



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.

Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id

Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

ANALISIS PRODUK BINAR GO MENGGUNAKAN PRIORITIZATION MATRIKS EISENHOWER DAN MODEL KANO

Renisa Nur Kamelia Putri¹, Dian Permata Sari², Rian Andrian³

Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

JL. Veteran No.8 Purwakarta, Kec.Purwakarta

Sur-el : renisanurkamelia@upi.edu¹, dianpermatasari@upi.edu², rianandrian@upi.edu³

Abstrak: Startup edutech saat ini mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini disebabkan karena kebutuhan tenaga terampil digital Indonesia mencapai 9 juta orang pada tahun 2030. Salah satu cara yang dilakukan agar dapat mencetak tenaga terampil digital yaitu memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan industri. Salah satu startup edutech yang memiliki tujuan dalam mencetak generasi muda berkualitas adalah Binar Academy. Berbagai *course* disediakan dengan harga yang bervariasi. *Course* yang tersedia di Binar Academy adalah Product Management, Frontend, Backend, Android Developer, UI/UX Designer dan lainnya. Adapun salah satu produk terbaru yaitu Binar Go yang memberikan pembelajaran menarik dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan generasi muda saat ini. Produk Binar Go pada *course* product management memiliki peluang yang sangat besar dalam meningkatkan tenaga terampil digital. Khususnya bagi generasi muda yang akan terjun ke dunia industri. Penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu metode kuantitatif dan kualitatif. Pada survei yang telah dilakukan 55% pengguna mengatakan ada beberapa kendala saat menggunakan aplikasi android Binar Go yang menyebabkan pengguna kurang nyaman. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut perlu adanya peningkatan produk salah satunya dengan membuat fitur baru. Maka dari itu, peneliti menggunakan *prioritization* Matriks *eisenhower* dan model Kano dalam menentukan prioritas fitur yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan product Binar Go. Matriks *Eisenhower* merupakan cara yang dapat dilakukan dalam menentukan prioritas suatu pekerjaan, sedangkan model Kano adalah sebuah diagram yang dapat membantu memprioritaskan kebutuhan konsumen dengan lebih terperinci. Dengan menggunakan *prioritization* Matriks *eisenhower* dan model Kano di dapatkan 3 fitur utama yaitu fitur *Search Bar*, fitur *Save Material*, dan fitur *Black Mode*. Fitur-fitur tersebut harus segera di kembangkan untuk dapat meningkatkan kenyamanan user dalam melakukan pembelajaran pada produk Binar Go di Aplikasi Android Binar Academy.

Kunci Utama: Startup Edutech; Binar Academy; Binar Go; *Eisenhower*; Kano

Abstract: Edutech startups are currently experiencing rapid development. This is because Indonesia's need for digital skilled workers reaches 9 million people in 2030. One way to be able to print digital skilled workers is to facilitate learning according to industry needs. One of the edutech startups whose goal is to produce quality young people is Binar Academy. Various courses are provided at varying prices. The courses available at Binar Academy are Product Management, Frontend, Backend, Android Developer, UI/UX Designer and others. One of the newest products, Binar Go, provides interesting and flexible learning according to the needs of today's young generation. The Binar Go product in the product management course has a huge opportunity to increase digital skilled workers. Especially for the younger generation who will enter the industrial world. This research uses mixed methods, namely quantitative and qualitative methods. In a survey

conducted, 55% of users said there were several obstacles when using the Binar Go android application that caused users to feel uncomfortable. To solve these problems, it is necessary to improve the product, one of which is by creating new features. Therefore, the researcher uses the prioritization of the Eisenhower Matrix and the Kano model in determining the priority of features that can increase user comfort when using the Binar Go product. The Eisenhower matrix is a way that can be done in determining the priority of a job, while the Kano model is a diagram that can help prioritize consumer needs in more detail. By using the prioritization of the Eisenhower Matrix and the Kano model, 3 main features are obtained, namely the Search Bar feature, the Save Material feature, and the Black Mode feature. These features must be developed immediately to be able to increase user convenience in making purchases on Binar Go products on the Binar Academy Android Application.

