gambar 42 . Pemanfaatan Material Akses oleh mahasiswa DM .....	74
Gambar 43. Skill Akses.....	75
Gambar 44. Penggunaan TIK.....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Target dan capaian Indikator Kinerja UNP 2018.....	16
Tabel 2.Simbol DFD menurut Yourdon and De Marco.....	39
Tabel 3. Proses Pengembangan Konten <i>Digital Marketing</i> Online Training .....	56
Tabel 4. Data kompetensi awal TIK Mahasiswa Peserta DMOT .....	60
Tabel 5. Hasil Uji coba DMOT.....	72
Tabel 6. Data Pemetaan Keterampilan TI Mahasiswa DMOT .....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang mengambil peran penting dalam menciptakan program-program kewirausahaan. Pengembangan program kewirausahaan ini tertuang dalam Rencana Strategis UNP 2015-2019 (UNP, 2015), yang menjadikan keterlibatan mahasiswa dalam program kewirausahaan sebagai salah satu Program Prioritas Pengembangan UNP. Realisasi Renstra ini dengan menjadikan Mata Kuliah Kewirausahaan sebagai Mata Kuliah Wajib bagi seluruh mahasiswa UNP, juga berbagai program hibah ditawarkan kepada mahasiswa, seperti Program Mahasiswa Wirausaha (PMW). Disamping itu, untuk lebih mempertegas program kewirausahaan ini, maka didirikanlah lembaga setingkat Unit Pelaksana Teknik (UPT) dengan fokus layanan pada bidang Kewirausahaan yang disebut dengan UPT. Pengembangan Karir dan Kewirausahaan (PKK) (Ristekdikti, 2015).

Sejauh ini program kewirausahaan di UNP berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam Laporan Kinerja UNP Tahun 2018, realisasi program kewirausahaan melampaui target yang ditetapkan. Seperti pada Tahun 2017, ditargetkan 150 mahasiswa yang berwirausaha, hasil yang diperoleh adalah 304 mahasiswa, dengan target pencapaian 203%. Demikian juga dengan Tahun 2018 kemarin, dari 250 mahasiswa yang ditargetkan, tercapai 261 mahasiswa, dengan peningkatan 104%. Meskipun persentase dan jumlah target capaian 2018 jauh menurun dari 2017, namun ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam menetapkan

dan mengembangkan program-program pendukung untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam berwirausaha.

Kurun waktu 10 tahun belakangan pendidikan kewirausahaan (*entrepreneurship*) di Indonesia menjadi trend. Sampai detik ini semangat kewirausahaan di perguruan tinggi bahkan sekolah menengah dan dasar di Indonesia terus tumbuh dan berkembang melalui penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan. Apa yang menyebabkan semangat kewirausahaan di Indonesia begitu menggelora? Jawabannya sederhana, karena Indonesia saat ini sudah tertinggal jauh dari negara-negara lain dalam kemajuan perekonomiannya. Bahkan yang menjadi permasalahan adalah kemajuan ekonomi negaranegara tersebut antara lain ditentukan oleh jumlah pengusahanya (Yulizar Kasih, 2013).

Kesadaran akan pentingnya Pendidikan kewirausahaan didorong oleh pernyataan Sosiolog David Mc.Clelland dalam Heri Kuswara (2019), bahwa sedikitnya dibutuhkan minimal 2 persen wirausaha dari populasi penduduknya agar suatu negara dapat menjadi negara yang maju. Pernyataan ini tentu sangat beralasan karena di beberapa negara maju di dunia jumlah pengusaha melebihi 2 persen. Data menunjukkan Amerika Serikat memiliki 12,5 persen jumlah pengusaha dari total penduduknya. Beberapa negara maju lainnya seperti Jepang 10 persen, Inggris 10 persen, Singapura 7,5 persen. Bahkan negara berkembang seperti China 2,5 persen, India 2,5 persen dan Malaysia 2,5 persen. Sedangkan bila dibandingkan dengan Indonesia yang saat ini baru memiliki 0,2 persen jumlah pengusaha dari total penduduk yang mencapai 237 juta jiwa (Elfindri, dkk, 2010). Untuk memenuhi jumlah pengusaha sekitar 4,8 juta orang (2 persen), salah satu

upaya yang dapat ditempuh adalah melalui pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi sebagai gerbang yang diharapkan dapat menghasilkan wirausaha baru.

