

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Program Mahasiswa Wirausaha (PMW)

Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) merupakan program pengembangan keterampilan mahasiswa dalam berwirausaha dan berorientasi pada laba (profit). PMW dilaksanakan oleh PTN dan PTS sesuai dengan alokasi dana yang berbeda-beda. PMW bertujuan memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, sikap dan jiwa wirausaha (entrepreneurship) serta menciptakan calon pengusaha muda berpendidikan tinggi yang tangguh dalam persaingan global.(UNESA, 2019)

Untuk menumbuhkan kembangkan jiwa kewirausahaan dan meningkatkan aktivitas kewirausahaan bagi mahasiswa, juga para lulusan Perguruan Tinggi agar lebih menjadi *job creator* daripada *job seeker*, sejak tahun 2009 Pemerintah melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) untuk dilaksanakan dan dikembangkan oleh perguruan tinggi. Diharapkan dengan program ini karya-karya inovasi mahasiswa sebagai hasil di berbagai lomba dapat ditindak lanjuti secara komersial untuk menjadi embrio bisnis yang berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.(Wirausaha & Malang, 2019)

PMW dapat dikatakan sebagai sarana dan prasarana dalam praktek nyata dalam berwirausaha di perguruan tinggi, dimana dalam mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa diberikan ilmu dalam berwirausaha dan PMW merupakan salah satu tindakan nyata bagi mahasiswa untuk mempraktekan ilmu yang didapatkannya.

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi telah membuat suatu pedoman PMW yang diharapkan dapat membantu perguruan tinggi dalam merencanakan dan mengimplementasikan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW). Pedoman PMW diperbaiki setiap tahun berdasarkan berbagai masukan dan pertimbangan dari berbagai pihak serta pengalaman pelaksanaan PMW tahun-tahun sebelumnya. Sebagai strategi pendidikan, PMW harus menjadi bagian dari proses pendidikan mahasiswa selama masa studi di Perguruan Tinggi. Agar PMW dapat menumbuhkan jiwa wirausaha pada mahasiswa, maka tahapan yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi minimal mencakup tahapan persiapan, pembekalan, pelaksanaan program, serta pemantauan dan evaluasi.

2.2 *Entrepreneurship Training Unit (ETU)*

Berdasarkan intruksi presiden No.4 Tahun 1995 mengenai Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan serta di perkuat dengan surat keputusan bersama menteri negara koperasi dan UKM dan Menteri Pendidikan nasional no.02/SKB/MENEG/IV/2000 dan No.4/U/SKB/2000 tertanggal 29 Juni 2000 tentang pendidikan perkoperasian dan kewirausahaan, maka pada tahun 2006 Politeknik Negeri Malang bekerja sama dengan Asosiasi Politeknik Indonesia (ASPI) dan NUFFIC (*The Netherlands Organisation for international cooperation in Higher Education*) untuk menyelenggarakan *Entrepreneurial Skill Development Program (ESDP)* yang bertujuan mengembangkan kemampuan berwirausaha mahasiswa. Kerjasama tersebut tertuang dalam surat keputusan direktur nomor 5679/N/14.PJ.2006 tertanggal 23 agustus 2006. Selanjutnya berdasarkan kesepakatan kerjasama antara pihak ASPI dan Polinema maka lahir suatu lembaga yang bernama *Entrepreneurship Training Unit (ETU)*.

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan yang bertanggung jawab terhadap kualitas lulusan berupaya mengurangi jumlah pengangguran terbuka dengan mengembangkan pola pikir lulusan dari sebagai pencari kerja (*job seeker*) menjadi pencipta kerja (*job maker*). Politeknik Negeri Malang berupaya mengembangkan paradigma berfikir lulusan dari sebagai pencari kerja menjadi pencipta kerja, yang tertuang dalam salah satu visi polinema “Menciptakan suasana akademik yang kondusif untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dan pembelajaran yang mendorong pola pembelajaran seumur hidup dan tumbuhnya jiwa kewirausahaan”.

Entrepreneurship Training Unit (ETU) sebagai unit pengelola kewirausahaan bertugas memfasilitasi semua kegiatan kewirausahaan mahasiswa yang terdiri dari pendidikan, pelatihan, seminar, pemberian modal usaha, konsultasi hingga pendampingan usaha. Seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan yang di kelola ETU semakin luas. Saat ini ETU juga mengelola posdaya, menjadi konsultan UMKM binaan posdaya polinema dan bekerja sama dengan beberapa institusi pemerintah untuk memberikan pelatihan. Tujuan dari ETU adalah memberikan pelayanan di bidang pelatihan serta konsultasi kewirausahaan dan bisnis bagi

masyarakat yang memiliki usaha, meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berwirausaha, membangun jaringan informasi bisnis, menyediakan data dan informasi bisnis.(POLINEMA, 2018)

2.3 Sistem Informasi

Sistem adalah sekumpulan elemen yang dalam sebuah jaringan yang bekerja secara teratur dalam satu kesatuan yang bulat dan terpadu untuk mencapai sebuah tujuan atau sasaran tertentu.

Informasi merupakan sebuah hasil dari sebuah pengolahan data yang melalui sekumpulan proses pada sebuah sistem, yang diolah sedemikian rupa sehingga layak untuk disajikan kepada masyarakat umum Jenis-jenis informasi dapat dipandang dari 3 segi yaitu manajerial, sumber dan rutinitasnya.

Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksananya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk. (Nataniel & Hatta, 2009)

2.4 WEB

Web adalah Sebuah software yang berfungsi untuk menampilkan dokumen - dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui software yang terkoneksi dengan internet. Penulis menggunakan website sebagai media sistem informasi yang dibuat, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun. (Destiningrum & Adrian, 2017)

2.5 CodeIgniter (CI)

Codeigniter merupakan sebuah *framework* PHP dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*) yang dapat memudahkan *developer* (pengembang) untuk membuat aplikasi web dengan cepat. Karena konsep MVC ini memisahkan antara *query* ke *data base* (Model) dengan tampilan (*View*) serta logika pemrograman (*Controller*). Konsep MVC ini biasanya diterapkan pada bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP).(Rahmawati, 2017)

2.6 *HTML (Hyper Text Markup Language)*

HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa *mark up* atau bahasa penanda terhadap suatu dokumen teks. Simbol *mark up* yang digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>). Kedua tanda ini disebut *tag*. Pada website yang dibuat, kami menggunakan HTML untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, *heading*, *link* atau tautan untuk halaman web.(Binarso, Sarwoko, & Ba, 2012)

2.7 *CSS (Cascading Style Sheet)*

Pada *website* it-jurnal.com, pengertian CSS merupakan salah satu bahasa desain web (*style sheet language*) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda. Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID. Pada program ini, kami menggunakan CSS sebagai *style* tampilan halaman website seperti pengaturan warna, ukuran dan formatting.(Andika, 2018)

2.8 *Bootstrap*

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedepankan tampilan untuk *mobiledevice* (Handphone, *smartphone* dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan *HTML*, *CSS* dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan.(Effendy & Nuqoba, 2016) *Bootstrap* akan kami gunakan untuk memperindah tampilan sehingga website mudah untuk digunakan dan pengguna tidak mudah bosan.

2.9 *PHP (Hypertext Preprocessor)*

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web *server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server*. PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini

menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan. (Anhar, 2010)

2.10 Android

Android Merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. (Pratama et al., 2016).

Penulis menggunakan *webview* android dikarenakan di era modern ini hampir seluruh mahasiswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android. Selain itu juga *smartphone* akan semakin memudahkan pengumpulan karena mahasiswa dapat melakukan edit pada laporan menggunakan *smartphone* dimanapun.

2.11 Android Studio

Android studio adalah Integrated Development Environment (IDE) untuk sistem operasi Android, yang dibangun diatas perangkat lunak JetBrains IntelliJ IDEA dan didesain khusus untuk pengembangan Android. IDE ini merupakan pengganti dari Eclipse Android Development Tools (ADT) yang sebelumnya merupakan IDE utama untuk pengembangan aplikasi android. (“Apa itu Android Studio? Inilah Penjelasannya Singkatnya - Mobile Development - Forum Diskusi Indonesia - Forum-id.com,” n.d.)

Dengan software ini penulis membuat *webview* dari website Sistem Informasi Pelaporan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) ETU Politeknik Negeri Malang. Penulis menggunakan *webview* untuk menyamakan seluruh fitur yang ada pada website. Dengan begitu aktor yang akan menggunakan aplikasi ini tidak merasa bingung.

2.12 My Structured Query Language(MySQL)

MySQL adalah sebuah perangkat lunak yang terdapat didalam sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau yang biasa disebut DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. Dalam membuat *mysql* yang tersedia di dalam perangkat lunak yang

terletak di GPL atau yang biasa di sebut dengan *General Public License*. Dan tetapi mysql ini dapat menjual dibawah komersial dalam kasus pengguna bagi yang tidak sama cocok dengan penggunaan *General Public License*.(Dhika, Isnain, 2019)

My SQL merupakan database yang sudah sering kali digunakan dalam pembuatan aplikasi karena cara penggunaannya yang cukup mudah. Selain itu My SQL juga tidak mendapatkan update setiap tahunnya sehingga jarang terjadi adanya perubahan signifikan yang akan dialami.