

Pemberdayaan UMKM KSB Lenteng Agung melalui Sistem Seleksi dan Evaluasi Inkubator Bisnis Berbasis Web



Aisyah Rutul Jummah, Kelana Wardaana Arkadei Rasjeid, & Suhaeri
Fakultas Teknologi Informasi Universitas YARSI

Correspondence author: aisyah27rotul27jummah@gmail.com

Abstract: *Startups are quite developed in Indonesia so much so that they have become a trend in business incubators that include college students. This is due to the concept and incubation program offered to prospective entrepreneurs who have potential ideas in business. However, there are obstacles in developing startups, for example with limited technology, leadership and management. The research was conducted at the YARSI University Business Incubator using development research methods and data collection carried out are observation and literature review. The purpose of the research is to increase innovation or creativity in developing successful new startups in universities, as well as make it easier for business incubators to do online buying and selling which can increase sales value at YARSI University business incubators. In utilizing the prototyping development method, the author provides solutions to related problems, namely the Design and Construction of a Web-based Business Incubator Selection and Evaluation System for YARSI University. The trial results of the designed business incubator system showed positive results. This can be seen in the contents of the value of each scale which is above the number 0.8 and the arrow next to the value is facing up and is green.*

Key Words: *business incubator; innovation; creativity; prototyping; startup*

Abstrak: *Startup cukup berkembang di Indonesia sehingga menjadi tren dalam inkubator bisnis yang mencakup mahasiswa di perguruan tinggi. Hal ini disebabkan konsep dan program inkubasi yang ditawarkan kepada calon wirausaha yang mempunyai ide potensial dalam bisnis. Namun, terdapat kendala dalam mengembangkan *startup*, misalnya dengan keterbatasan teknologi, kepemimpinan dan manajemen. Penelitian dilakukan pada Inkubator Bisnis Universitas YARSI dengan menggunakan metode penelitian pengembangan dan pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan *literature review*. Tujuan penelitian untuk meningkatkan inovasi atau kreativitas dalam mengembangkan *startup* baru yang sukses di perguruan tinggi, serta mempermudah pihak inkubator bisnis dalam melakukan jual beli secara *online* yang dapat meningkatkan nilai penjualan pada inkubator bisnis Universitas YARSI. Dalam pemanfaatan metode pengembangan *prototyping*, penulis memberikan solusi dari permasalahan terkait yaitu Rancang Bangun Sistem Seleksi dan Evaluasi Inkubator Bisnis Berbasis Web untuk Universitas Yarsi. Hasil uji coba sistem inkubator bisnis yang dirancang menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut dapat terlihat pada isi nilai setiap skala yang berada di atas angka 0,8 dan anak panah di samping nilai menghadap ke atas dan berwarna hijau.*

Kata Kunci: *inkubator bisnis; inovasi; kreativitas; prototyping; startup*

PENDAHULUAN

Inkubator bisnis adalah perusahaan atau lembaga yang memberikan suatu program yang didesain untuk membina dan mempercepat keberhasilan pengembangan bisnis melalui rangkaian program permodalan yang diikuti oleh dukungan kemitraan serta pembinaan elemen bisnis lainnya dengan tujuan menjadikan usaha tersebut menjadi perusahaan yang *profitable*, memiliki pengelolaan organisasi dan keuangan yang benar, serta menjadi perusahaan yang *sustainable*, hingga akhirnya memiliki dampak positif bagi

masyarakat.

Program inkubasi yang diberikan pada umumnya adalah bagi *start-up company* atau suatu perusahaan yang masih berada di tahap awal, di mana di Indonesia umumnya adalah usaha baru ataupun telah berjalan kurang dari 2 tahun. Suatu studi penelitian di Amerika, di mana konsep ini lahir, menunjukkan bahwa 87% dari usaha *start-up* yang melalui program inkubasi serta pembinaan dapat bertahan dan menjalankan bisnis mereka dengan baik.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (e-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *e-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