Mata kuliah Kewirausahaan saat ini menjadi mata kuliah wajib tidak hanya di UNP namun juga di semua perguruan tinggi di Indonesia. Hal ini merupakan tindak lanjut dari rencana pemerintah dalam rangka menggalakkan potensi kewirausahaan di masyarakat guna menciptakan lapangan pekerjaan sekaligus mengurangi angka pengangguran yang selama ini masih terus menjadi momok bagi masyarakat. Hal ini dimaksudkan untuk menambah wawasan mahasiswa terhadap dunia kewirausahaan serta memotivasi mereka untuk ikut terlibat langsung dalam dunia wirausaha sebagai wirausahawan muda yang tangguh, sehingga mereka dapat ikut berkontribusi dalam meningkatkan perekonomian negara Indonesia. Kewirausahaan selain dapat dipelajari, juga harus dapat diinternalisasi secara luas melalui proses pendidikan. Individu yang memiliki jiwa Kewirausahaan adalah individu yang mengenal potensi dirinya dengan baik, belajar mengembangkan potensi untuk melihat dan mengkreasikan peluang dalam mewujudkan cita-citanya.

Oleh karena itu Pendidikan Tinggi sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan dalam mempersiapkan pemimpin di era industri 4.0 (Rauch, E., et.al, 2019) . Mahasiswa sebagai calon pemimpin di era industry 4.0 fokus pada literasi data, teknologi, dan kemanusiaan Yeung, S. (2014). Untuk menjadikan generasi yang kreatif, inovatif dan adaptif terhadap kehadiran teknologi.

Optimalisasi dalam mengembangkan program pendukung kewirausahaan dapat ditingkatkan dengan pengaplikasian pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan beragam cara dalam mengintegrasikan teknologi *cyber* atau Revolusi Industri 4.0 dalam dunia pendidikan. Pendidikan 4.0 juga merupakan respon yang timbul terhadap kebutuhan revolusi 4.0 dimana manusia dan mesin dikoneksikan untuk memperoleh solusi, memecahkan masalah, dan menemukan berbagai kemungkinan inovasi baru yang dapat dimanfaatkan sebagai hibah kehidupan manusia modern.

Pendidikan 4.0 menuntut kita untuk menjadi generasi yang kreatif, inovatif dan kompetitif. Dimana internet bukan sesuatu yang dapat mengganggu proses pembelajaran, tidak hanya sebatas saling terkoneksi, namun sesuatu yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran tanpa melawan perkembangan teknologi. Teknologi seperti internet menjadi tumpuan dalam proses pendidikan 4.0 terutama dalam mata kuliah kewirausahaan. Hal ini disambut dengan adanya *Electronic-Business (e-Business)* yang menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan dan dunia wirausaha pada era revolusi industri 4.0 pada pendidikan 4.0 ini. Pada mata kuliah kewirausahaan, pembahasan tentang *e-Business* sangat diperlukan dalam mempersiapkan jiwa wirausaha pada era serba digital seperti saat sekarang ini.

*e-Business* merupakan salah satu instrumen penting untuk mempercepat pertumbuhan wirausaha dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menjalankan sekaligus mengelola bisnis. Dengan *Electronic-*

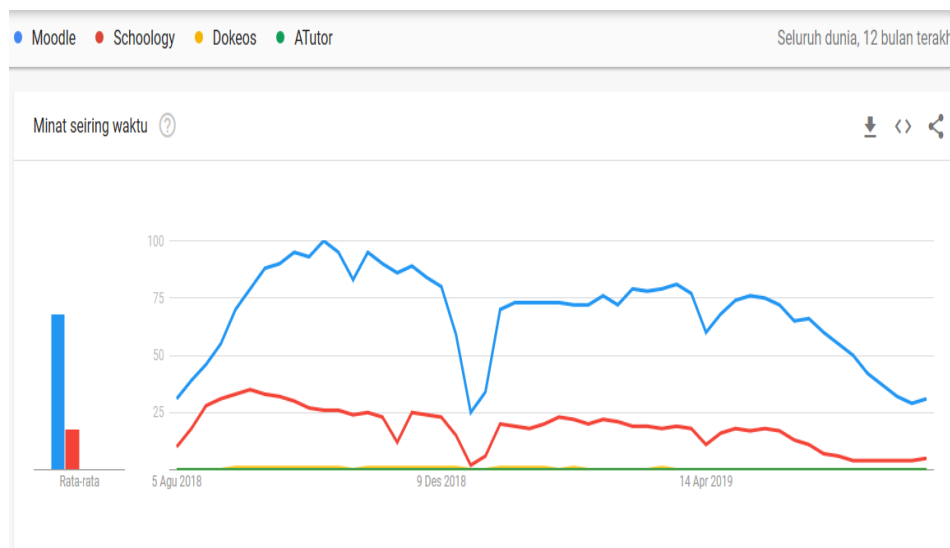
*Busines* para wirausahawan dapat memperluas pasarnya, menjangkau banyak pelanggan dimanapun berada, konsumen dapat melihat informasi barang melalui internet tanpa harus repot-repot mendatangi penjual. Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa gaya hidup pada zaman sekarang ini jauh berbeda dengan beberapa masa yang lalu, kebanyakan orang tidak ingin repot dengan satu atau berbagai hal, mereka lebih suka dengan yang instan. Oleh karena itu, maka pada mata kuliah kewirausahaan dibutuhkan adanya pembelajaran terkait dengan *e-Business*, salah satunya adalah materi tentang *Digital Marketing*. Namun pada prakteknya kegiatan *Digital Marketing* cukup kompleks sehingga tidak memungkinkan untuk dibahas secara detail dalam perkuliahan, maka dibutuhkan sumber belajar mandiri *Digital Marketing* dalam wujud *DMOT* (DMOT).

