

INISIASI INKUBATOR BISNIS *ONLINE* BIDANG MULTIMEDIA BERBASIS *GOOGLE PLAY*

**Mohtar Yunianto¹, Sarngadi Palgunadi Y², Rudi Hartono³,
Fendi Aji Purnomo⁴, Yudha Yudanto⁴**

¹Riset Group Fisika Teori dan Komputasi, Universitas Sebelas Maret
mohtaryunianto@staff.uns.ac.id

²Riset Group Ilmu Rekayasa dan Komputasi, Universitas Sebelas Maret

³Riset Group Applied System, Universitas Sebelas Maret

⁴Riset Group Multimedia, Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Telah dilakukan upaya untuk menginisiasi inkubator bisnis dalam bidang teknologi informasi, inkubator bisnis yang dilakukan adalah dalam rangka memfasilitasi produk multimedia hasil Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Diploma 3 Teknik Informatika terutama dalam aplikasi multimedia berbasis Android serta memanfaatkan peluang bisnis di industri kreatif yang sangat besar sekarang ini. Langkah awal yang dilakukan adalah menempatkan produk-produk tersebut di google play agar dapat diunduh dan di install menggunakan alat komunikasi berbasis android, hasil akhir dari kegiatan ini adalah sejumlah 24 aplikasi sudah terupload dan diunduh oleh pengguna sebanyak serta review dari pengguna aplikasi, aplikasi ini masih bersifat free untuk menarik peminat dan mengetahui pangsa pasar melalui fasilitas review online produk. Hasil dari review online oleh pengguna diperoleh data bahwa 6 aplikasi mendapat nilai memuaskan (bintang 5), 6 Aplikasi mendapat nilai sangat baik (bintang 4,5), 7 Aplikasi mendapat nilai baik (bintang 4), 2 Aplikasi mendapat nilai cukup (bintang 3) dan 3 Aplikasi belum di review online.

Kata kunci : *inkubator bisnis, multimedia, android, google play*

PENDAHULUAN

Era globalisasi ekonomi dan era informasi mendorong sektor industry menggunakan sumber daya manusia lulusan perguruan tinggi yang kompeten. Akan tetapi tidak semua lulusan perguruan tinggi dapat terserap kedalam lapangan kerja tersebut. Di sisi lain, krisis ekonomi menyebabkan jumlah lapangan kerja tidak tumbuh, dan bahkan berkurang karena bangkrut. Dalam kondisi seperti ini, maka lulusan perguruan tinggi dituntut untuk tidak hanya mampu berperan sebagai pencari kerja tetapi juga harus mampu berperan sebagai pencipta kerja. Oleh karena itu, agar supaya perguruan tinggi mampu memenuhi tuntutan

tersebut, berbagai inovasi diperlukan diantaranya adalah inovasi pembelajaran yang berorientasi pada membentuk teknopreneur.

Inkubator bisnis tersebut diasosiasikan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran, yang ditujukan sebagai wadah transformasi pembentukan sumberdaya manusia kurang kreatif dan produktif menjadi sumberdaya manusia yang memiliki motivasi wirausaha secara kreatif, inovatif, produktif dan kooperatif, ini merupakan langkah awal dari penciptaan wirausaha yang memiliki keunggulan kompetitif (Anderson *et all*,1998)

Perguruan Tinggi merupakan salah satu elemen penting partisipasinya dalam proses inkubasi, dikarenakan inkubator bisnis memiliki relevansi yang sangat penting sekali terhadap TriDharma Perguruan Tinggi (Sanusi, 1994). Inkubator bisnis dapat berfungsi sebagai sarana praktik dari konsep-konsep bisnis akademik (Muller, 2008).

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan sektor yang sangat signifikan perkembangannya dalam dunia usaha, dikarenakan teknologi tersebut ditujukan untuk mempermudah pekerjaan manusia, yang kemudian diterapkan pada sektor industri yang digunakan untuk mempermudah kerja selain itu juga untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi dan produktivitas perusahaan (Sarosa, 2014).

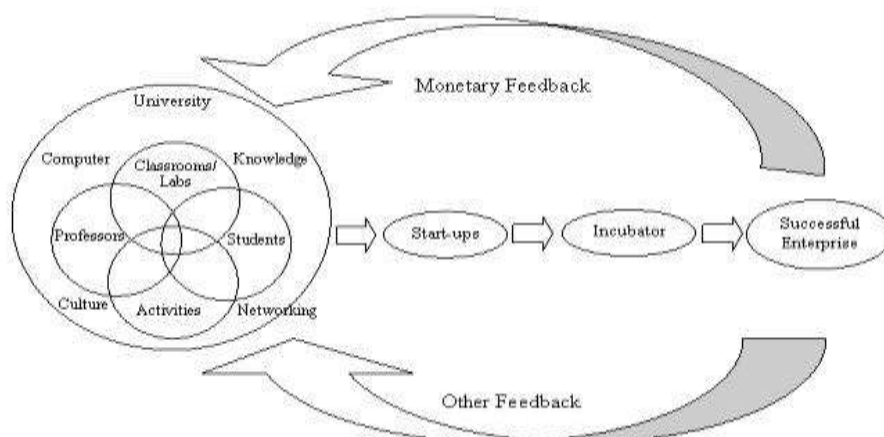
Inkubator bisnis berdasarkan teknologi informasi dalam hal ini merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mematangkan konsep wirausaha yang didasarkan pada teknologi informasi, sehingga menumbuhkembangkan jiwa wirausaha kepada peserta didik dan alumni. Inkubator bisnis merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran dan merupakan salah satu strategi dalam mengatasi masalah pengangguran intelektual. Diharapkan dengan program ini mampu membekali peserta didik dan alumni sehingga menjadi motor penggerak perekonomian dengan menciptakan lapangan-lapangan kerja baru (Peggy, 2000 dan Machfoedz, 2005).

Materi dan Metode

Secara konsepsi peranan inkubator sangatlah penting bagi usaha kecil pemula. Menurut Steinhoff and Burges (2000), bahwa inkubator dirancang untuk membantu usaha baru dan sedang berkembang sehingga mapan dan mampu meraih laba dengan menyediakan informasi, konsultasi, jasa-jasa, dan dukungan yang lain. Secara umum inkubator dikelola oleh sejumlah staf dengan manajemen yang sangat efisien dengan menyediakan layanan “7S”, yaitu: *space, shared, services, support, skill development, seed capital, dan synergy*. *Space* berarti inkubator menyediakan tempat untuk mengembangkan usaha pada tahap awal. *Shared* ditujukan bahwa inkubator menyediakan fasilitas kantor yang bisa digunakan secara bersama, misalnya resepsionis, ruang konferensi, sistem telepon, faksimile, komputer, dan keamanan. *Services* meliputi konsultasi manajemen dan masalah pasar, aspek keuangan dan hukum, informasi perdagangan dan teknologi. *Support* dalam artian inkubator membantu akses kepada riset, jaringan profesional, teknologi, internasional, dan investasi. *Skill development* dapat dilakukan melalui latihan menyiapkan rencana bisnis, manajemen, dan kemampuan lainnya. *Seed capital* dapat dilakukan melalui dana bergulir internal atau dengan membantu

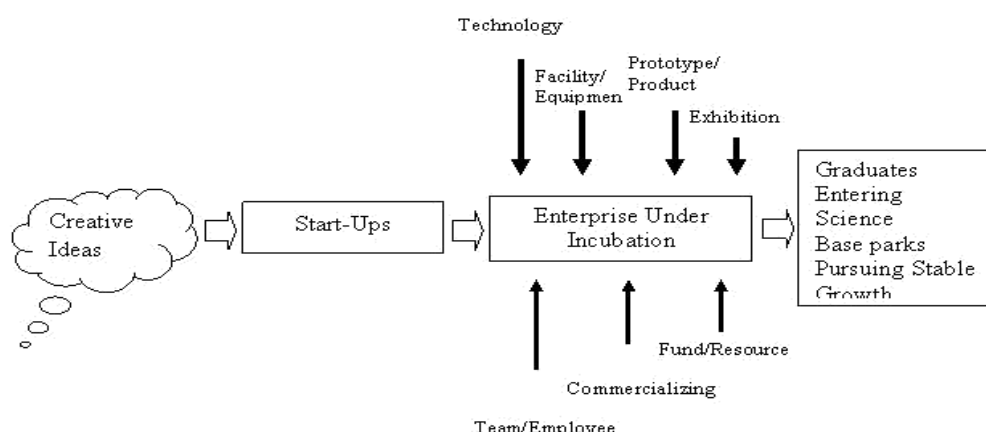
akses usaha kecil pada sumber-sumber pendanaan atau lembaga keuangan yang ada. *Synergy* dimaksudkan kerjasama tenant atau persaingan antar tenant dan jejaring (*network*) dengan pihak universitas, lembaga riset, usaha swasta, profesional maupun dengan masyarakat internasional.

Salah satu skema dalam pengembangan inkubator di universitas/ perguruan tinggi mengacu yang telah diterapkan di Taiwan dimana inkubator difokuskan pada pengembangan usaha kecil yang berorientasi pada penerapan teknologi canggih (*high tech*). Alasan pengembangan inkubator berorientasi pada penggunaan teknologi canggih adalah dalam rangka peningkatan nilai tambah produk yang dihasilkan UKM sehingga menjadi lebih kompetitif (Wijatno, 2009).



Gambar 1. Skema pengembangan Inkubator IT di tingkat Universitas (Muller, 2008)

Sedangkan mekanisme yang dikembangkan di tingkat Universitas adalah sebagai berikut:

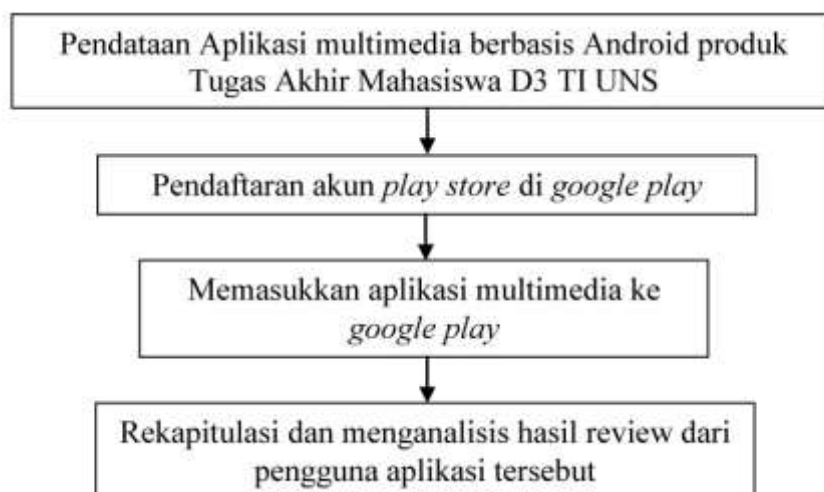


Gambar 2. Mekanisme pengembangan Inkubator IT di tingkat Universitas (Kotler, 1997)

Dalam rangka inisiasi pengembangan inkubator dalam bidang teknologi informasi dalam hal ini adalah bidang Multimedia yang bersifat *online* serta berbasis *google play*, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Pendataan dan pengumpulan *source code* berbagai aplikasi multimedia berbasis Android yang dikembangkan oleh Mahasiswa melalui Tugas Akhir di Program Diploma 3 Teknik Informatika Fakultas MIPA UNS.
2. Pembuatan akun *play store* di *google play* yang berafiliasi dengan Program Diploma 3 Teknik Informatika.
3. Upload aplikasi multimedia berbasis android ke akun *play store* tersebut untuk dapat di akses dan di download oleh pengguna.
4. Melihat hasil review dan masukan dari pengguna yang telah menginstal aplikasi tersebut di gadget berbasis Android.
5. Menganalisis *rating* yang di hasilkan selama rentang 6 bulan untuk dijadikan pijaka atau dasar pengembangan Aplikasi lebih lanjut dan perencanaan ke arah *income generating*

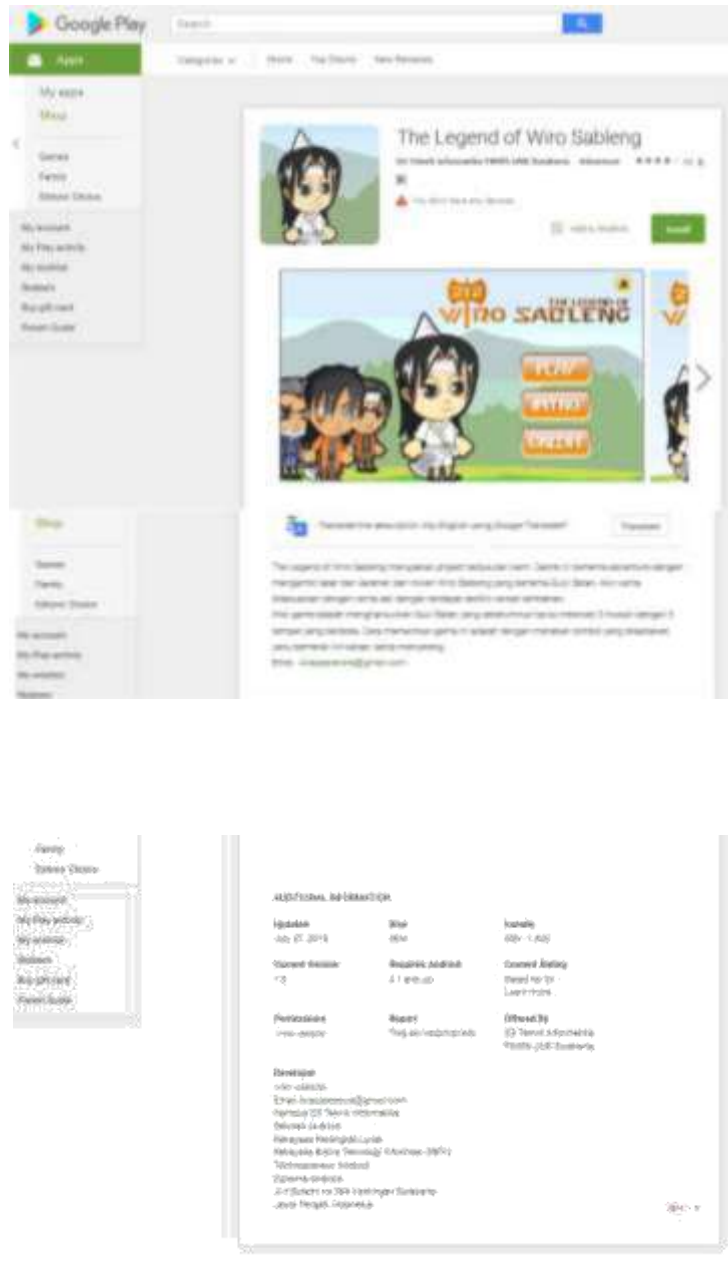
Secara skematik proses inisiasi inkubator Bisnis online bidang multimedia berbasis *google play* tersaji dalam Gambar 3 berikut :



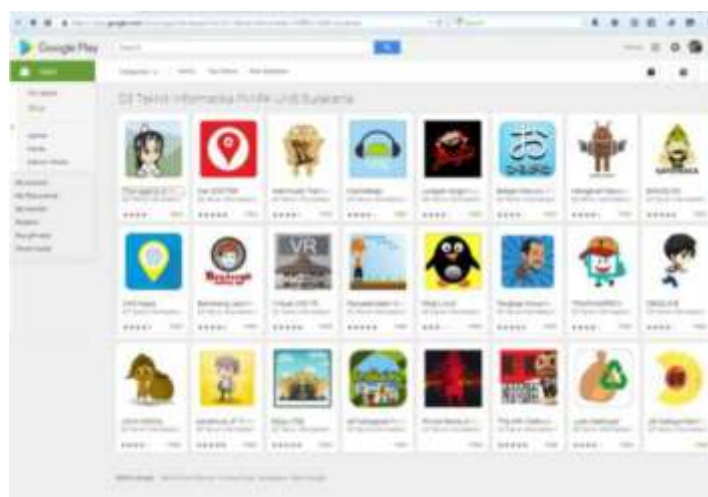
Gambar 3. Alur pengembangan inkubator bsinis online

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk Aplikasi multimedia berbasis Android hasil dari Tugas Akhir Mahasiswa terdata sejumlah 24 Aplikasi, untuk melakukan *upload* produk tersebut terlebih dahulu dilakukan pendaftaran akun di *play store* di *google play* berafiliasi dengan Program Diploma 3 Teknik Informatika sebagai developernya dengan menggunakan alamat <https://play.google.com/store/apps/developer?id=D3+Teknik+Informatika+FMIPA+UNS+Surakarta> kemudian melakukan *upload* untuk masing-masing aplikasi, hasil yang diperoleh ditunjukkan dalam Gambar 4 dan Gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 4. Hasil upload lengkap untuk aplikasi berbasis Android untuk judul aplikasi *The Legend of Wiro Sableng*.



Gambar 5. Hasil upload untuk 24 Aplikasi berbasis Android di google play

Pada Gambar 4. Menunjukkan hasil lengkap dari aplikasi yang diupload di *play store*, sebagai contoh adalah aplikasi *The Legend of Wiro Sableng*, informasi yang dimunculkan adalah judul dari aplikasi, gambar-gambar terkait *preview* dari aplikasi yang telah dibuat, sebagian berupa *short movie* untuk mengetahui penggunaan dan cara kerja aplikasi, penjelasan singkat aplikasi, informasi tambahan berupa: waktu *update* aplikasi terakhir, ukuran aplikasi, jumlah pengguna yang melakukan *install*, versi terakhir, jenis versi Android yang disarankan, rating dari aplikasi, *permissions* (jenis aplikasi lain yang ada di pengguna yang diijinkan untuk diakses), dan informasi *developer* Aplikasi. Sedangkan untuk Gambar 5 menunjukkan aplikasi-aplikasi yang telah di upload di *play store* sejumlah 24 Aplikasi yang dapat di akses dan di download oleh pengguna.

Aplikasi-aplikasi yang telah di *upload* masih bersifat *free* artinya pengguna dapat *download* dan *install* aplikasi-aplikasi tersebut secara gratis sampai batas waktu yang tidak ditentukan, informasi terkait status dari aplikasi ini seperti tersaji dalam gambar 6, aplikasi tersebut bersifat gratis bertujuan agar diperoleh informasi sebanyak-banyaknya berupa hasil *review online* dan masukan dari pengguna untuk perbaikan aplikasi ke depan, untuk mengetahui aplikasi-aplikasi yang diminati oleh pengguna, hasil *review* dan masukan untuk tiap Aplikasi seperti tersaji dalam Gambar 7.



Gambar 6. Informasi status free dari Aplikasi yang di upload.



Gambar 7. Informasi hasil review online dan masukan untuk tiap Aplikasi.

Gambar 7. menunjukkan resume dari hasil review dari semua aplikasi yang sudah di upload, rekap dari Hasil dari *review online* oleh pengguna diperoleh data bahwa 6 aplikasi mendapat nilai memuaskan (bintang 5), 6 Aplikasi mendapat nilai sangat baik (bintang 4,5), 7 Aplikasi mendapat nilai baik (bintang 4), 2 Aplikasi mendapat nilai cukup (bintang 3) dan 3 Aplikasi belum di *review online*.

	NAMA APLIKASI	TERPASANG/INSTALL	NILAI RATA-RATA
1	Alat Musik Tradisional 1.0.14	66 / 498	4,64 / 14
2	AR Cahaya Elektronik Promotion 2.1	0 / 18	—
3	AR Mengenal Profesi Pekerjaan 1	6 / 21	—
4	Bandoeng Laoetan Api 1.0	2 / 41	4,00 / 2
5	Belajar Menulis HIRAGANA 1.0	109 / 481	4,58 / 12
6	BIMASUTA 1.0	51 / 519	4,69 / 26
7	Cari DOKTER 1.3	58 / 315	4,90 / 30
8	DEADLINE 1.0	13 / 231	4,25 / 16
9	Hipnoterapi 1.0.0	132 / 763	4,50 / 28
10	JOKO KENDIL 1.0	17 / 200	3,88 / 8
11	Junk Destroyer 1.0	1 / 11	4,00 / 1
12	Juragan Angkringan 1.0	16 / 95	5,00 / 3
13	Mengenal Wayang 1.0.2	64 / 397	4,64 / 14
14	Penyelamatan Bencana Alam 1.0	11 / 36	5,00 / 3
15	Prince Rama of Ayodya 1.0	0 / 1	—
16	REALI-TEE 1.0	1 / 9	5,00 / 1
17	Sikat Linux 0.1	19 / 172	3,00 / 2
18	Tangkap Koruptor 1	7 / 28	5,00 / 8
19	The KPK Defense 1.0	0 / 38	5,00 / 1
20	The Legend of Wiro Sableng 1.0	30 / 351	4,32 / 34
21	TRAININGPEDIA 1.0	6 / 19	4,30 / 10
22	UNS Maps 1.1	35 / 121	4,50 / 14
23	Virtual UNS VR 3.0	4 / 36	5,00 / 1
24	WISATA MAGELANG	—	—

Gambar 8. Rekap aplikasi, informasi terinstal dan hasil review online

Hasil rekapitulasi Aplikasi yang telah diinstall oleh pengguna aplikasi lebih dari 300 pengguna adalah aplikasi seperti Hipnoterapi (763 kali *install*), BIMASUTA (519 kali *install*), Alat Musik Tradisional (498 kali *install*), Belajar menulis HIRAGANA (481 kali

install), Mengenal Wayang (397 kali *install*), The Legend of Wiro Sableng (351 kali *install*), dan Cari Dokter (315 kali *install*). Dari informasi ini dapat di analisis bahwa dari 24 aplikasi, yang lebih banyak di *install* oleh pengguna adalah aplikasi yang terkait dengan proses pengajaran dan pembelajaran.

Berdasarkan informasi hasil *review online* yang memiliki bintang di atas 4 dan telah *direview* oleh lebih dari 20 pengguna adalah aplikasi Cari Dokter (4,90/30), BIMASUTA (4,69/26), HIPNOTERAPI (4,50/28) dan The Legend of Wiro Sableng (4,32/34), dari informasi ini dapat dianalisis bahwa dari 24 Aplikasi, yang lebih banyak di instal oleh pengguna aplikasi adalah aplikasi yang terkait dengan proses pengajaran dan pembelajaran.

KESIMPULAN

Telah dilakukan inisiasi pengembangan Inkubator Bisnis *online* bidang Multimedia berbasis *Google play*, sebanyak 24 Aplikasi telah di *upload* di *play store*, dari 24 Aplikasi tersebut ada 7 Aplikasi telah di*install* lebih dari 300 kali dan dari hasil *review online* pengguna sebanyak 4 Aplikasi memiliki bintang di atas 4 dan di *review* lebih dari 20 pengguna, yang lebih banyak di *install* oleh pengguna aplikasi adalah aplikasi yang terkait dengan proses pengajaran dan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J,S., Manz, C,C, & Prussia, G,E.,1998. Self-leadership and performance outcomes: the mediating influence of self efficacy. *Journal of Organizational Behavior*, 19, 523-538.
- Kotler, Phillip., 1997. *Manajemen Pemasaran, Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Kontrol*. Jakarta: PT. Prenhallindo Lambing,
- Machfoedz, Mas'ud., 2005. *Kewirausahaan. Metode, Manajemen dan Implementasi*. Yogyakarta: BPFE
- Muller, Susan., 2008, Encouraging Future Entrepreneurs : The Effect of entrepreneurship Course Characteristic on Entrepreneur Intention, Disertation of University of University of St. Gallen Irchel, Zurich
- Sanusi, Achmad., 1994. *Menelaah Potensi Perguruan Tinggi Untuk Membina Program Kewirausahaan dan Mengantar Kehadiran Pewirausaha Muda*. Makalah Seminar Kewirausahaan, Inkubator Bisnis Bandung,STMB -KADIN Jabar.
- Sarosa, Pietra., 2004. *Kiat Praktis Membuka Usaha, Langkah Awal Menjadi Entrepreneur Sukses*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Steinhoff D, & Burges J.F., 2000. *Small Business Management Fundamental*. New York : McGraw - Hill,
- Wijatno Serian., 2009, Pengantar *Entrepreneurship*, Jakarta, PT Gramedia Widiasarana Indonesia.