E-commerce memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*cyberspace*). Dalam hal ini, perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (*virtual world*). Penggunaan teknologi terkhusus *e-commerce* diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Dengan ini *e-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet. Dalam mengimplementasikan *e-commerce* ada beberapa faktor yang terkait dan teknologi yang harus dikuasai. Dengan demikian, menurut Hermawan (2014) terdapat, "tiga kategori dasar atau jenis-jenis *e-commerce* yaitu *Business To Consumer (B2C)*, *Business To Business (B2B)* dan *Consumer To Consumer (C2C)*". Dengan adanya tiga kategori tersebut, dapat memudahkan para pelaku bisnis untuk melakukan sasaran yang akan dituju. Dengan demikian, menurut Sarwono (2008) "yang harus diingat dalam melangsungkan aktivitas bisnis *e-commerce* yaitu: adanya proses baik penjualan maupun pembelian secara *electronic*, adanya konsumen atau perusahaan dan adanya jaringan penggunaan komputer secara *online* untuk melakukan transaksi bisnis".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengusulkan ide Rancang Bangun Sistem Seleksi dan Evaluasi Inkubator Bisnis Berbasis Web Untuk Universitas YARSI. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pihak inkubator bisnis dalam melakukan jual beli secara *online* yang dapat meningkatkan nilai penjualan pada inkubator bisnis Universitas YARSI. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang menggunakan *framework CodeIgniter* dan MySQL sebagai penyimpanan basis data.

Dari perspektif komunikasi, *electronic commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan. Dari perspektif layanan, *e-commerce* merupakan satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan. Dari perspektif *online*, *e-commerce* kapasitas jual beli produk dan informasi di Internet dan jasa *online* lainnya (Suyanto, 2003).

Menurut modul *Business Incubation Definition and Principles* inkubator bisnis adalah ruang fisik atau fasilitas yang mengakomodasi inkubasi bisnis proses. Sedangkan menurut National Business Incubation Association (NBIA) inkubator bisnis berperan untuk memelihara perkembangan perusahaan wirausaha, membantu mereka bertahan dan tumbuh selama periode awal, ketika mereka masih rentan. Program mereka memberi perusahaan klien layanan dukungan bisnis dan sumber daya yang dirancang untuk perusahaan muda. Tujuan paling umum dari program inkubasi adalah menciptakan

lapangan kerja dalam suatu komunitas, meningkatkan iklim kewirausahaan komunitas, mempertahankan bisnis dalam suatu komunitas, membangun atau mempercepat pertumbuhan dalam industri lokal dan mendiversifikasi ekonomi lokal.

Dalam penelitian Prasetyawan et. al. (2014), *tenant* atau penyewa merupakan objek evaluasi pendampingan dan evaluasi kinerja, mereka juga mengelola keseluruhan kegiatan proses inkubasi untuk mencapai hasil maksimal. Penyewa harus memiliki karakteristik inovatif, proaktif, pengambil risiko, niat wirausaha, dan bersedia untuk dikomersialkan karena variabel-variabel ini saling terkait. Partisipasi *tenant* dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu potensimasuk, kemauan dan semangat kelulusan. Potensi masuk akan dipengaruhi oleh orientasi kewirausahaan dan indeks bisnis lokal sebelumnya. Kemauan, durasi proses inkubasi adalah sekitar 2-4 tahun, sehingga keinginan untuk bergabung harus sangat tinggi karena penyewa harus menghadiri banyak kegiatan. Sementara itu, semangat kelulusan akan mendorong penyewa untuk menjadi lebih ahli dan mandiri dalam bisnis mereka.

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah jenis penelitian pengembangan, menurut Sugiyono (2011) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah sistem *e-commerce* berbasis *website* di inkubator bisnis Universitas Yarsi. Penelitian ini dilakukan di Universitas YARSI yang berlokasi di Jl. Letjend Suprpto, Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Juli 2020.

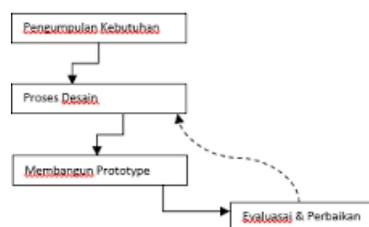
Jenis data yang diperlukan pada penelitian yaitu data primer dan data sekunder. Untuk data primer, data diperoleh langsung melalui wawancara dengan ibu Lily Deviastri, S.E., MIB dan juga melalui konsultasi dengan ibu Dr. Vitri Tundjungsari, S.T, M.Sc untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Sedangkan untuk data sekunder, diperoleh dari studi literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

PERANCANGAN SISTEM

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Metode *Prototyping*.