*DMOT* merupakan bagian dari upaya memperkenalkan *e-Busines* kepada mahasiswa yang menyajikan training online dalam memasarkan produk menggunakan perangkat elektronik/ internet dengan berbagai media, yang nantinya dapat berkomunikasi dengan calon konsumen secara online. *DMOT* merupakan cara untuk memberikan pengetahuan praktis dalam mengoptimisasi minat mahasiswa dalam berwirausaha dan memudahkan mahasiswa dalam memasarkan produk. Melalui *DMOT* mahasiswa bisa mendapatkan pelatihan dan pembinaan dalam berwirausaha serta mendapatkan akses untuk *e-Learning Resources* yang berisi konten-konten *Digital Marketing* dengan pendekatan Blended Learning.

Perancangan dan pembangunan media pembelajaran *DMOT* ini nantinya akan digunakan sebagai program pendukung pada mata kuliah kewirausahaan

UNP dan akan dibangun berbasis *Learning Management System* (LMS). LMS adalah sebuah platform pembelajaran full scale yang mendukung proses pembelajaran mulai dari administrasi, *course*, dan penilaian (Yefim Kats, 2010). *Moodle* merupakan salah satu dari beberapa LMS *open source* berbasis web yang didesain menggunakan prinsip-prinsip pedagogis untuk digunakan dalam proses penyelenggaraan pembelajaran elektronik (*Moodle*, 2019a).

Berikut adalah hasil survey dari penggunaan *LMS Moodle*, *Schoology*, *Dokeos*, dan *Atutor* pada *Google Trends* 12 bulan terakhir, dimana *Moodle* merupakan *LMS* yang paling sering dibicarakan di seluruh dunia (Google, 2019)



**Gambar 1. Grafik Popularitas *LMS Moodle* di seluruh dunia.  
(Sumber: Google Trends 2019)**

Menurut analisis dari *Google Trends*, kata kunci *Moodle* menjadi yang tertinggi mengalahkan *Schoology* dan *LMS* lainnya di seluruh dunia, bahkan semenjak 02 Agustus 2018. Ini menunjukkan antusiasme yang besar terhadap *LMS Moodle* sebagai salah satu sistem manajemen pembelajaran terbaik di dunia.

Pada perancangan dan pembanguna media pembelajaran ini menggunakan kurikulum yang dirujuk dari beberapa sumber, diantaranya adalah Udemmy, *Digital Marketing Institute*, *On Digital Marketing*, *Coursera*, dan *Ilionis University*. Topik yang akan dipelajari pada training ini adalah tentang Dunia Wirausaha di era Revolusi 4.0, Konsep Dasar *Digital Marketing*, Rencana Bisnis berbasis *Digital Marketing*, dan Aplikasi Internet dan Digital dalam Marketing (Social Network Marketing, Social Media Marketing, Marketplace Marketing).

Dari uraian di atas, maka pada tugas akhir ini akan dikembangkan sistem *DMOT* berbasis *LMS Moodle* sebagai pendukung program wirausaha mahasiswa di UNP.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Menurunnya persentase dan jumlah target capaian minat wirausaha mahasiswa yang ditandai dengan kurangnya minat mahasiswa dalam berwirausaha.
2. Universitas Negeri Padang memerlukan program-program pendukung dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam berwirausaha.
3. Program-program pendukung yang sudah ada belum maksimal dalam memberikan pembinaan, karena kendala waktu dan tempat.
4. Pengembangan kurikulum *DMOT*.