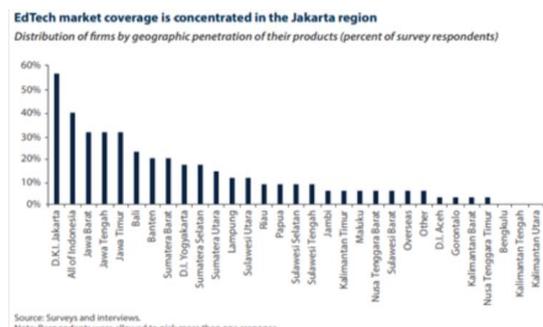
Keywords : Startup Edutech; Binar Academy; Binar Go; Eisenhower; Kano

1. PENDAHULUAN

Startup di Indonesia saat ini berkembang pesat karena meningkatnya adanya digitalisasi yang menciptakan berbagai perubahan dalam berbagai bidang. Startup merupakan sebuah perusahaan yang perkembangannya secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan user. Dengan cara mencari model bisnis yang sesuai dan memenuhi keinginan pasar [1]. Saat ini startup tidak hanya di bidang fintech, game dan e-commerce, tetapi telah menambah ke *education technology (edutech)*. Startup edutech adalah perusahaan yang menggunakan teknologi untuk memfasilitasi kegiatan pendidikan secara mudah dan efisien [2].

Berkembangnya startup edutech di Indonesia karena saat ini kebutuhan tenaga terampil digital mencapai 9 juta pada tahun 2030 [3]. Hal ini didukung dengan banyaknya startup edutech yang memiliki jenis model bisnis berbeda. Dengan adanya keberagaman model bisnis ini membuat berbagai

startup-startup edutech mulai memunculkan tunasnya untuk bersaing di era digitalisasi. Beberapa startup edutech di Indonesia yaitu Ruang Guru, Quipper School, Zenius dan lainnya yang memiliki target pasar siswa SD-SMA. Sedangkan startup edutech yang memiliki target pasar mahasiswa, fresh graduate, dan job seeker adalah Binar Academy, Dicoding, Sejuta Cinta dan lainnya [4].



Gambar 1. Evaluasi Startup Indonesia

Berdasarkan gambar 1 startup edutech lebih banyak terdapat di DKI Jakarta. Hal ini karena tenaga terampil digital lebih banyak berdomisili di kota-kota besar. Sehingga memudahkan startup untuk mencari karyawan yang memiliki kemampuan digital dalam menunjang keberlangsungan bisnisnya [5]. Salah satu startup edutech yang berfokus kepada

kegiatan belajar pengembangan skill di bidang digital adalah *Binar Academy*. Dengan tujuan memfasilitasi generasi muda Indonesia memiliki *skill* digital yang sesuai dengan kebutuhan industri, Binar Academy menyediakan berbagai *course* belajar yang dapat [6]. Salah satu nya adalah *product management, UI/UX designer, front-end, back-end, android developer* dan lainnya.

Binar Academy memfasilitasi penggunaanya dengan berbagai platform seperti website, android dan IOS. Tak hanya itu terdapat product baru yang diluncurkan oleh Binar Academy yaitu Binar Go. Dari hasil survei yang telah dilakukan 70% responden berpendapat bahwa, Binar Go ini memberikan fasilitas seperti materi pembelajaran yang mengacu kepada kurikulum terbaru. Video pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan relatif singkat [7]. Serta quiz dan rangkuman materi yang mengasah pemahaman materi yang telah dipelajari. Tak hanya itu Binar Go juga menawarkan pengaturan waktu belajar secara fleksibel di manapun dan kapanpun.

Produk Binar Go memiliki peluang yang sangat besar dalam meningkatkan tenaga terampil digital. Salah satu produk yang di unggulkan adalah *course product management*. Pada *course product management* ini akan diajarkan mengenai keterampilan yang harus di miliki untuk

terjun kedunia statup. Saat ini tidak banyak startup edutech yang menyediakan *course product management*. Hal ini lah yang menyebabkan generasi milenial tertarik mempelajari *product management* yang memiliki prospek kerja sebagai product manager di sebuah startup. Maka dari itu, Binar Go menjadi angin segar khusus bagi generasi muda yang akan terjun ke dunia startup.

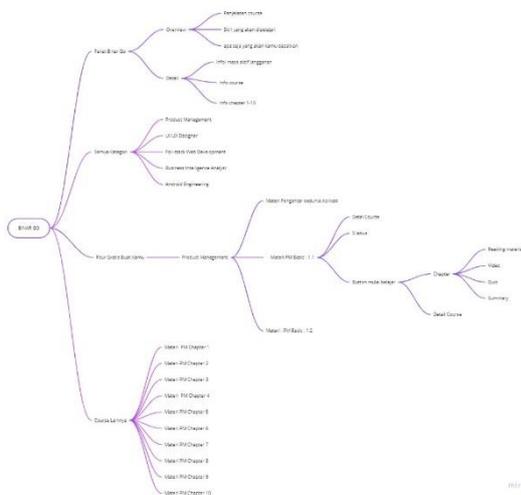
Pada survei yang telah dilakukan terdapat kendala saat menggunakan aplikasi android Binar Go yang menyebabkan pengguna kurang nyaman. Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas dari produk Binar Go dilakukan penelitian mengenai inovasi yang dapat dilakukan menggunakan *prioritization Matriks eisenhower* dan model Kano [8]. Penelitian ini bertujuan agar Binar Go dapat diminati oleh pengguna dalam melakukan pembelajaran. Sehingga pengguna akan merasa nyaman dan loyal Dalam menggunakan produk Binar Go.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode campuran yang berarti metode yang menggabungkan 2 buah metode kualitatif dan metode kuantitatif. Dalam penggunaan data ini langkah yang dapat lakukan dengan merumuskan masalah penelitian, mengembangkan alur penelitian dan mengumpulkan data

dengan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan untuk menganalisis data-data yang telah didapatkan gunakan metode kualitatif [9]. Metode campuran dapat digunakan untuk melakukan penelitian yang membutuhkan tahapan pengambilan data yang rinci dan perlu adanya analisis dari hasil data yang telah didapatkan [10].

Pengambilan data dalam penelitian ini dengan menggunakan wawancara, survei, dan observasi. Dalam pengambilan data ini menggunakan metode kualitatif. Sedangkan menentukan dan menganalisis hasil data-data yang telah didapatkan menggunakan metode kualitatif [11]. Dalam penggunaan metode campuran ini didapatkan hasil yang sangat terperinci karena dapat memberikan penjelasan yang didapatkan dari hasil survei dan observasi secara terperinci. Serta beberapa hal yang rancu dapat dijabarkan dari hasil analisis sesuai dengan teori yang digunakan.



Gambar 2. Arsitektur Informasi Product Binar Go

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Menentukan Permasalahan

Binar Go merupakan sebuah produk baru berupa sebuah fitur di aplikasi android Binar Academy. Untuk mencari permasalahan yang ada maka dilakukan observasi secara langsung dengan mencoba aplikasi android Binar Academy. Setelah itu terdapat beberapa permasalahan dan kendala apa yang ada di produk Binar Go. Berikut didapatkan 10 Permasalahan yang terjadi saat user menggunakan produk Binar Go pada aplikasi android.

Gambar 3. Rincian Permasalahan



3.2 Survey Permasalahan

Setelah menentukan permasalahan utama, langkah selanjutnya yaitu melakukan survei melalui Google form. Survei ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Sehingga dapat melakukan prioritas terhadap masalah yang harus segera diselesaikan. Dalam melakukan survei setiap pertanyaan akan diberikan skor 1-5. Bila pengguna memberikan

skor 1 maka permasalahan tersebut tidak *urgent* atau sangat mudah, tetapi jika pengguna memberikan nilai 5 maka permasalahan tersebut *urgent* atau sangat sulit dan harus segera diselesaikan.

1. Seberapa mudah kamu dalam melakukan pencarian course atau kelas di fitur Binar Go? *

Sangat mudah 1 2 3 4 5 Sangat Sulit

2. Apakah kamu kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran di Binar Go? *

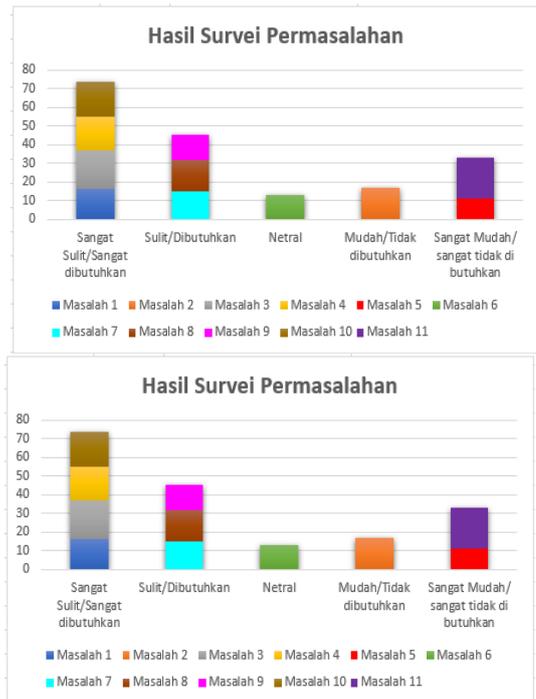
Sangat mudah 1 2 3 4 5 Sangat Sulit

3. Apakah kamu memerlukan penyimpanan materi di Binar Go? *

Sangat butuh 1 2 3 4 5 Sangat tidak butuh

Gambar 4. Pertanyaan Survey Permasalahan

Dari survei didapatkan hasil bahwa permasalahan dengan nomor 1, 3, 4, dan 10 adalah permasalahan yang paling banyak dirasakan oleh pengguna. Nomor 7, 8, 9 merupakan permasalahan yang sering dirasakan pengguna, Nomor 6 adalah permasalahan yang kadang ada kendala dan tidak ada kendala. Nomor 2 adalah permasalahan yang sedikit dirasakan oleh pengguna, nomor 5 dan 11 adalah permasalahan yang tidak pernah dirasakan oleh pengguna. Maka dari itu nomor 1, 3, 4, dan 10 adalah permasalahan yang akan menjadi prioritas utama untuk segera di berikan solusi yang tepat dan memiliki *impactfull* terhadap produk Binar Go pada aplikasi android.



Gambar 5. Hasil Survey Permasalahan

3.3 Matriks Eisenhower

Setelah melakukan survei dan mendapatkan hasil maka setiap permasalahan di masukan kepada matriks *eisenhower*. Matriks *Eisenhower* adalah sebuah cara yang dapat dilakukan dalam menentukan prioritas suatu pekerjaan. Pada matrik ini pekerjaan dibagi menjadi 4 *clustering* yaitu *Do it*, *Schedule it*, *Delegate it*, *Eliminate*[12]. *Do it* adalah *clustering* permasalahan yang mendesak dan harus segera diselesaikan. *Schedule it* merupakan *clustering* masalah yang mendesak tetapi dapat diselesaikan lain waktu. *Delegate it* adalah *clustering* masalah yang tidak penting tetapi harus segera diselesaikan. Terakhir adalah *eliminate* yang merupakan permasalahan yang tidak harus diperbaiki dan tidak mendesak[13].

Dengan adanya matriks *eisenhower* ini akan membantu dalam memperbaiki permasalahan secara *step by step*. Agar dapat meningkatkan kepuasan user pengguna produk Binar Go. Berikut adalah klasifikasi masalah hasil data survei yang telah dilakukan.



Gambar 6. Kuadran Eisenhower

3.4 Solution

Setelah memprioritaskan masalah menggunakan Eisenhower maka tahap selanjutnya yaitu memberikan solusi yang benar-benar dibutuhkan oleh user dan dapat diimplementasikan dengan cepat. Dari solusi-solusi inilah dapat dirancang sebuah fitur baru untuk menyelesaikan permasalahan yang dirasakan pengguna.

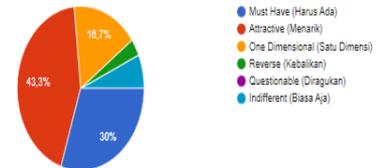


Gambar 7. Solusi

Dari solusi yang telah ditentukan, dilakukan survei mengenai solusi mana yang harus di prioritaskan. Pertanyaan

mengenai survei berkaitan apakah pengguna membutuhkan solusi tersebut atau tidak membutuhkannya.

Jika ada fitur save materi, Apa yang kamu rasakan saat menggunakan Binar Go? [Salin](#)
30 jawaban



Gambar 8. Hasil Survei Solusi

3.5 Model Kano

Dari Hasil survei kategorikan setiap jawaban yang diberikan responden di kategorikan dengan menggunakan tabel evaluasi Model kano. Model Kano adalah sebuah diagram yang dapat membantu memprioritaskan kebutuhan konsumen dengan lebih terperinci [14].

Dari pertanyaan fungsional dan disfungsional hal ini untuk mendapatkan sebuah fitur yang benar-benar diperbaiki atau ditambahkan untuk membantu pengguna dalam menggunakan produk Binar Go.

Tabel 1. Tabel Evaluasi Metode Kano

Kebutuhan Pelanggan	→	Pertanyaan Disfungsional (Negatif)				
		1. Suka	2. Harus	3. Netral	4. Boleh	5. Tdk suka
Pertanyaan Fungsional (Positif)	1. Suka	Q	A	A	A	O
	2. Harus	R	I	I	I	M
	3. Netral	R	I	I	I	M
	4. Boleh	R	I	I	I	M
	5. Tdk suka	R	R	R	R	Q

Gambar 9. Tabel Kano

Keterangan :

A : *Attractive*

M : *One dimensional*

O : *One dimensional*

R : *Reverse*

Q : Questionable

I : Indifferent

Dari gambar di atas terdapat berbagai kategori yang ada sehingga perhitungan dan analisis data akan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama. Namun di balik itu semua perhitungan dengan menggunakan model kano ini dapat meningkatkan peluang sebesar 75% inovasi permasalahan yang diberikan. Hal ini karena model kano dapat membantu peneliti dalam mengolah data dan menganalisis pembuatan jurnal dan lingkungan kerja saya yang tidak ramah [15].

No.	Fitur	A	M	O	R	Q	I	Total	Grade
1.	Save Materi	8	11	6	1	0	1	25	M
2.	Setting Video	2	5	11	1	3	3	25	O
3.	Search Bar	7	15	0	2	0	1	25	M
4.	Fitur To do list	1	5	2	2	1	14	25	I
5.	Fitur Notifikasi kesalahan payment	9	8	4	1	0	3	25	A
6.	Fitur Download bukti Payment	12	5	3	2	2	1	25	A
7.	Fitur track record payment	12	5	2	0	5	1	25	A
8.	Fitur download sertifikat	7	2	14	0	2	0	25	O
9.	Pop up estimasi waktu download sertifikat	3	7	3	9	2	1	25	R
10.	Fitur Subttile	2	5	3	1	1	13	25	I
11.	Black Mode	4	14	2	1	0	4	25	M

Gambar 10. Pengolahan data survei menggunakan tabel kano

Berikut merupakan hasil dari survei yang telah dikategorikan sesuai dengan tabel evaluasi Kano. Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa jawaban yang diberikan lebih termasuk kedalam kategori M (*Must Have*) yang artinya pada pertanyaan fungsional pengguna suka jika ada fitur tersebut, tetapi pada pertanyaan disfungsional bila tidak ada fitur tersebut pengguna tidak menyukainya. Maka fitur tersebut dapat disimpulkan harus segera di *develop*.

Gambar 11. Tabel Amorqi perhitungan menggunakan Model Kano

Dari tabel tersebut didapatkan 3 Fitur yang masuk kedalam *Attractive* (A), 3 fitur merupakan *Must have* (M), 2 fitur *One dimensional* (O), 1 fitur *Reverse* (R), 2 fitur *Questionable* (Q) dan 2 fitur *Indifferent* (I). setelah didapatkan hasil perhitungan matriks Kano dengan menggunakan tabel amorgi. Maka didapatkan hasil 3 fitur utama yang harus segera di *develop* yaitu fitur yang termasuk kedalam *Must have* (M). Terdiri dari fitur *search bar*, fitur *save material*, dan fitur *black mode*.

3.6 Design Fitur Yang Akan Dikembangkan

3.6.1 Fitur Search Bar

Pada halaman home Binar Go tidak ada fitur *search bar*. Karena tidak tersedianya fitur tersebut maka detail produk saat ini yaitu pencarian *course* dilakukan secara manual dengan melakukan *scroll* ke atas-bawah dan samping kiri-kanan.

Sehingga hal ini menyebabkan pengguna kesulitan dalam mencari *course* yang di inginkan. Maka dari

hasil survei sebanyak 80% responden sangat menginginkan adanya fitur *search bar*. Hasil survei tersebut kemudian dianalisis menggunakan *prioritization* matriks *eisenhower* dan model Kano. Dari analisis tersebut perlu adanya fitur *search bar*. Fitur ini dapat membantu memudahkan user dalam mencari *course* yang diinginkan dengan cepat. Hal ini memberikan manfaat sebagai berikut, Mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian *course*. Menghemat waktu 30-60 detik untuk melakukan proses pembelajaran.



Gambar 12. Design Fitur *Search Bar*

3.6.2 Fitur *Save Material*

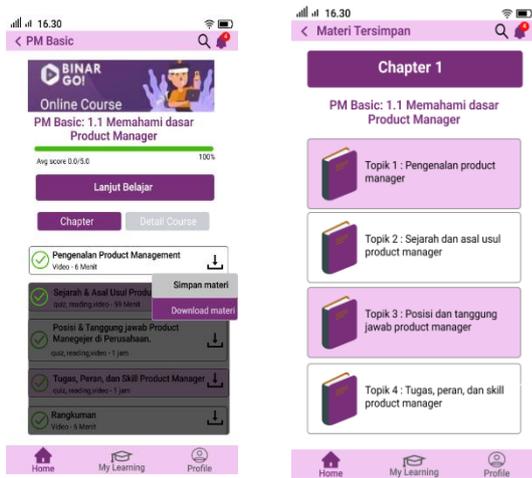
Di Halaman *reading material* Binar Go saat ini belum tersedia fitur *save materi*. Hal ini kurang menarik bagi beberapa pengguna yang menginginkan adanya pelayanan yang maksimal jika telah membeli topik pembelajaran di

Binar Go, adapun detail produk *reading material* saat ini yaitu:

Berupa pembahasan materi yang berada di 1 halaman penuh. Materi pembelajaran hanya dapat diakses di dalam app Binar academy. Saat membaca materi pembelajaran harus terhubung dengan internet.

Dari detail produk saat ini, hasil survei dengan data 65% pengguna menginginkan adanya pelayanan maksimal setelah membeli topik pembelajaran di Binar Go. Setelah dianalisis dengan menggunakan *eisenhower* dan matrik Kano didapatkan hasil bahwa fitur *save material* termasuk kedalam kualifikasi *must have*. Maka fitur *save material* merupakan salah satu fitur yang harus di *develop*.

Fitur ini akan memberikan manfaat yaitu dapat meningkatkan minat 25% pengguna dalam membeli topik pembelajaran karena banyaknya keuntungan yang didapatkan. Pengguna dapat melakukan membaca materi pembelajaran di tempat yang susah sinyal internet.



Gambar 13. Design Fitur *Save Material*

3.6.3 Fitur Black Mode

Di Halaman *reading material* Binar Go hanya tersedia *background* berwarna putih saja. Untuk meningkatkan minat pengguna dalam membaca *reading material* detail produk yang saat ini ditawarkan yaitu sebagai berikut.

Bentuk tulisan materi terlalu padat, dengan jarak antara 1 paragraf dengan paragraf yang lainnya terlalu dekat. Sedikit gambar yang disajikan yang mendukung *reading material*. Hanya ada *background* warna putih saat membaca *reading material*.

Dari detail produk saat ini, dilakukan survei dengan hasil data sebanyak 57% pengguna menginginkan adanya pilihan *background* berwarna hitam. Dari analisis yang didapatkan pada dengan menggunakan matriks *eisenhower* dan model Kano fitur ini menjadi salah satu yang paling

dibutuhkan oleh pengguna saat membaca *reading material* yang ada di Binar Go. Hal ini memberikan manfaat sebagai berikut:

Menjaga kesehatan mata saat membaca *reading material*. Memberikan kenyamanan kepada sebagian pengguna yang telah terbiasa dengan dark mode. Dapat meningkatkan pemahaman pengguna terhadap materi pembelajaran.