Gambar 1

Prototype Model (Purnomo, 2017)



1. Tahap Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini proses komunikasi antara pengembang dan pihak yang terkait untuk mengumpulkan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari wawancara dengan ibu Lily Deviastri, S.E., MIB dan juga melalui konsultasi dengan ibu Dr. Vitri Tundjungsari, S.T, M.Sc untuk kebutuhan dalam sistem dapat dilihat pada Tabel 1.

2. Tahap Membangun *Prototyping*

2.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan gambaran interaksi antar aktor dengan *website* yang akan dibuat. *Use case* juga dapat berguna bagi pengguna untuk melihat gambaran dari kegunaan dari sebuah sistem. Rancangan *use case* ini memiliki 3 aktor yaitu *user*, *tenant*, *evaluator*. Berikut merupakan gambaran *use case diagram* pada *website* ini.

Tabel 1

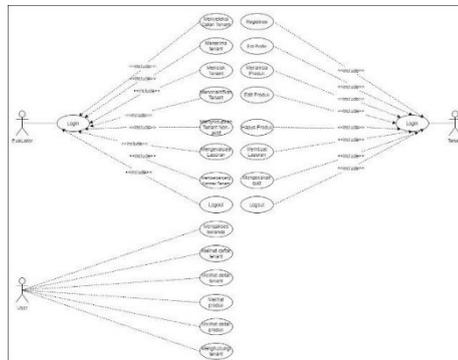
Kebutuhan Fungsional Sistem Inkubator Bisnis

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
<i>User</i>	1 Dapat melihat beranda tanpa harus <i>login</i>
	2 Dapat melakukan registrasi akun
	3 Dapat <i>login</i> sebagai <i>user</i>
	4 Dapat mengelola akun <i>user</i>
	5 Memiliki fitur pencarian
	6 Dapat mengunjungi halaman <i>tenant</i> yang menjual produk
	7 Dapat menghubungi <i>tenant</i> untuk transaksi melalui kontak yang tertera pada produk
	8 Dapat mendaftar menjadi <i>tenant</i>
<i>Tenant</i>	1 Dapat melihat beranda tanpa harus <i>login</i>
	2 Dapat mendaftar menjadi <i>tenant</i>
	3 Dapat <i>login</i> sebagai <i>tenant</i>
	4 Dapat mengelola akun <i>tenant</i>
	5 Dapat mengelola toko
	6 Dapat mengelola produk
	7 Dapat mengirim laporan ke evaluator
	8 Dapat mengerjakan <i>quiz</i> berkala untuk menentukan status <i>tenant</i>
	9 Dapat mengelola akun <i>tenant</i>
<i>Evaluator</i>	1 Memiliki hak akses ke semua <i>tenant</i>
	2 Monitoring data <i>tenant</i>
	3 Dapat melihat data <i>tenant</i>
	4 Memiliki fitur menolak <i>tenant</i>
	5 Memiliki fitur menerima <i>tenant</i>
	6 Memiliki fitur menonaktifkan <i>tenant</i>

Pada Gambar 2 menampilkan *use case diagram* dari Sistem Inkubator. Pertama kita akan membahas *User*, sebelum *user* melakukan *login user* sudah dapat melihat beranda kemudian *user* dapat login ke *website* setelah melakukan registrasi akun pada *website*. Setelah *user* berhasil *login*, *user* dapat memilih produk yang tertera di beranda atau melakukan *search* untuk produk/toko yang diinginkan, mengelola atau mengedit akun milik *user*, serta *user* juga dapat mendaftar menjadi *tenant*.

Gambar 2

Use Case Diagram Sistem Inkubator Bisnis



Selanjutnya *Tenant*, sebagai *tenant* tidak perlu lagi mendaftar pada halaman awal karena untuk mendaftar *tenant* terdapat pada akun *user*. *Tenant* dapat melakukan aktivitas seperti *upload*, edit, serta hapus produk. *Tenant* juga dapat mengelola atau mengedit akun *tenant* mereka serta dapat mengedit profil toko mereka, *tenant* bisa membuat laporan mengenai perkembangan toko mereka seperti barang terjual atau jumlah stok barang selain itu *tenant* juga dapat mengisi *quiz* pada setiap periodenya untuk menentukan apakah mereka sudah dapat keluar dari inkubator bisnis untuk melakukan usaha secara mandiri atau masih harus berada di inkubator bisnis.

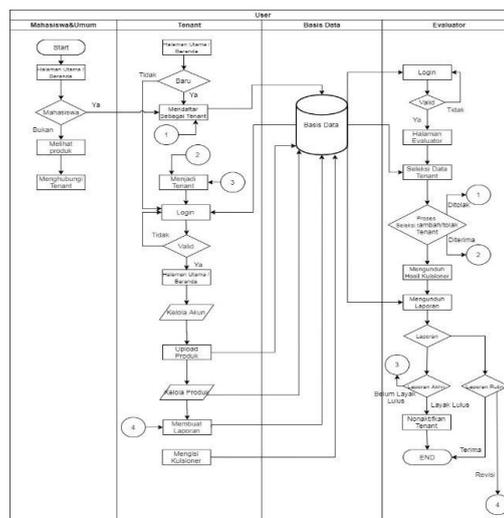
Evaluator, sebagai *Evaluator* dapat melakukan *login* menggunakan akun tertentu yang sudah ditentukan. Tugas *Evaluator* adalah memegang hak akses semua *tenant*. *Evaluator* dapat menerima dan menolak calon *tenant*, *evaluator* juga dapat menonaktifkan *tenant* jika dirasa *tenant* sudah dapat mandiri tanpa bantuan dari inkubator berdasarkan hasil evaluasi *tenant* yang dilihat dari laporan tenant dan juga hasil *quiz*.

2.2 Flowmap Diagram

Flowmap menghubungkan relasi antar peran yang terdapat dalam web ini, untuk *flowmap* web inkubator bisnis dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.

Gambar 3

Flowmap Diagram Sistem Inkubator Bisnis

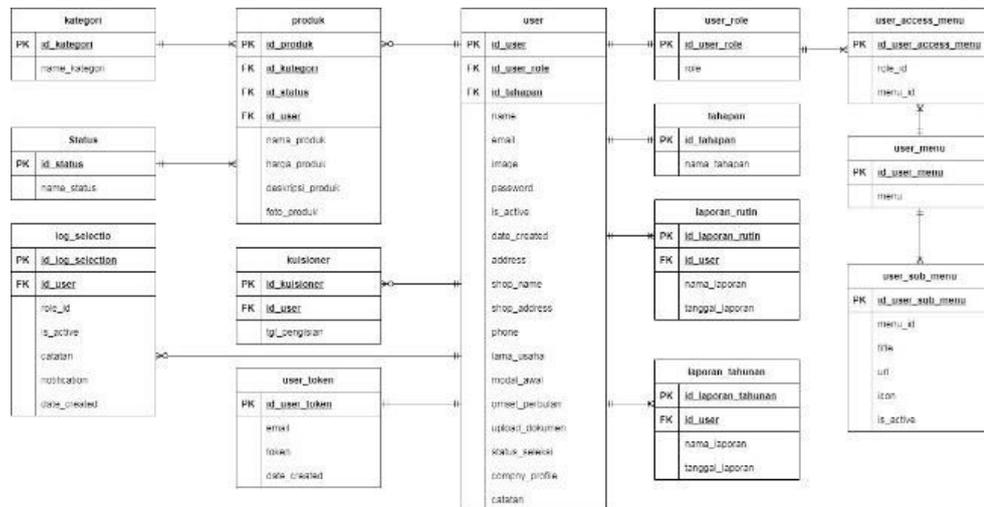


2.3 Entity Relationship Diagram

Pemodelan data pada *website* inkubator bisnis di Universitas YARSI digambarkan dengan menggunakan ERD (*entity relationship diagram*). Pada *website* ini terdapat beberapa entitas, beberapa entitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:

Gambar 4

ERD Sistem Inkubator Bisnis



3. Tahap Evaluasi *Prototyping*

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi seperti pada *database*, *user interface* dan juga rancangan aplikasi. Tahapan evaluasi ini peneliti lakukan dengan tujuan agar *prototype* yang dibuat sesuai dengan prosedur yang ada. Pengujian evaluasi ini dimaksudkan untuk melihat apakah perancangan *prototype* yang dibuat telah sesuai dengan prosedur yang ada. Evaluasi ini dilakukan sampai rancangannya dinyatakan sudah memenuhi kebutuhan sistem.

4. Tahap Mengkodekan Sistem

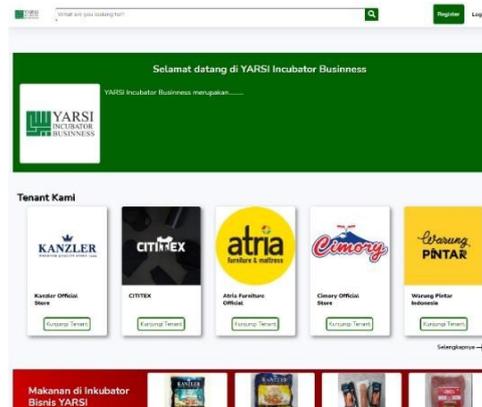
Mengkodekan sistem, pada tahap ini merupakan implementasi sistem yang sudah siap dioperasikan dan selanjutnya terjadi proses pendampingan dan pembelajaran terhadap sistem baru ataupun yang dikembangkan serta dapat pula dengan membandingkannya dengan sistem lama, evaluasi tetap dibuat dalam hal teknis dan operasional sistem serta interaksinya pengguna sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Antarmuka Sistem

Gambar 5

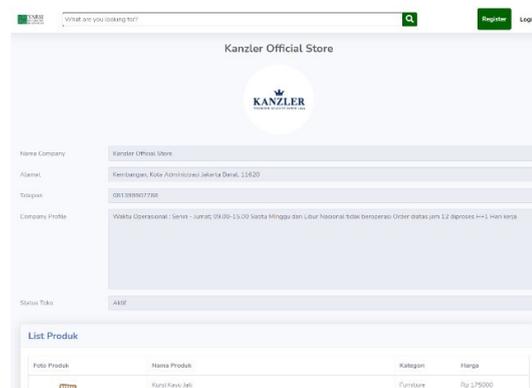
Tampilan Beranda



Gambar 5 menunjukkan tampilan halaman utama atau beranda dari sistem inkubator bisnis. Saat *user* membuka sistem, maka tampilan utama ini yang akan ditampilkan oleh sistem, yang mana dalam tampilan tersebut tertera beberapa *tenant-tenant* serta produk-produknya yang sudah terdaftar dan tersimpan dalam sistem.

Gambar 6

Tampilan Kunjungan Tenant

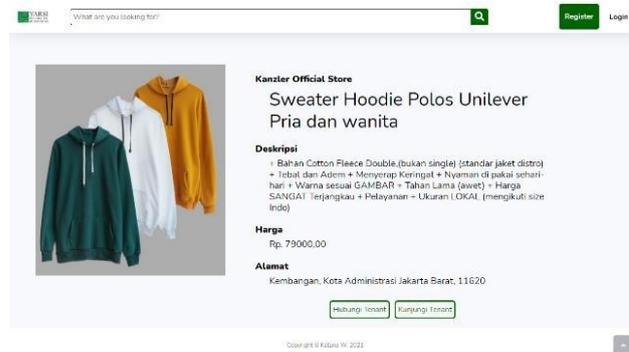


Ketika *user* menekan tombol “kunjungi tenant” maka sistem akan menampilkan profil tenant yang dipilih oleh *user* tersebut. Dalam profil tersebut terdapat daftar produk yang dijual. Tampilan sesuai dengan Gambar 6 di atas.

Detail produk dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini. Tampilan tersebut menjabarkan dengan jelas bagaimana kondisi dan harga produk yang ingin dijual.

Gambar 7

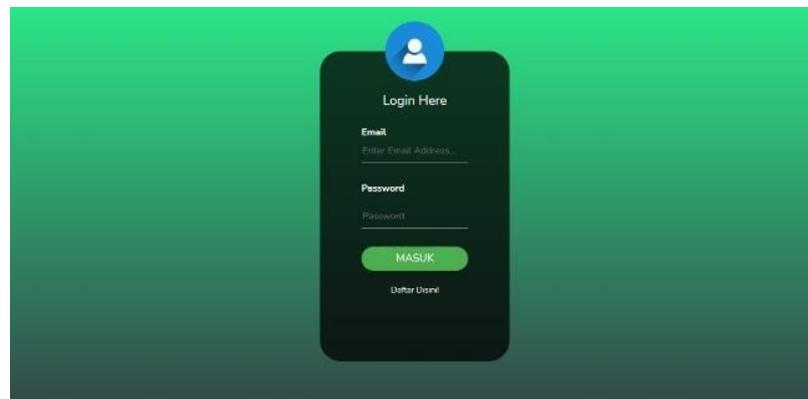
Tampilan Detail Produk



Untuk keseluruhan *user* baik itu *user* umum, *tenant* ataupun *evaluator* diharapkan untuk melakukan proses *login* terhadap sistem untuk memanfaatkan sistem ini lebih dalam lagi. Berikut tampilan masuk sistem tertera dalam Gambar 8.

Gambar 8

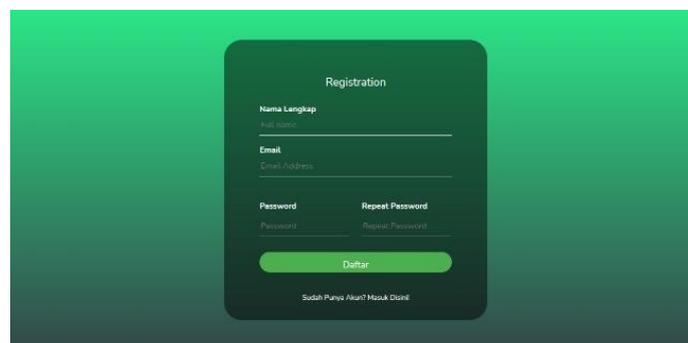
Tampilan Masuk Sistem



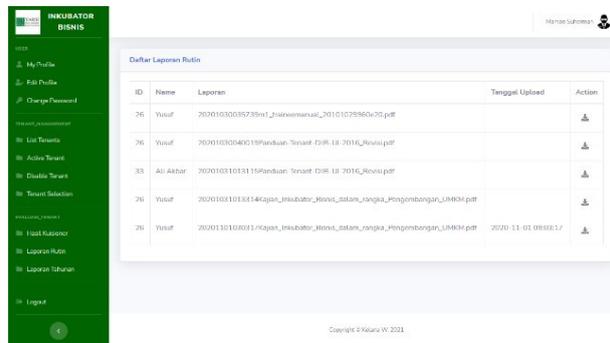
Sedangkan untuk *user* yang belum memiliki akun, maka diperlukan untuk melakukan proses registrasi terlebih dahulu. Gambar 9 merupakan tampilan dari formulir registrasi *user* sebagai berikut.

Gambar 9

Tampilan Registrasi Sistem



Gambar 12
Tampilan Laporan Rutin



2. Pengujian Sistem

Setelah pengguna menjalankan aplikasi, pengguna diberi arahan untuk mengisi *User Experience Question (UEQ)*. Uji coba ini melibatkan 30 pengguna yaitu pria 46,7% dan wanita 53,3% dengan usia 20 sampai 25 tahun. Pengguna tidak perlu menulis nama pada UEQ. Pengguna cukup mengisi kuesioner tersebut berdasarkan impresi mereka ketika menjalankan aplikasi. Setelah semua pengguna mengisi UEQ, penulis mengumpulkan UEQ yang telah terisi dan memasukkan hasil UEQ tersebut kedalam *UEQ Data Analysis Tool*. Tabel 2 menampilkan data UEQ yang diisi oleh 30 pengguna.

Data dari UEQ selanjutnya di hitung otomatis oleh *tool* bawaan dari UEQ yaitu, *UEQ Data Analysis Tool*. Pertama-tama *tool* akan mengubah skala data di atas dari 1 sampai 7 menjadi -3 sampai 3 (Hinderks, et al., 2016). Selanjutnya *tool* akan menghitung nilai rata-rata dari setiap item. Hasilnya ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 2
Data UEQ

Items																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
6	6	2	2	2	6	5	4	2	4	6	2	6	6	4	6	2	2	4	5	3	6	3	2	2	2	6			
6	6	2	2	1	6	6	5	2	6	7	2	6	5	2	6	2	2	3	6	2	6	1	2	2	6				
6	6	2	3	2	6	6	6	2	6	6	3	6	6	2	5	2	2	3	6	3	6	3	2	2	7				
6	6	3	2	2	5	6	5	3	6	5	2	6	5	2	6	2	3	3	6	3	6	2	1	2	6				
6	5	2	2	1	6	5	6	6	5	6	2	6	5	2	6	2	1	3	6	2	6	2	2	3	6				
5	6	2	2	2	7	6	6	2	7	6	2	6	5	2	6	2	2	4	6	2	6	2	3	2	6				
4	5	5	5	6	4	5	4	4	3	5	1	4	5	5	4	4	2	5	4	4	3	4	7	4					
7	6	2	2	2	6	6	2	2	2	6	1	6	7	7	7	2	1	1	6	2	7	1	2	2	7				
6	6	3	3	2	6	4	4	4	3	5	2	5	6	5	4	4	3	5	3	5	4	4	3	5					
6	6	3	2	2	4	5	4	2	2	6	2	6	6	4	4	2	2	2	6	2	5	2	2	2	5				
6	5	3	2	2	5	5	3	3	2	2	5	5	5	5	2	2	2	5	2	2	5	2	2	3	2	4			
6	5	2	2	2	6	5	5	2	2	5	2	6	5	5	4	3	2	2	5	2	5	2	2	2	5				
6	5	2	2	2	6	6	6	2	2	4	6	4	2	6	2	2	2	6	2	2	6	2	5	2	3	2	6		
4	6	4	2	2	4	6	4	2	2	6	2	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	5				
5	6	3	2	3	6	5	5	2	2	5	2	6	5	3	5	2	2	3	5	2	5	3	2	2	5				
6	6	2	2	3	5	5	4	2	2	5	3	5	5	4	5	3	3	3	5	2	5	2	2	3	5				
6	6	2	2	2	6	6	4	3	4	6	2	6	4	4	6	2	2	3	5	3	5	3	2	2	6				
6	5	3	4	3	7	5	5	4	4	5	4	7	7	5	3	3	3	7	3	6	4	4	3	6					
7	7	3	1	2	6	7	5	1	4	7	1	7	7	5	7	1	1	2	7	1	7	1	2	1	6				
6	6	2	2	2	6	6	5	2	6	5	2	6	6	2	6	2	2	3	6	2	6	2	2	2	5				
6	7	3	1	2	7	7	4	2	2	7	1	5	7	5	7	1	2	2	7	2	7	1	2	2	5				
6	6	2	2	1	4	6	5	4	3	4	3	5	4	4	5	3	3	3	4	3	5	3	3	3	6				
6	7	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	7	2	1	1	6				
7	7	2	1	1	7	7	7	1	2	1	1	7	7	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	6				
6	7	2	2	1	7	7	4	1	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6				
6	7	2	2	2	6	6	5	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	7	1	7	2	2	1	6				
6	5	1	2	1	5	5	6	2	1	7	1	7	6	6	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	2	7			
6	6	3	2	2	6	6	4	2	3	6	2	5	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	3	2	5				
6	6	2	1	1	7	7	5	2	2	6	2	7	6	4	4	2	2	2	6	2	7	4	4	1	6				
4	5	3	4	3	4	5	4	1	2	4	2	4	5	4	5	3	4	4	5	2	5	4	4	2	4				

Dilihat dari data di atas item yang memiliki nilai lebih dari 0,8 mewakili evaluasi positif dan nilai kurang dari -0,8 mewakili evaluasi negatif (Hinderks, et al., 2016). Dari data di atas (item 1) menghasilkan nilai rata-rata yang positif. Nilai dari item efisien (item 20) menghasilkan nilai rata-rata yang positif. Hal ini artinya penelitian sudah mencapai tujuannya. Jika data dihitung rata-rata dikelompokkan berdasarkan skala akan menampilkan hasil seperti ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 3

Hasil Mean UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.8	0.6	0.7	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1.9	0.5	0.7	30	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1.5	0.6	0.8	30	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1.8	0.8	0.9	30	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2.0	0.9	1.0	30	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1.7	1.0	1.0	30	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1.7	0.6	0.8	30	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0.7	1.1	1.0	30	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1.6	1.2	1.1	30	cepat	lambat	Efisiensi
10	0.8	2.8	1.7	30	berdaya cipta	konfensional	Kebaruan
11	1.4	1.8	1.4	30	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2.0	0.6	0.8	30	bak:	buruk:	Daya tarik
13	1.8	0.6	0.8	30	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.6	0.8	0.9	30	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0.2	2.3	1.5	30	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1.6	0.7	0.9	30	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1.8	0.6	0.7	30	aman	tidak aman	Ketepatan
18	1.8	0.7	0.8	30	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1.5	0.6	0.8	30	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1.8	0.6	0.8	30	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1.8	0.5	0.7	30	jelas	mbingungkan	Kejelasan
22	1.9	0.7	0.9	30	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1.7	0.9	0.9	30	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1.6	0.9	0.9	30	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1.8	1.2	1.1	30	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	1.6	0.7	0.8	30	konserfatif	inovatif	Kebaruan

Jika dilihat dari hasil perhitungan berdasarkan skalanya. Uji coba aplikasi ini menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut dapat dilihat pada isi nilai setiap skala yang berada di atas angka 0,8 dan anak panah di samping nilai menghadap ke atas dan berwarna hijau (Hinderks, et al., 2016).

Tabel 4

UEQ Scales

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1.756	0.34
Kejelasan	1.858	0.35
Efisiensi	1.767	0.49
Ketepatan	1.358	0.31
Stimulasi	1.817	0.46
Kebaruan	1.050	0.62

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan kegiatan yang telah dilakukan selama pengembangan sistem, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan sistem informasi untuk menyeleksi dan mengevaluasi *tenant* inkubator bisnis di Universitas YARSI.
2. Sistem informasi yang penulis kembangkan dapat membantu pihak inkubator bisnis dalam melakukan *monitoring* kepada *tenant*, serta dapat membantu *tenant* dalam mempromosikan usahanya secara *online*.
3. Hasil uji coba sistem inkubator bisnis yang dirancang menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut dapat terlihat pada isi nilai setiap skala yang berada di atas angka 0,8 dan anak panah di samping nilai menghadap ke atas dan berwarna hijau.

DAFTAR RUJUKAN

Hermawan, D. (2014). *E-Business & E-Commerce*. Andi Offset.

Hinderks, A., Schrepp, M. & Thomaschewski, J. (2016). *UEQ–User Experience Questionnaire*. s.l.:s.n.

Kalakota, R. & Whinston, A. B. (1997). *Electronic Commerce: A Manager's Guide*. Addison-Wesley.

- Purnomo, D. (2017). Model *Prototyping* Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP – Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54-61.
- Sarwono, J. (2008). *Teori E-commerce Kunci Sukses Perdagangan di Internet*. Gava Media.
- Shim, J. K., Qureshi, A. A., Siegel, J. G. & Siegel, R. M. (2013). *The International Handbook of Electronic Commerce* (1st ed.). Routledge.
- Sugiyono. (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suyanto, M. (2003). *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Penerbit Andi.
- Turban, E., Lee, K. J., Warkentin, M. & Chung, H. M. (2002). *Electronic Commerce 2002: A Managerial Perspective* (2nd ed.). Prentice Hall.