

Materi Edukasi Digital Untuk Bisnis Kuliner

Devion Tanrico^{#1}, Yenni Merlin Djajalaksana^{*2}

*#Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha
Jalan Prof. Drg. Surya Sumantri No.65, Bandung 40164, Indonesia*

¹Tanrico7devion88@gmail.com

²Yenni.md@maranatha.ac.id

Abstract — In the digital era like today, online learning videos are familiar to everyone, especially students, children, to people who are already working, the learning video material in this journal is based on the results of interviews with businessmen who have been successful and aim to share knowledge with businessmen who just want to start a business. It is hoped that this learning video can be useful for novice businessmen to be able to survive and succeed in the business they are running.

Keywords— *Entrepreneurship, StoryBoard, E-Learning.*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan semakin majunya perkembangan teknologi manusia mulai memanfaatkannya untuk mempermudah aktivitas dan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Seperti pada bidang Pendidikan, bisnis, Kesehatan, militer dan lain sebagainya. Teknologi sekarang sudah mulai diminati oleh berbagai pihak untuk memajukan dan memperbesar bisnis, membuat obat secara canggih, membuat website online untuk Pendidikan, bisnis online dan lain sebagainya.

Dengan banyaknya minat dan kebutuhan manusia akan teknologi ini mendorong berbagai pihak untuk membuat aplikasi yang memiliki banyak manfaat seperti Website yang memiliki edukasi tentang bisnis kuliner. Bisnis kuliner melalui website semakin banyak dan sering digunakan oleh pengusaha untuk mengembangkan usahanya sehingga semakin sukses dan besar. Bisnis kuliner dengan website tentunya memiliki konten edukasi yang menarik dan cukup bermanfaat bagi penggunaannya. Agar konten edukasi tentang kewirausahaan pada website ini dibuat dengan baik tentunya harus dilakukan penelitian. Laporan ini dibuat untuk membuat materi pembelajaran kewirausahaan Bisnis Kuliner untuk membantu orang-orang yang ingin mempelajari konten edukasi kewirausahaan dengan judul “Pengembangan Materi Digital untuk Edukasi Topik Kewirausahaan Bisnis Kuliner”.

B. Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Konten Edukasi dengan metode Kewirausahaan pada bisnis kuliner agar bermanfaat bagi pengguna.
2. Mengetahui cara membuat video editing dan konten editing untuk membuat materi pembelajaran kewirausahaan bisnis kuliner.

II. KAJIAN TEORI

A. E-Learning

E-learning atau yang kita biasa disebut juga pembelajaran online adalah gabungan dari Teknologi dan informasi yang dibuat untuk membantu orang-orang yang ingin belajar agar mampu belajar dimana saja dan kapan saja. *E-learning* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi [1]. *E-learning* merupakan bentuk dari aplikasi gabungan dari teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *E-learning* Merupakan media Pendidikan berbasis sistem yang memungkinkan seseorang untuk belajar dimana saja dan kapan saja [3]. Jadi dari beberapa sumber di atas dapat kita rangkumkan bahwa *E-learning* merupakan sebuah aplikasi yang dibuat dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk membantu manusia agar bisa dapat belajar di mana saja dan kapan saja.

1) Ciri-ciri E-Learning [1]:

Berdasarkan dari beberapa sumber E-learning memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

- a. Memiliki konten untuk tujuan pembelajaran.
- b. Menggunakan metode instruksional
- c. Menggunakan elemen-elemen media berupa gambar, kata-kata, video untuk menyampaikan materi pembelajaran
- d. Memungkinkan pembelajaran berpusat kepada pengajar (synchronous e-learning) atau didesain untuk pembelajaran mandiri (asynchronous e-learning)
- e. Memberikan pemahaman dan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

2) *Model-Model E-learning [2]:*

Selain memiliki beberapa ciri – ciri seperti yang di atas E-Learning juga memiliki berbagai macam model yaitu sebagai berikut:

a. *Web-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Web)*

Pembelajaran berbasis web merupakan sebuah sistem pembelajaran jarak jauh yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan antarmuka web. Di pembelajaran berbasis web ini para siswa bisa melakukan pembelajaran melalui situs web dan dapat berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka maupun pengajar sesuai dengan fasilitas yang disediakan web tersebut.

b. *Virtual Education (Pendidikan Virtual)*

Pendidikan virtual ini terjadi dimana sang pengajar akan memanfaatkan sebuah aplikasi LMS lalu menyediakan materi pembelajaran lewat aplikasi LMS (Learning Management System) Contohnya pemanfaatan Zoom, google classroom dan lain sebagainya.

c. *Digital Collaboration (Kolaborasi Digital)*

Kolaborasi digital ialah suatu kegiatan dimana para pelajar berasal dari berbagai kelompok yang berbeda (universitas, kelas, sekolah, bahkan negara) Bersama-sama mengerjakan suatu proyek/tugas dan saling berbagi ide dan informasi, memanfaatkan internet.

B. Storyboard

Storyboard atau bisa juga kita artikan sebagai papan cerita. Storyboard merupakan kumpulan gambar sketsa yang menggambarkan suatu cerita [4]. Storyboard merupakan sebuah papan yang berisikan gambar-gambar dan tulisan yang menjelaskan alur cerita berbentuk animasi [5]. Storyboard merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah di desain yang memiliki informasi pembelajaran serta petunjuk pembelajaran [6].

1) *Fungsi Storyboard*

Storyboard memiliki berbagai macam fungsi dalam pembelajaran multimedia interaktif diantaranya yaitu ;

1. Sebagai media yang menjelaskan secara lengkap apa saja yang ada pada setiap flowchart / alur.
2. Sebagai pedoman bagi programmer dan animator untuk merancang program ke dalam bentuk program dan animasi.
3. Sebagai pedoman bagi narrator dan teknisi untuk merekam suara apa saja yang dibutuhkan oleh naskah.
4. Sebagai dokumen tertulis
5. Sebagai bahan dalam pembuatan manual book [6].

2) *Kelebihan Storyboard*

Selain pengertian dan fungsi storyboard seperti yang telah disebutkan di atas Storyboard juga memiliki kelebihan yaitu storyboard bisa mempresentasikan Pendidikan yang lebih tinggi dengan lebih akurat daripada representasi pengetahuan kecerdasan buatan umum seperti bingkai. Selain itu storyboard juga dapat digunakan untuk melengkapi sistem Pendidikan akademik [6].

3) *Kelemahan Storyboard*

Selain memiliki kelebihan seperti yang telah dicantumkan di atas storyboard juga memiliki beberapa kekurangan seperti tidak dapat menunjukkan Gerakan-gerakan kamera, beserta efek optikal seperti pemudaran / penglarutan (blur, dissolving) [6].

C. Media Pembelajaran

Seiring kemajuan teknologi kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan lebih fleksibel (dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja) media berasal dari Bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan berupa buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto gambar, grafik, televisi, dan komputer [7]. Media pembelajaran adalah segala bentuk benda maupun alat yang digunakan untuk sarana pembelajaran. [8]

Secara umum media pembelajaran dapat dijabarkan menjadi tiga diantaranya:

1. Media visual, yaitu media yang memanfaatkan indera penglihatan dari siswa untuk menyampaikan pembelajaran yang dibawa. Contohnya seperti buku, poster, jurnal, peta, dan lain sebagainya
2. Media Audio yaitu media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dari siswa. Informasi yang diterima dapat berupa bunyi-bunyian, music, dan bunyi tiruan.
3. Media audio-visual yaitu media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa dalam suatu proses kegiatan. Contohnya film, program tv dan video

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang sangat efektif saat ini untuk menunjang proses pembelajaran online.

Manfaat dari penggunaan media video pada proses pembelajaran diantaranya:

1. Membantu guru/dosen dalam memberikan pembelajaran khususnya pada kegiatan praktek.
2. Memaksimalkan tujuan pembelajaran dalam waktu yang sangat singkat dan efektif
3. Dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih mandiri
4. Siswa dapat berdiskusi dan bisa bertanya kepada teman sekelasnya apabila kebingungan.
5. Siswa dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi
6. Daya nalar siswa lebih terfokus dan lebih kompeten
7. Siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan Latihan- Latihan yang sudah diajarkan
8. Siswa dapat menanyakan di mana saja karena materi sudah dalam format film atau vcd
9. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman Pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi
10. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih struktural [7]

D. Kewirausahaan

Kewirausahaan atau *entrepreneurship* adalah kemampuan untuk berkreasi, berkeaktifitas dalam rangka menciptakan inovasi untuk memanfaatkan peluang menuju sebuah kesuksesan [9]. wirausaha adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengelola, berinovasi, merancang, serta mengendalikan semua usaha yang ia ciptakan [10].

E. Adobe Premiere Pro

Adobe premiere pro merupakan sebuah platform/software untuk mengedit video yang dapat dioperasikan di berbagai perangkat komputer rumahan [11]. *Adobe premiere pro* merupakan program pengolahan video profesional yang sedang populer pada masa kini. *Adobe* sendiri merupakan perusahaan yang mengembangkan software multimedia yang populer dan terkemuka di dunia pada masa kini [12].

III. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

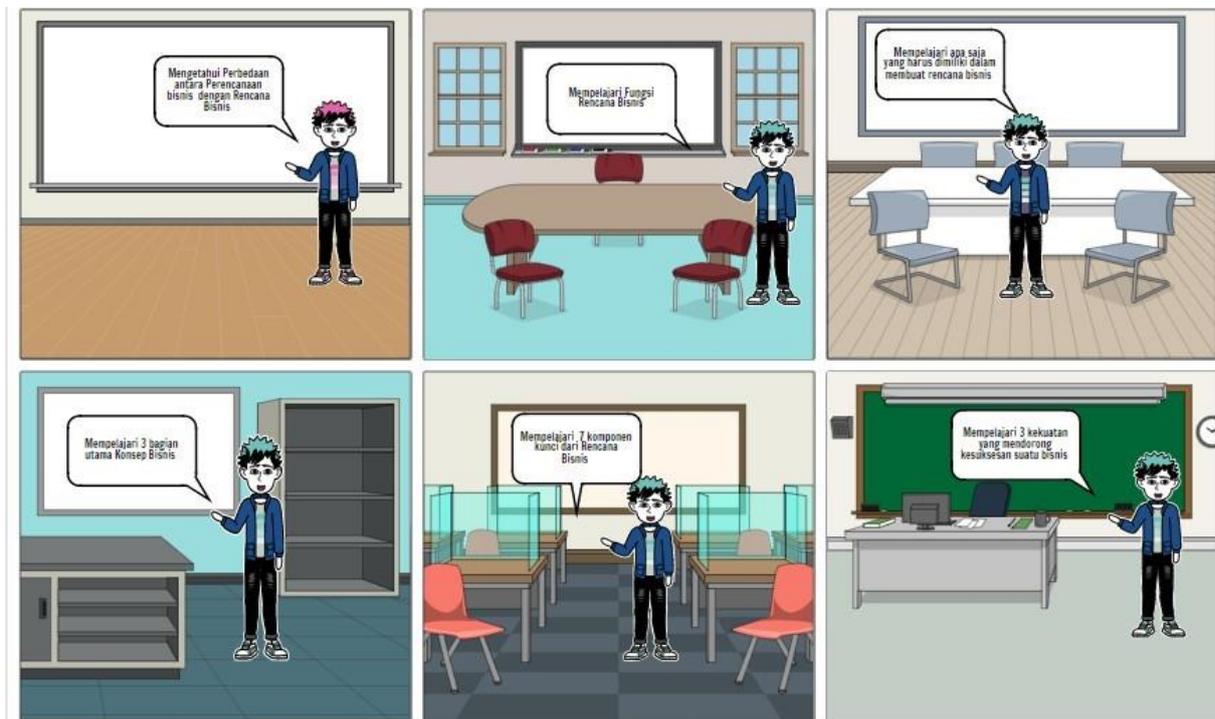
A. Daftar Topik yang akan disajikan pada Video Pembelajaran

Topik materi yang dibuat diperoleh dari hasil wawancara dengan pebisnis kuliner yang sudah topik – topik tersebut digambarkan oleh Tabel I Daftar topik yang akan disajikan.

Tabel I
Daftar topik yang akan disajikan:

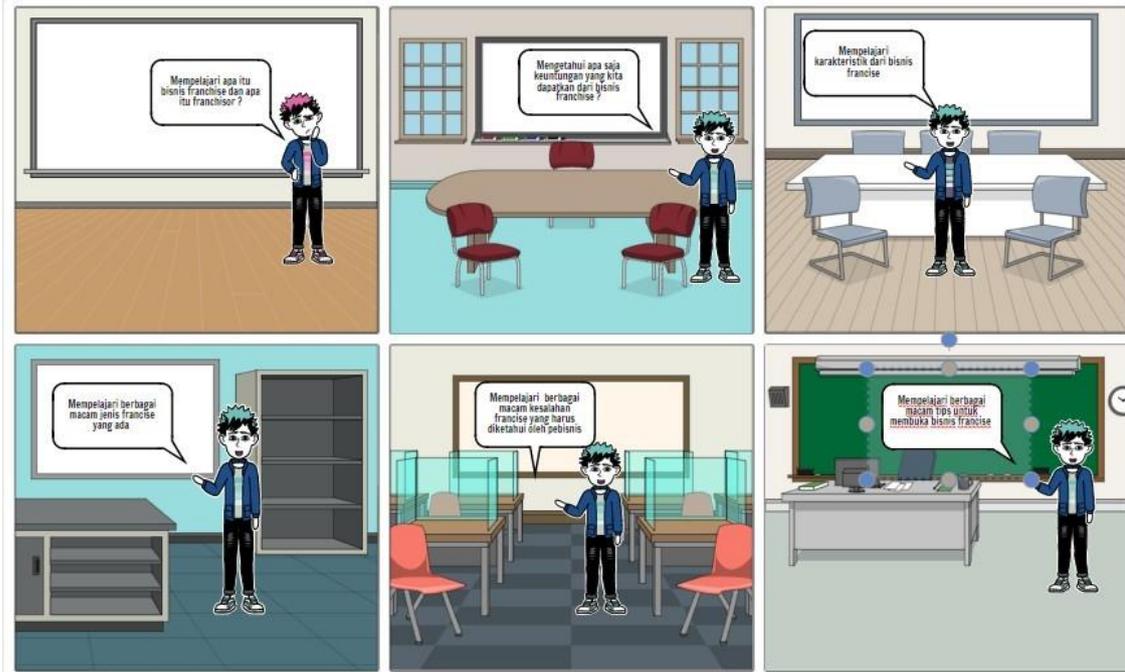
Topik 1	Perencanaan Bisnis
Topik 2	Franchise / waralaba
Topik 3	Pengembangan produk saat membuka usaha
Topik 4	Strategi Bersaing dalam dunia Kewirausahaan
Topik 5	Perilaku Konsumen

Storyboard perencanaan bisnis di gambar pertama hingga gambar keenam tampak orang sedang menjelaskan apa saja materi–materi yang ada pada perencanaan bisnis. Materi pada gambar pertama mengetahui perbedaan antara perencanaan bisnis dengan rencana bisnis, materi pada gambar kedua adalah mempelajari fungsi rencana bisnis, materi pada gambar ketiga adalah apa saja yang harus dimiliki dalam membuat rencana bisnis, materi pada gambar keempat adalah 3 bagian utama konsep bisnis, materi pada gambar kelima adalah 7 komponen kunci dari rencana bisnis, dan materi pada gambar keenam adalah 3 kekuatan yang mendorong kesuksesan suatu bisnis. Penggambaran penjelasan tersebut tergambar pada gambar 1.



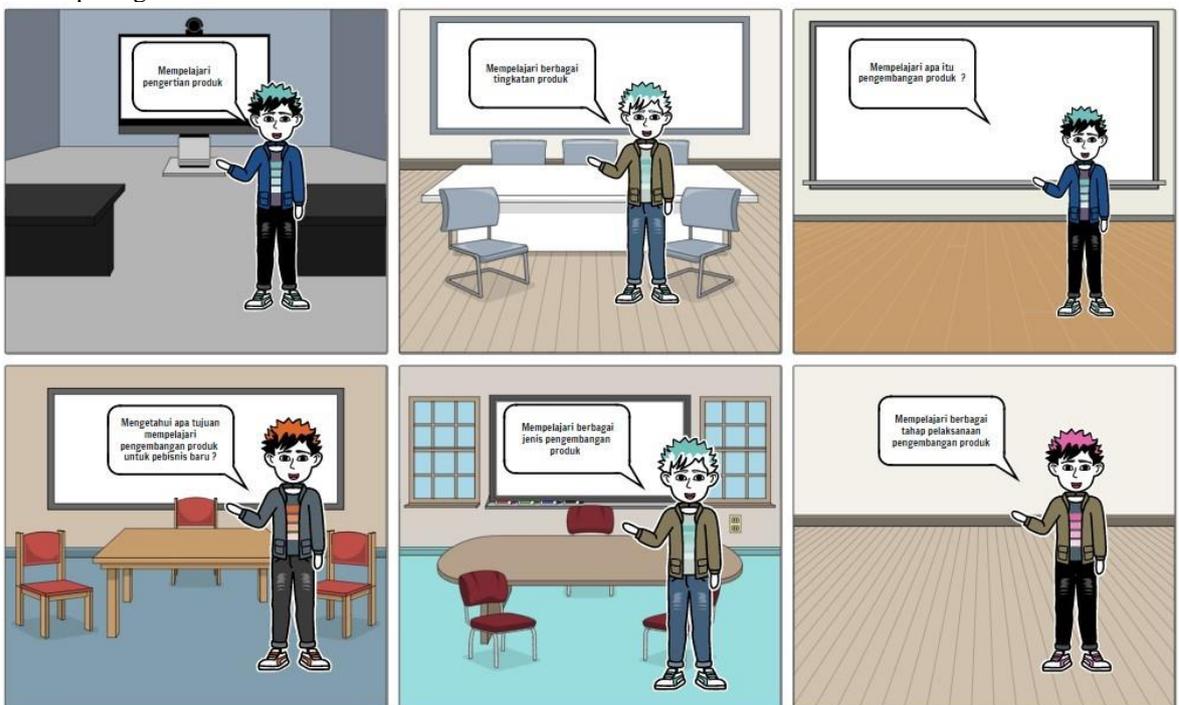
Gambar 1 Storyboard Perencanaan Bisnis

Storyboard franchise / waralaba di gambar pertama hingga gambar keenam tampak orang sedang menjelaskan apa saja materi – materi yang ada pada franchise / waralaba. Materi pada gambar pertama mempelajari apa itu bisnis franchise dan apa itu franchisor, materi pada gambar kedua adalah mempelajari keuntungan yang didapatkan dari bisnis franchise, materi pada gambar ketiga adalah mempelajari karakteristik bisnis franchise, pada gambar keempat adalah berbagai macam franchise yang ada, materi pada gambar kelima adalah berbagai macam kesalahan franchise yang harus diketahui, dan materi pada gambar keenam adalah tips untuk membuka/memulai bisnis franchise. Storyboard tersebut digambarkan pada Gambar 2.



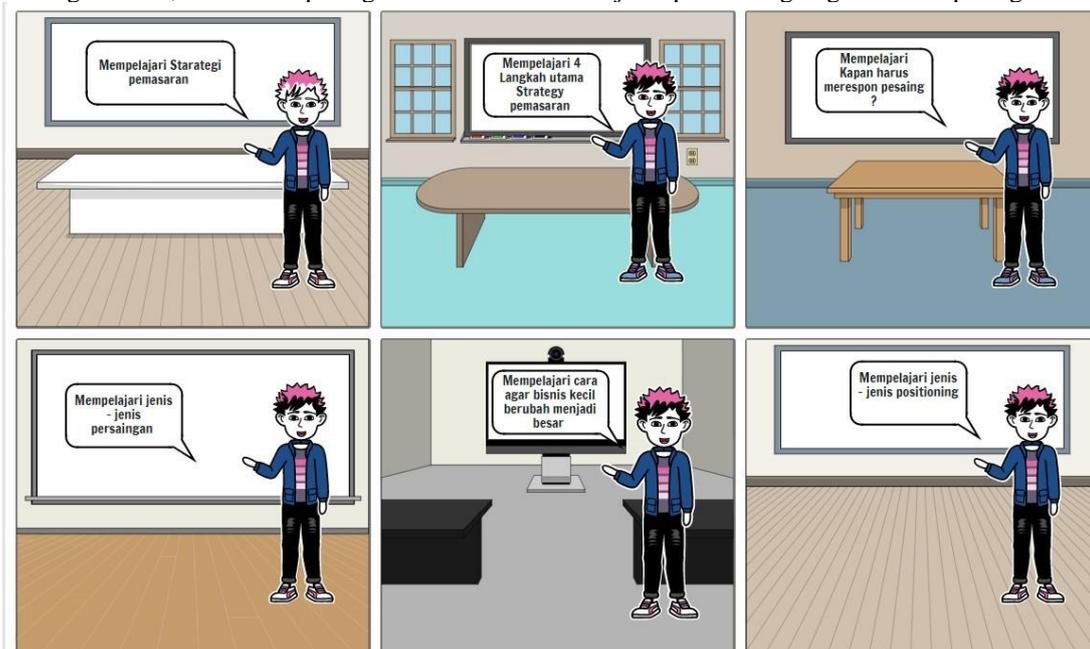
Gambar 2 Storyboard Materi Franchise/Waralaba

Storyboard pengembangan produk dari gambar pertama hingga gambar keenam tampak orang sedang menjelaskan apa saja materi – materi yang ada pada pengembangan produk. Materi pada gambar adalah pertama pengertian produk, materi pada gambar kedua adalah tingkatan produk, materi pada gambar ketiga adalah pengertian pengembangan produk, materi pada gambar keempat adalah tujuan mempelajari pengembangan produk untuk pebisnis baru, materi pada gambar kelima adalah jenis pengembangan produk, dan materi pada gambar keenam adalah tahap pelaksanaan pengembangan produk. Digambarkan pada gambar ke 3.



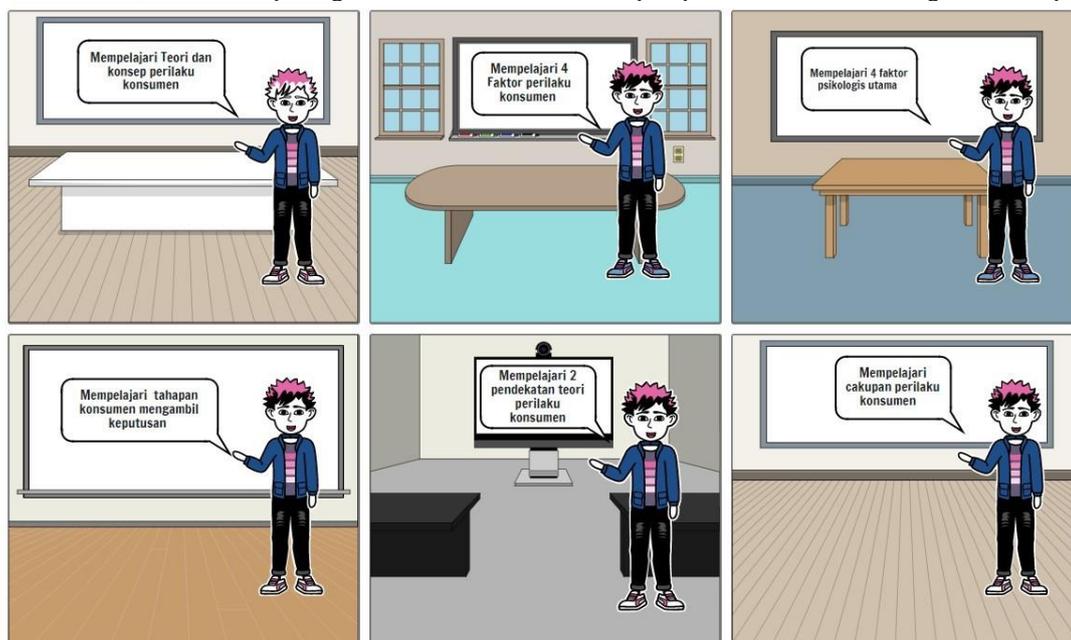
Gambar 3 Storyboard Pengembangan Produk

Storyboard Strategi bersaing dalam dunia bisnis dari gambar pertama hingga gambar keenam tampak orang sedang menjelaskan apa saja materi – materi yang ada pada Strategi bersaing dalam dunia bisnis. Materi pada gambar pertama adalah strategi pemasaran, materi pada gambar kedua adalah 4 langkah utama strategi pemasaran, materi pada gambar ketiga adalah kapan harus merespon pesaing, materi pada gambar keempat adalah jenis persaingan , materi pada gambar kelima adalah segmentasi , dan materi pada gambar keenam adalah jenis positioning. Digambarkan pada gambar ke 4.



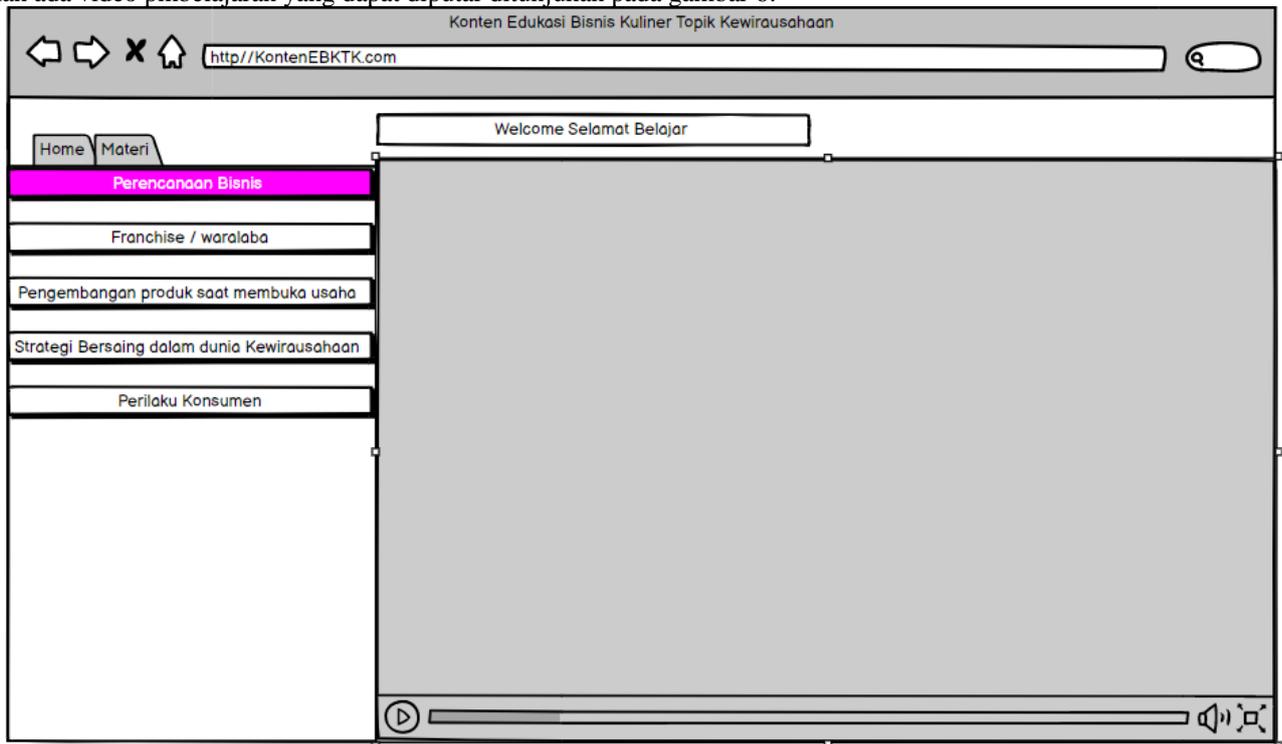
Gambar 4 Storyboard Strategi Bersaing

Storyboard perilaku konsumen dari gambar pertama hingga gambar keenam tampak orang sedang menjelaskan apa saja materi – materi yang ada pada perilaku konsumen. Materi pada gambar pertama teori dan konsep perilaku konsumen, materi pada gambar kedua adalah 4 faktor perilaku konsumen, materi pada gambar ketiga adalah 4 faktor psikologis utama, materi pada gambar keempat adalah tahapan konsumen mengambil keputusan, materi pada gambar kelima adalah 2 pendekatan teori perilaku konsumen, dan materi pada gambar keenam adalah cakupan perilaku konsumen. Digambarkan pada gambar 5.



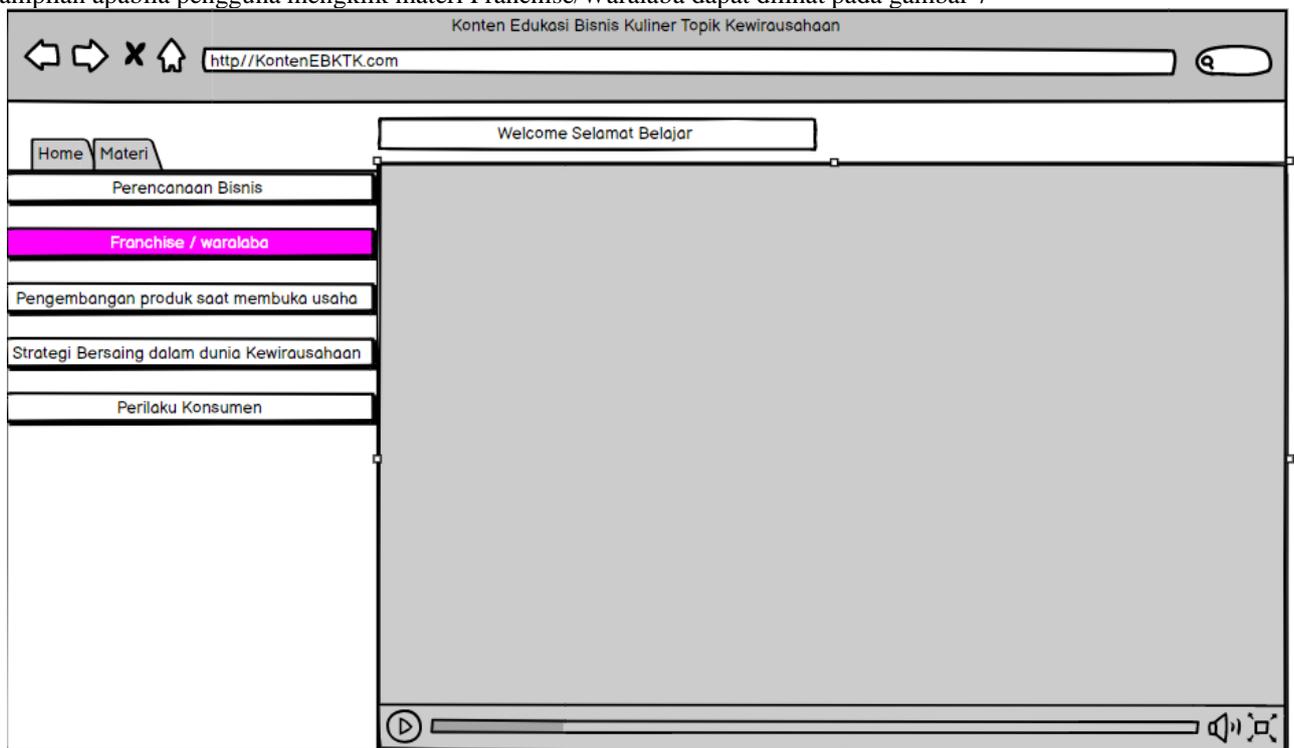
Gambar 5 Storyboard Perilaku Konsumen

Tampilan apabila materi perencanaan Berikut ini merupakan tampilan Menu materi setelah mengklik ayo belajar ada 5 materi yang dapat dipelajari pada halaman ini pengguna tinggal mengklik materi yang ingin dipelajari lalu di sebelah kanan akan ada video pembelajaran yang dapat diputar ditunjukkan pada gambar 6.



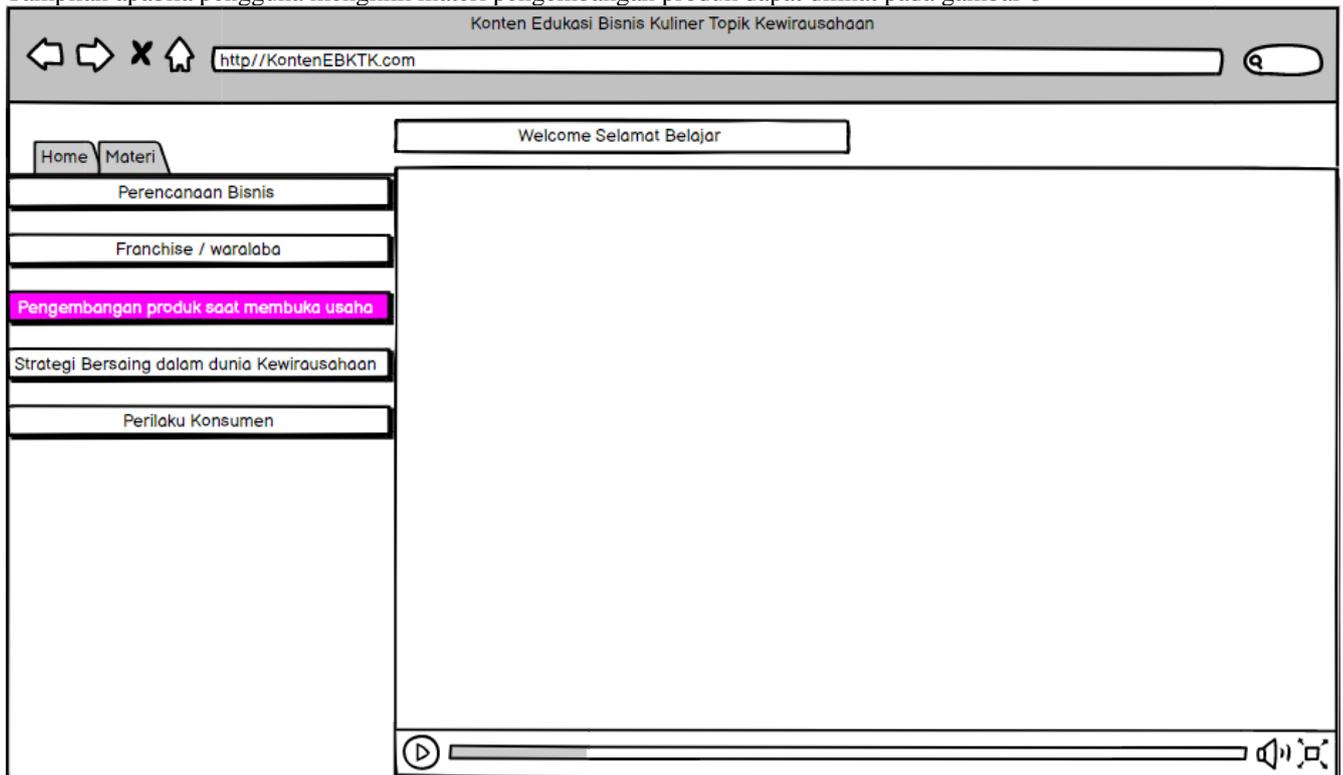
Gambar 6 Tampilan rancangan menu apabila materi perencanaan bisnis di pilih

Tampilan apabila pengguna mengklik materi Franchise/Waralaba dapat dilihat pada gambar 7



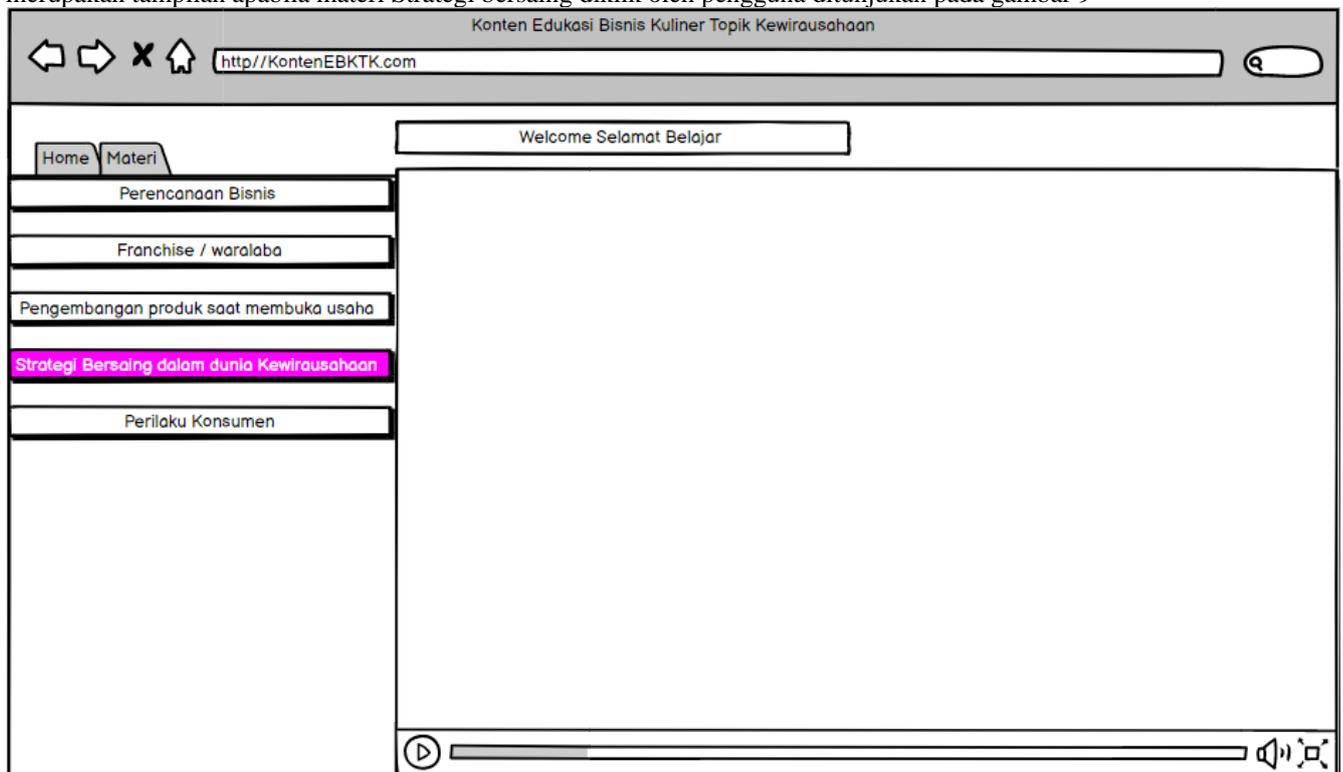
Gambar 7 Tampilan rancangan menu apabila materi franchise/waralaba di pilih

Tampilan apabila pengguna mengklik materi pengembangan produk dapat dilihat pada gambar 8



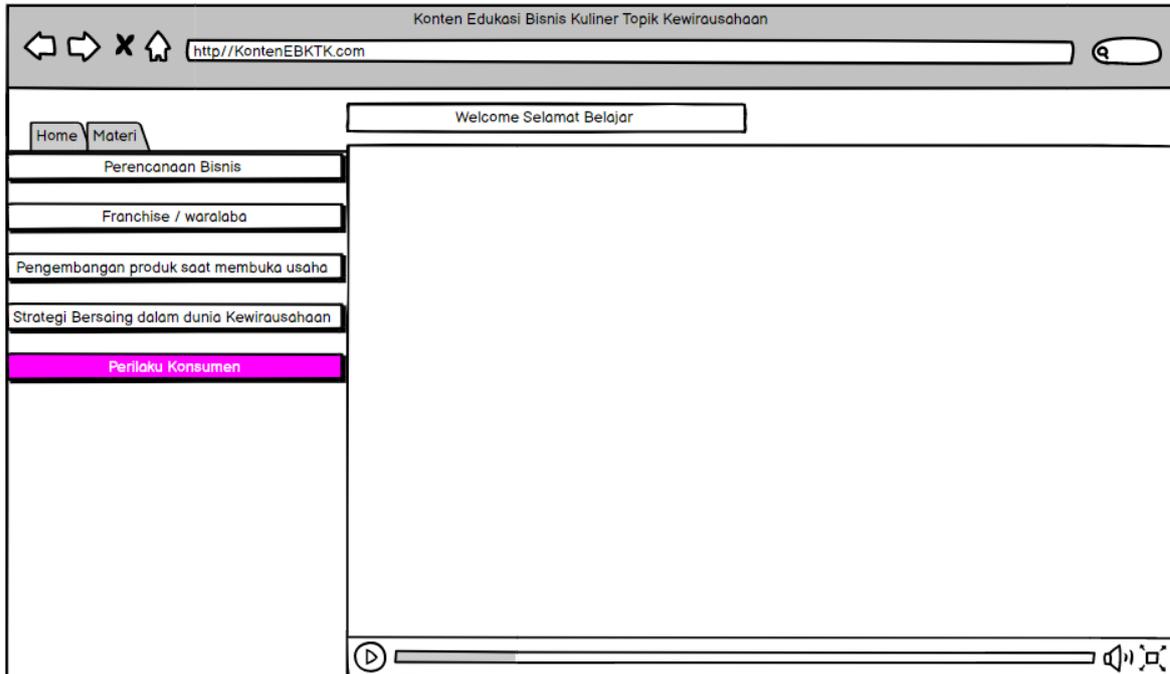
Gambar 8 Tampilan rancangan menu apabila materi pengembangan produk di pilih

merupakan tampilan apabila materi Strategi bersaing diklik oleh pengguna ditunjukkan pada gambar 9



Gambar 9 Tampilan menu strategi bersaing dalam dunia kewirausahaan apabila dipilih

Tampilan apabila pengguna mengklik materi perilaku konsumen Setelah selesai memutar video pembelajaran materi user bisa mengulang kembali video materi yang telah di putar apabila masih ada materi yang belum dipahami. Digambarkan oleh gambar ke 10.



Gambar 10 Tampilan menu perilaku konsumen dipilih

IV. IMPLEMENTASI DAN HASIL KERJA

Tampilan video Perencanaan bisnis yang berisi tentang perbedaan rencana bisnis, manfaat rencana bisnis , konsep dan wawasan rencana bisnis. Ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. Video materi perencanaan bisnis

Video materi *franchise* / waralaba yang berisi tentang apa pengertian *franchise* ?, berbagai macam jenis *franchise*, keuntungan memiliki bisnis *franchise*, tips bagaimana cara membuka bisnis *franchise* yang sukses ? ditunjukan oleh gambar 12.



Gambar 12 Video Materi Franchise/Waralaba

Tampilan Video materi pengembangan produk saat membuka usaha yang berisi tentang apa pengertian produk, mengapa suatu produk harus dikembangkan?. Apa saja yang harus diperhatikan dalam pengembangan produk?, dan mengapa seorang pebisnis kuliner harus mempelajari ini ? ditunjukan pada gambar 13



Gambar 13 Tampilan video materi pengembangan produk

Tampilan video materi Strategi Bersaing dalam dunia Kewirausahaan yang berisi tentang apa manfaat mempelajari materi tersebut?, mempelajari strategy pemasaran yang berisi 7p (price, place, product, promotion, process, people , dan Physical evidence. Mempelajari 4 langkah strategi pemasaran, pembagian segmentasi, targeting serta positioning ditunjukkan pada gambar 14



Gambar 14 Tampilan video strategi bersaing dalam dunia kewirausahaan

Tampilan video materi perilaku konsumen yang berisi tentang pengertian perilaku konsumen, mempelajari perilaku konsumen rasional dan irasional, faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen. Ditunjukkan oleh gambar 15



Gambar 15 Tampilan video materi Perilaku Konsumen

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dari pembuatan video materi yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan hasil pembuatan video materi yang telah dibuat konten edukasi dan materi yang disampaikan kepada pelaku bisnis kuliner mudah dipahami dan dimengerti dan tidak membosankan.
2. Dengan menggunakan beberapa aplikasi video editing dan konten editing seperti adobe premiere pro kita mampu membuat video pembelajaran yang menarik dan tentunya unik agar pebisnis kuliner pemula dapat mengerti dan tidak bosan.

B. Saran

Dalam mengimplementasikan video edukasi kewirausahaan untuk pebisnis kuliner video materi yang dibuat masih memiliki kekurangan karena proses editing video yang sedikit rumit materi yang disampaikan durasinya sedikit kurang dan masih ada kekurangan materi di dalam video nya untuk pengembangan kedepannya kekurangan materi dan durasi yang pendek bisa diatasi dengan durasi dan materi yang lengkap maka video pembelajaran akan lebih menarik dan lebih bermanfaat lagi bagi pebisnis kuliner yang membutuhkan edukasi tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat berterima kasih terhadap pembimbing, semua dosen, dan teman-teman yang membantu proses pembuatan jurnal ini berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Yuliani, Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [2] N. N. Supuwingsih, E-Learning untuk Pembelajaran Abad 21 dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, Media Sains Indonesia, 2021.
- [3] M. Dr. Muhammad Rusli, Memahami E-learning, Penerbit Andi, 2020.
- [4] J. Enterprise, 30 Bisnis Berbasis Ide untuk Siapa pun, Elex Media Komputindo, 2013.
- [5] S. M. Mardi, CARA MUDAH MEMBUAT ANIMASI, Zifatama Jawara, 2020.
- [6] M. Dr. Nana, PENGEMBANGAN BAHAN AJAR, Penerbit Lakeisha, 2019.
- [7] D. D. Panggabean, Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation, Media Sains Indonesia, 2021.
- [8] H. H. Batubara, Media Pembelajaran Efektif, Fatawa Publishing, 2020.
- [9] M. I. Brillyanes Sanawiri, Kewirausahaan, Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [10] I. Shalahuddin, Prinsip-Prinsip Dasar Kewirausahaan, Deepublish, 2018.
- [11] Jubilee, Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula, Elex Media Komputindo, 2019.
- [12] Madcoms, Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4, Penerbit Andi, 2015.