5. Pengembangan konten *Digital Marketing* berbasis *Learning Management System Moodle* sebagai aplikasi sumber belajar online bagi mahasiswa pelatihan *Digital Marketing*.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dibatasi pada perancangan dan pembuatan *DMOT* untuk mahasiswa kewirausahaan UNP dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Analisis pengembangan kurikulum *Digital Marketing*.
2. Perancangan dan pembuatan modul pembelajaran *DMOT* menggunakan *LMS Moodle* yang dapat diakses oleh mahasiswa UNP sebagai *resources learning*.
3. Pengembangan konten *DMOT*.
4. Pengembangan dan konfigurasi *Learning Management System* untuk pengelolaan pelatihan *Digital Marketing*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan sistem pembelajaran *DMOT* berbasis *LMS Moodle* sebagai *resources learning* kewirausahaan di UNP.
2. Bagaimana pengembangan konten *Digital Marketing* sebagai pendukung program kewirausahaan di UNP?

### **E. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tersedianya sistem pembelajaran *DMOT* berbasis *LMS Moodle* yang dapat diakses oleh mahasiswa UNP sebagai *resources learning*
2. Tersedianya konten pembelajaran online *Digital Marketing* bagi mahasiswa wirausaha di UNP.

### **F. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mempelajari *Digital Marketing* dimanapun dan kapanpun.
2. Memudahkan mahasiswa wirausaha UNP dalam mengembangkan dan memasarkan produk-produk wirausahanya melalui *Digital Marketing*.
3. Tersedianya sumber belajar bagi mahasiswa dalam berwirausaha melalui *DMOT* menggunakan *LMS Moodle*.
4. Membantu UPT. Pengembangan Karir dan Kewirausahaan UNP dalam meningkatkan minat wirausaha mahasiswa di UNP.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Dari hasil pengembangan DMOT berbasis LMS di UNP dapat disimpulkan berikut ini :

1. Semua peserta memiliki ketertarikan dan kesiapan dalam DM yang tinggi
2. Dari analisis dengan Digital Skill Framework, dapat dilihat bahwa semua responden memiliki kesiapan yang baik dalam mengimplementasikan model bisnis berbasis DM
3. DM telah meningkatkan semangat berwirausaha mahasiswa di UNP secara signifikan.

#### **B. SARAN**

Beberapa point penting dapat disarankan, berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PPK ini dan analisis data yang dilakukan, antara lain :

1. Perlu dilakukan upaya pembinaan Wirausaha terus menerus bagi mahasiswa di lingkungan UNP, yang tidak hanya terbatas pada aspek Mata Kuliah dan Program Mahasiswa Wirausaha
2. Segera perlu dilakukan upaya sosialisasi Program Pelatihan *Digital Marketing* bagi dalam bentuk Tatap Muka maupun secara online dan mandiri melalui *Digital Marketing eLearning Resources*.

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2019). Pengguna Internet di Indonesia diakses pada alamat <https://www.apjii.or.id>, pada tanggal 27 Agustus 2019
- Apjii. 2019. (<https://www.apjii.or.id>) diakses pada tanggal 07 Agustus 2019.
- Badan Penelitian dan Pengembangan. 2010a. *Laporan Hasil Penelitian Alternatif Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi*, bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta, Kemdiknas, Jakarta.
- Booch G., Rumbaugh J., Jacobson I., 2005, *The Unified Modeling Language User Guide*, Addison-Wesley, United States.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. US: Springer
- Burger, John M., Webber , Charles F. and Klinick, Patricia. 2007. *Intelligent Leadership: Constructs of Thinking Education Leaders*. Canada: Springer
- Coursesera. 2019. *Digital Marketing Curriiculum*, diakses pada alamat <https://coursesera.org>, pada tanggal 20 Oktober 2019
- Coviello, N., Milley, R. and Marcolin, B. (2001), *Understanding IT-enabled interactivity in Contemporary Marketing*, Journal of Interactive Marketing.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kerangka Pengembangan Pendidikan Tinggi Jangka Panjang*. Kemendiknas. Jakarta.
- Dick, Walter., Carey, Lou. and Carey, James O. 2015. *The Systematic Design of Instruction*. USA: Pearson
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2009a. *Pedoman Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) Dikti*. Jakarta: Direktorat Kelembagaan.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2010a. *Pedoman Program Kreatifitas Mahasiswa*. Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdiknas. Jakarta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2010b. *Program Pengembangan Budaya Kewirausahaan. Bab V. Panduan Pengelolaan Program Hibah DP2M Ditjen Dikti – Edisi VII*. Jakarta.
- Elfindri, Desri Ayunda, dan Wiko Saputra (2010) *"Minang Entrepreneurship"*, Jakarta : Buduose Media.
- Google Trends. (2019). *Trend Penggunaan Learning Management System (LMS) di dunia*, diaksea pada tanggal 27 Agustus 2019.
- Google. 2019. (<https://trends.google.com>) diakses pada tanggal 03 Agustus 2019.
- Fathansyah. (2015). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung