

DESAIN PROPOSISI NILAI PADA STARTUP BIDANG PENDIDIKAN MENGUNAKAN VALUE PROPOSITION DESIGN

VALUE PROPOSITION DESIGN IN STARTUP EDUCATION SECTOR USING VALUE PROPOSITION DESIGN

Ricky Fauzy¹, Astri Ghina²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

rickyfauzy@student.telkomuniversity.ac.id¹, aghina@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Sulitnya penyesuaian aktivitas pendidikan di Indonesia menyebabkan banyaknya peserta didik yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru/dosen di era pandemi ini. Oleh karena itu hal ini menjadi peluang besar untuk para startup dibidang pendidikan yang ada di Indonesia unntuk segera menghadirkan solusi bagi pendidikan di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk memecahkan solusi dari permasalahan pendidikan di Indonesia dan memvalidasi value proposition Startup dibidang pendidikan yang menyediakan platform layanan bimbingan belajar bagi mahasiswa yaitu Tutuo. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori value proposition design. Dalam teori value proposition design terdapat dua elemen yang saling berhubungan yaitu value map dan customer profile. Ketika ada kesamaan hubungan antara customer segment dan value map, maka akan menghasilkan Value Proposition Canvas yang FIT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan fenomena penelitian ini diteliti menggunakan metode studi kasus. Teknik pengambilan data penelitian ini dengan cara wawancara secara mendalam, observasi, dan pengumpulan data primer. Narasumber yang terlibat yaitu mahasiswa, pengajar, founder Tutuo. Manfaat penelitian ini dari aspek teoritis yaitu hasil dari usulan hipotesis dari penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Manfaat penelitian dari aspek praktis yaitu hasil usulan hipotesis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memvalidasi startup Tutuo dan menghasilkan usulan solusi bagi pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan ditingkat Perguruan Tinggi.

Kata kunci: Value proposition design, Startup, Pendidikan, Value Map, Customer Profile, FIT

Abstract

The difficulty of adjusting educational activities in Indonesia causes many learners who do not understand the material delivered by teachers / lecturers in this pandemic era. Therefore, this is a great opportunity for startups in the field of education in Indonesia to immediately present solutions for education in Indonesia. The purpose of this research is to solve the solution of educational problems in Indonesia and validate the value proposition of startups in the field of education that provides a tutoring service platform for students, namely Tutuo. This research uses the value proposition design theory approach. In the theory of value proposition design there are two elements that are interconnected, namely the value map and customer profile. When there is a similar relationship between customer segment and value map, it will produce a FIT Value Proposition Canvas. The method used in this study is a qualitative method with this research phenomenon is studied using case study methods. This research data retrieval technique by means of in-depth interviews, observations, and primary data collection. The sources involved are students, teachers, founders of Tutuo. The benefit of this research from the theoretical aspect that the results of the proposed hypothesis of this study can be a reference for future research. The benefits of research from the practical aspect, namely the results of this research hypothesis proposal, are expected to be used as a reference to validate Tutuo startups and produce proposed solutions for education in Indonesia, especially education at the higher education level.

Keywords: Value proposition design, Startup, Education, Value Map, Customer Profile, FIT

1. Pendahuluan

Selama satu dekade terakhir, sistem pendidikan di seluruh dunia telah mengalami perubahan yang signifikan, dipimpin oleh revolusi teknologi yang kini coba menantang status quo. Hal yang sama pun akan terjadi di Indonesia. Kita nantinya akan melihat sesi belajar mengajar di dalam kelas dengan tutorial yang telah direkam sebelumnya, Massive Online Open Courses (MOOC), sesi belajar yang dipimpin oleh kecerdasan buatan, sesi belajar yang berbasis augmented dan virtual reality, serta metode pendidikan lain yang akan membuat proses

belajar menjadi lebih personal dan produktif[1]. Ada enam jenis layanan yang ditawarkan oleh startup dibidang pendidikan di Indonesia. Pertama e-learning, menjajikan materi pembelajaran secara online. Beberapa menyajikan melalui konten interaktif, video on-demand, dan online live tutoring. Dari sudut materi, cakupannya juga beragam, mulai dari kursus untuk murid sekolah, konten belajar bahasa asing, hingga penguatan kemampuan personal seperti akuntansi dan pemrograman[2]. Sampai saat ini belum ada startup karya anak bangsa dibidang pendidikan yang dikhususkan untuk tingkat pendidikan di perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan terlalu banyaknya hal yang harus dikhususkan untuk memenuhi permintaan semua peminatan yang dipelajari ditingkat perguruan tinggi. Oleh karena itu ini menjadi sebuah tantangan bagi para penggiat startup dibidang pendidikan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa di Indonesia agar bisa mengakses pembelajaran tambahan melalui platform yang bisa membantu proses memahami suatu mata kuliah yang dianggap sulit dengan berbagai fitur dan harga yang sesuai.

Di era digital ini seharusnya mempermudah mahasiswa untuk bisa memperoleh pembelajaran khusus yang dibutuhkan karena saat ini informasi sangat mudah untuk diakses. Namun, para mahasiswa yang kesulitan memahami pembelajaran matakuliah yang diberikan oleh dosen belum menemukan platform khusus untuk mendapatkan bimbingan belajar, biasanya saat pandemi ini mereka membentuk kelompok belajar secara daring untuk memahami mata kuliah yang belum dipahami namun masih dirasa tidak efektif dikarenakan tidak ada orang yang benar – benar paham akan mata kuliah tersebut. Hal ini memberikan peluang untuk menciptakan platform khusus yang menjembatani antara mahasiswa (tutee) dengan orang yang paham pada mata kuliah tertentu (tutor). Salah satu startup yang memiliki ide tersebut ialah Tutuo, Tutuo merupakan startup karya mahasiswa Telkom

University dengan layanan yang dapat diakses melalui website, tetapi saat ini Tutuo belum dapat diakses sepenuhnya karena masih dalam proses penyempurnaan dan validasi. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh Tutuo yaitu kesulitan untuk mencari tutor untuk mengajar mata kuliah tertentu yang dianggap sulit. Permasalahan ini membuat Tutuo sulit untuk berkembang, selain itu juga menjadi tantangan yang mendorong untuk mengetahui lebih jauh permasalahan utama baik yang dialami Tutuo maupun mahasiswa yang kesulitan memahami suatu matakuliah di era pandemi ini.

2. Dasar Teori dan Kerangka Pemikiran

2.1 Startup

Istilah startup berasal dari bahasa Inggris yang berarti “The act or process of starting a process or machine; a new organization or business venture” atau “tindakan atau proses untuk memulai sebuah proses, sebuah organisasi baru atau usaha bisnis” [3].

2.2 Desain Proporsi Nilai

Proporsi nilai diartikan sebagai kumpulan produk dan jasa yang memberikan nilai kepada segmen pelanggan yang spesifik[4]. Proporsi nilai juga dapat menjadi suatu alasan ketika konsumen dari suatu perusahaan beralih menjadi konsumen perusahaan lain.

2.3 Value Proposition Design

Dengan value map, dapat menjelaskan bagaimana konsep dalam menciptakan nilai untuk pelanggan. Ketika keduanya mencapai kecocokan antara customer profile dan value map, maka nilai yang diciptakan akan mencapai Fit[5].

2.4 Digital Transformation

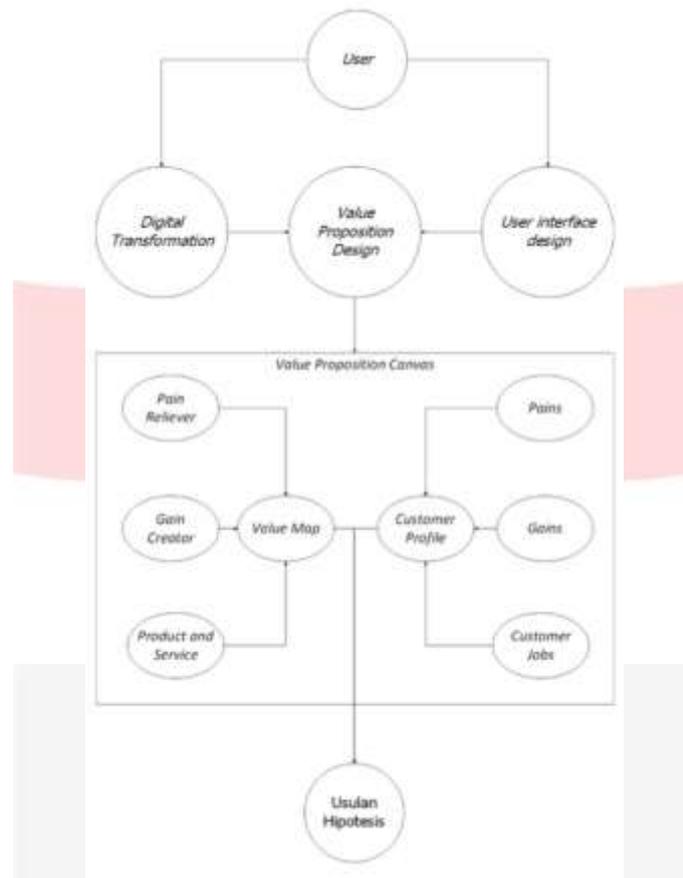
Transformasi digital adalah bagian dari proses teknologi yang lebih besar. Transformasi digital juga merupakan perubahan yang berhubungan dengan penerapan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan pada masyarakat[6].

2.5 User Interface Design

Menurut [7], user interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah user interface terkadang digunakan sebagai pengganti istilah Human Computer Interaction (HCI) dimana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan papan tuts (atau tetikus) juga merupakan bagian dari userinterface.

2.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian ini berasal dari startup yang hadir untuk berkembang, posisi startup ini berada pada tahap siklus berkembang, artinya bahwa startup ini hanya baru memiliki ide untuk dibangun:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

3. Metodologi Penelitian

3.1 Situasi Sosial Penelitian

Tempat adalah objek penelitian dimana terjadi suatu aktivitas interaksi sosial yang sedang diteliti. Karena kondisi saat ini sedang pandemi, maka pengamatan secara langsung tidak memungkinkan untuk dilakukan. Aktivitas tutor yang akan dieksplorasi dalam penelitian ini adalah aktivitas pelayanan bimbingan belajar yang dilakukan secara daring, mulai dari cara penyampaian materi hingga kedisiplinan tutor. Peneliti dapat memutuskan siapa atau apa yang mewakili fenomena yang sedang dipelajari dan berapa banyak situs atau peserta yang perlu dilibatkan dalam penelitian untuk mengeksplorasi masalah penelitian. Narasumber pada penelitian ini adalah tutor (pengajar) dan tutee (konsumen yang diajar).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data ini, data yang dikumpulkan berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara. Langkah-langkah pengumpulan data meliputi pengaturan Batasan untuk penelitian melalui pengambilan sampel dan rekrutmen, mengumpulkan informasi melalui pengamatan tidak terstruktur atau semiterstruktur dan wawancara, dokumen, bahan visual [8].

3.3 Validasi dan. Reliabilitas Data

Validitas kualitatif adalah memeriksa bahwa temuan tersebut akurat dari sudut pandang peneliti, partisipan atau pembaca. Sedangkan reliabilitas kualitatif menunjukkan bahwa pendekatan yang dipakai peneliti konsisten [8].

Tabel 1 Keabsahan Data

Pengujian	Deskripsi	Taktik	Fase Penelitian
Konstruk Validitas	Melihat seberapa baik hasil yang diperoleh dari penggunaan alat ukur	Menggunakan triangulasi data untuk membangun justifikasi	Pengumpulan data (Wawancara secara mendalam dan observasi)
Internal Validitas	Memastikan penelitian telah dilakukan secara logis sesuai dengan yang disajikan dan direkonstruksi oleh peneliti	Menggunakan penjelasan tentang Internal Validitas sebuah kasus dalam bentuk narasi.	Analisis data
Reliabilitas	Memeriksa keandalan pada penelitian	Menggunakan protokol wawancara	Pengumpulan data

4. Pembahasan

Identifikasi Masalah Pelanggan

Era pandemi telah menyebabkan perubahan yang signifikan di bidang pendidikan. Salah satu perubahan tersebut adalah adanya peralihan proses pembelajaran dari tatap muka ke daring dimana peserta didik melakukan pembelajaran dari rumah. Banyak tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran daring dimana pengajar dan peserta didik hanya bertemu di dalam platform digital. Tantangan-tantangan tersebut diantaranya proses pembelajaran kurang efektif, hal ini ditandai dengan peserta didik yang kurang menguasai materi tertentu yang disampaikan secara daring, adaptasi metode penyampaian materi yang belum optimal, kendala teknis seperti jaringan yang tidak stabil, ketidaklayakan alat pendukung belajar seperti seperti laptop, dan infrastruktur daring yang belum optimal seperti fitur-fitur pembelajaran yang belum dikuasai karena dipersepsikan tidak user friendly. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizqon bahwa Keadaan situasi Dalam keadaan normal saja banyak ketimpangan yang terjadi antardaerah, Merujuk Carlsson jika pada tes penggunaan pengetahuan dan diasumsikan setiap kehilangan tidak bersekolah selama 10 hari adalah 1 persen dari standar deviasi maka siswa sekolah maka dalam 12 minggu atau 60 hari sekolah mereka akan kehilangan 6% dari setandar deviasi. Kondisi ini bukan masalah sepele. Siswa akan terganggu pengetahuan untuk masa datang dengan masalah pengetahuan yang lebih kompleks [9].

Identifikasi Upaya Pelanggan dan Skala Prioritasnya

No	Narasumber	Upaya yang sudah dilakukan	Tingkat kepentingan
1	Mahasiswa A	Bertanya kepada teman	Sangat penting sekali
		Melihat video tutorial	Sangat penting
		Mencari materi di internet	Penting
2	Mahasiswa B	Bertanya pada teman	Sangat penting sekali
		Melihat video tutorial	Sangat penting
		Mencari materi di internet	Penting
3	Mahasiswa C	Bertanya pada teman	Sangat penting sekali
		Melihat video tutorial	Sangat penting
		Mencari materi di internet	Penting
4	Mahasiswa D	Bertanya pada teman	Sangat penting sekali
		Melihat video tutorial	Sangat penting
		Mencari materi di internet	Sangat penting
5	Mahasiswa E	Belajar bersama teman	Sangat penting sekali
		Melihat video tutorial	Sangat penting
		Mencari materi di internet	Penting

Dalam penentuan hal tersebut didasari dengan pernyataan narasumber yang menyatakan bahwa ada beberapa upaya yang dilakukan untuk menunjang pemahaman materi perkuliahan online. Terdapat tiga upaya yang dilakukan oleh narasumber yaitu upaya dengan cara menanyakan pada teman yang dianggap lebih paham, menonton video tutorial materi, dan mencari materi di internet untuk dipelajari sendiri. Dari ketiga upaya tersebut, upaya yang dianggap sangat penting sekali adalah menanyakan kepada teman yang dianggap lebih paham namun hal ini menjadi kurang efektif karena waktu pada saat menanyakan pada teman tidak fleksibel dan dapat menimbulkan tidak terjadinya pembelajaran karena tidak ada waktu yang pas. Hal ini selaras dengan teori yang diusung oleh De Vitto dalam [10] komunikasi agar menjadi efektif yaitu dengan: keterbukaan, empati, dorongan, perasaan positif dan kesamaan. Yang mana kesamaan dalam konteks tersebut dijelaskan Kembali oleh [11] menyatakan persamaan adalah sikap memperlakukan orang lain secara horizontal dan demokratis. Dengan melakukan pembelajaran Kembali kepada teman dapat memberikan persamaan dalam sikap yang diinginkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran ini. Yang kedua yaitu upaya melakukan pembelajaran tambahan melalui video tutorial materi, penjelasan dalam video ini menjadi sangat penting karena diperlihatkan langkah – langkah dan dijelaskan secara merinci (terutama untuk materi eksakta), namun menjadi kurang efektif karena komunikasi pembelajaran yang terjadi hanya satu arah saja atau bisa dibilang tidak bisa bertanya dan berdiskusi secara langsung. Upaya selanjutnya yaitu dengan cara mencari materi dari internet dan mempelajarinya sendiri, upaya ini memang membantu dalam pemahaman secara dangkal, upaya ini juga tidak efektif karena ketika belajar sendiri dengan membaca materi saja tidak akan cukup menguasai pemahaman yang terkandung dan untuk menguasai materi harus ada proses diskusi dan penjelasan secara mendetail.

Identifikasi Kesulitan (Pain) Pelanggan dan Kemudahan (Gain)

Dari kesulitan yang dialami oleh mahasiswa seperti yang dilampirkan pada tabel di atas hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Niken Bayu Argaheni Bahwa efek Pembelajaran daring masih membingungkan mahasiswa yang mana dibutuhkan usaha untuk memahami materi yang biasanya disampaikan secara lisan menjadi tulisan dan video atau live streaming. Namun sejalan dengan itu adanya beberapa keluhan yang dirasakan oleh para siswa dan mahasiswa dimana mulai dirasakan rasa bosan akibat monotonnya metode pembelajaran, Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran daring adalah Mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif meskipun pembelajaran daring menggunakan berbagai aplikasi dilaksanakan, namun guru dan dosen tetap harus memperhatikan bagaimana model pembelajaran dan skenario dari pembelajaran yang akan dilaksanakan karena pembelajaran tanpa rencana yang matang akan menyulitkan pendidik dan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta Penumpukan informasi/konsep pada mahasiswa kurang bermanfaat sehingga mengakibatkan Mahasiswa mengalami stres Kesulitan muncul bukan hanya perkara keterampilan penggunaan teknologi, tetapi juga terkait dengan beban kerja yang besar mengingat ada banyak mata kuliah yang harus dihadapi dalam masa pandemi COVID-19 ini. Hal ini terjadi karena mahasiswa terbiasa dengan pembelajaran tatap muka secara reguler, sedangkan pembelajaran jarak jauh sebelumnya hanya dilakukan secara insidental. [12]

Merancang Manfaat bagi Pelanggan

Tutuo merupakan sebuah Startup yang bergerak di Bidang Pendidikan, dengan berfokus untuk mempertemukan antara Tutee (mahasiswa) dengan Tutor (pengajar) sebagai media untuk mempertemukannya, dalam perancangannya mereka membawa dua fitur utama yaitu berupa video conference, serta video Tutorial, namun dikarenakan budget yang belum mencukupi maka fitur yang tersedia hanya baru dari video Tutorial. Tutuo memiliki keunikan dari penjualan produk mereka berupa, dari sudut pandang Tutor mereka dapat menentukan tarif disertai dengan jumlah peserta didik sesuai dengan preferensi mereka, hal ini dapat mempermudah proses belajar mengajar dikarenakan intimasi dan kesesuaian yang diinginkan Tutor dapat berjalan sesuai dengan kehendaknya, dari sudut pandang tutee mereka dapat memilih Tutor sesuai dengan preferensi mereka serta dapat menyesuaikan budget yang mereka miliki terhadap kelas yang ada, sehingga dapat menjadi lebih ekonomis bagi sudut pandang peserta didik. Tutuo berusaha untuk memberikan kekuatan untuk menjadi pendamping bagi peserta didik dikarenakan akan menuju pada target dari universitas yang sesuai dengan ketersediaan Tutor yang dimiliki oleh Tutuo, dengan mengedepankan dan berfokus pada tanggal tertentu seperti ujian yang nantinya akan mempermudah mereka dalam memetakan permintaan konsumen. Serta Tutuo berfokus untuk mengidentifikasi permasalahan konsumen dari cara SEO yang ada di sosial media tertentu.

Identifikasi Fitur-fitur Sebagai Pereda Kesulitan Pelanggan

didapati bahwa fitur yang dibawa oleh Tutuo untuk meredakan kesulitan konsumen adalah Platform digital bimbingan belajar, Video Tutorial, Modul materi My connected. Dalam mengusung fitur tersebut terdapat beberapa landasan yang dapat menyelarasnya bahwa penelitian yang dilakukan oleh firman menyatakan Pembelajaran online secara asinkron yang dilakukan oleh dosen mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam belajar. Keinginan untuk memahami bahan ajar yang dibagikan oleh dosen melalui aplikasi pembelajaran atau aplikasi pesan instan membuat mahasiswa secara aktif membaca, berdiskusi dengan teman sebaya, atau bertanya langsung kepada dosen.

Identifikasi Fitur-fitur sebagai Penciptaan Kemudahan

Fitur – fitur yang diciptakan oleh tutuo untuk memberikan kesenangan bagi para konsumennya ditujukan untuk memberikan kemudahan bagi para pelanggan untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan, pada teori persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Sedangkan kemudahan penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kemudahan penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan teknologi akan bebas dari usaha.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Customer jobs pada penelitian ini didapati merupakan mahasiswa Universitas Telkom, mereka merupakan mahasiswa aktif serta aktif di berbagai organisasi mahasiswa serta memiliki berbagai prestasi yang cukup beragam. Berdasarkan penyajian di atas bahwa Peneliti mendapati terkait dengan kesulitan konsumen yang ada Pandemi menyebabkan perubahan infrastruktur dalam kehidupan manusia dalam konteks ini berada dalam bidang pendidikan yang dialami oleh Mahasiswa, dan peserta didik melakukan pembelajaran daring yang menurut pandangan mereka tidak efektif dalam pembelajarannya sehingga peserta didik berupaya untuk mencari pembelajaran lain dari platform lainnya seperti internet, menonton video pembelajaran atau melalui kelompok belajar online. Dari hasil penelitian tersebut peneliti mengidentifikasi mengenai kesulitan dan kemudahan yang dialami dan diinginkan oleh mahasiswa seperti sulit memahami materi yang disampaikan dosen dikarenakan kurangnya interaksi, kendala teknis, serta banyaknya aplikasi yang harus diakses untuk proses pembelajaran yang belum terintegrasi, dengan konteks tersebut kesulitan yang major berada pada materi eksata yang belum optimal. Sedangkan untuk kemudahan yang diinginkan oleh mahasiswa membutuhkan orang yang dapat membimbing materinya secara komprehensif, fleksibel interaktif serta adanya fasilitas pembelajaran online yang terintegrasi. Melalui hal tersebut peneliti melakukan penguatan melalui wawancara kepada Pengajar, dari hal tersebut terdapat buruknya nilai mahasiswa di bidang eksata meskipun ketika offline juga mengalami hal tersebut namun kondisi yang ada menunjukkan adanya kesamaan dari jawaban mahasiswa dalam ujian tersebut. Dengan adanya kesulitan tersebut solusi yang Tutuo menghadirkan untuk menyelesaikan masalah mahasiswa berupa bimbingan online sesuai dengan landasan yang telah disampaikan pada bab sebelumnya. Melalui hal tersebut Tutuo hadir untuk memberikan solusi terkait permasalahan tersebut dengan memberikan bimbingan online yang lebih intens melalui fiturnya yaitu Video Tutorial, Modul materi My connected, Find tutor, Chat us / Call us, dan My connected.

5.2 Saran

Dari peneliti yang telah dilakukan peneliti mendapati bahwa Mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif di dalam pembelajaran daring pada kuliahnya dikarenakan monotonnya, kurang tepatnya, membingungkan mahasiswa untuk memahami materi yang biasanya disampaikan secara lisan menjadi tulisan dan video atau live streaming mahasiswa mulai dirasakan rasa bosan akibat monotonnya metode pembelajaran mengakibatkan Mahasiswa mengalami stres. Maka dari itu melalui hal tersebut peneliti memberikan saran kepada Tutuo, untuk memberikan fitur yang dapat memberikan kemudahan dan meredakan kesulitan konsumen berupa Video Tutorial, modul materi, My connected, Chat us / Call us, My connected dengan landasan berupa pernyataan daripada informan serta dapat memberikan standard metode pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam pembelajarannya. Peneliti selanjutnya, pada penelitian ini, peneliti mengajukan usulan hipotesis untuk dilakukan uji secara akademik yang tentunya dilandaskan kepada temuan dari masalah pelanggan dan solusi yang diusung oleh Tutuo. n.

6. Referensi

- [1] east.vc. (2019, Juni 21). Startup Teknologi Pendidikan (EdTech) di Indonesia: Semua Hal yang Perlu Kamu Tahu. Retrieved from <https://east.vc/east-ventures/startup-pendidikan-indonesia/>.
- [2] Eka, R. (2020, Mei 27). Dalam tiga tahun terakhir tercatat 11 pendanaan yang melibatkan startup edtech lokal. Retrieved from [dailysocial.id: https://dailysocial.id/post/tren-edtech-di-indonesia](https://dailysocial.id/post/tren-edtech-di-indonesia)
- [3] Alamsyah, P. (2011). Startup Indonesia. technical report, 2.
- [4] Pigneur, A. O. (2009). Business Model Generation. amsterdam: Modderman Drukwerk..
- [5] Alex Osterwalder, Y. P. (2014). value proportiton design. canada: simultaneously.

- [6] Erik Stolterman, A. C. (2004). Information Technology and the Good Life. Information systems research: relevant theory and informed practice, 689.
- [7] Lastiansah, S. (2012). Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [8] Creswell, J., & Creswell, J. (2018). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. London: SAGE Publications Asia-Pacific Pte. Ltd.
- [9] Aji, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia. In Carlson, The Effect of Schooling on Cognitive Skills (pp. 533-547). Jakarta: FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta..
- [10] Widjaja, H. (2000). Ilmu Komunikasi Pengantar Studi. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Rakhmat, J. (2007). Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya..
- [12] Argaheni, N. B. (2020). SISTEMATIK REVIEW: DAMPAK PERKULIAHAN DARING SAAT. PLACENTUM Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya, 99 -108.