Gambar 14. Design Fitur *Black Mode*

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permasalahan yang terdapat di startup edutech Binar Academy khususnya di dalam produk Binar Go. Dapat diselesaikan dengan menggunakan *prioritization* Matriks *eisenhower* dan model Kano. Dalam proses pelaksanaan praktik pencarian data dilakukan menggunakan metode campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Tahapan yang dilakukan adalah dengan mencari permasalahan yang dirasakan oleh

pengguna saat menggunakan aplikasi binar academy dengan cara melakukan observasi. Setelah itu melakukan survei mengenai permasalahan yang dirasakan oleh pengguna dan menentukan solusi. Dilanjutkan dengan memprioritaskan solusi dengan matriks *eisenhower* dan melakukan analisis dengan menggunakan model kano. pada tahap ini terdapat pengolahan data dari hasil observasi.

Setelah itu, dapatkanlah 3 fitur utama yang menjadi solusi dan akan di *develop* secepatnya untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Fitur-fitur tersebut adalah fitur *search bar*, fitur *save material*, dan fitur *black mode*. Dengan fitur-fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada *course product management* di Binar Go pada aplikasi Binar Academy.

Sehingga pengguna akan semakin nyaman dalam melakukan pembelajaran dan meningkatkan loyalitas pengguna dengan cara memperpanjang masa langganan pada produk Binar Go. Hal ini akan memberikan sebuah keuntungan bagi pengguna yang ingin terjun ke dunia startup dapat belajar dengan mudah, nyaman dan fleksible. Serta bagi Binar academy dalam meningkatkan layanan pembelajaran pada produk Binar Go.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Gunawan, "Fenomena Startup Fintech dan Implikasinya," *Swara Patra*, vol. 8, no. 4, pp. 44–55, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.ppsdmmigas.esdm.go.id/sp/index.php/swarapatra/article/view/11/10>
- [2] L. V. Hignasari, "Analisis Peningkatan Industri Start Up Di Bidang Pendidikan Selama Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Vastuwidya*, vol. 4, no. 1, pp. 50–58, 2021, doi: 10.47532/jiv.v4i1.251.
- [3] D. Astuti, Wasidi, and R. Sinthia, "ISSN 2599-1221 (Cetak) ISSN 2620-5343 (Online) https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia," *J. Cons.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–74, 2019, [Online]. Available: https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia
- [4] D. Esterlina Br Jabat and V. Saragih, "Perkembangan Startup Teknologi Pendidikan (EdTech) di Masa Pandemi Covid-19," *SKYLANDSEA Prof. J. Ekon. Bisnis dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 75–80, 2021.
- [5] A. Assyifa, "Urgensi Regulasi Khusus tentang Perusahaan Rintisan (Startup) dalam Rangka Pengembangan Ekosistem Perusahaan Rintisan di Indonesia," *J. Jentera*, vol. 4, no. 1, pp. 458–478, 2021.
- [6] I. L. Paragon and A. R. Reserved, *ISBN : 978-623-99072-0-4*.
- [7] N. M. Efendi, "Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)," *Habitus J. Pendidikan, Sosiologi, Antropol.*, vol. 2, no. 2, p. 173, 2019, doi: 10.20961/habitus.v2i2.28788.
- [8] A. Sayekti and L. Kartika, "Perancangan Model Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusiadi Bank Perkreditan Rakyat (BPR)," *J. Apl. Manaj.*, vol. 14, no. 2, pp. 217–232, 2016, doi: 10.18202/jam23026332.14.2.04.
- [9] B. W. Khairunnisa, "Model Concurrent

Transformative dalam Desain Metode Penelitian Campuran: Sebuah Pengenalan,” *Syntax Idea*, vol. 3, no. 9, p. 2072, 2021, doi: 10.36418/syntax-idea.v3i9.1488.

- [10] Ninik Supriyati, “@article{creswell2016research, title={Research design: pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran}, author={Creswell, John W}, journal={Yogyakarta: Pustaka Pelajar}, pages={5}, year={2016} },” *Metod. Penelit. Gabungan (Mixed Methods)*, vol. 1, pp. 1–24, 2015.
- [11] M. R. Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [12] H. Bratterud, M. Burgess, B. T. Fasy, D. L. Millman, T. Oster, and E. (Christine) Sung, “The Sung Diagram: Revitalizing the Eisenhower Matrix,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 12169 LNAI, no. January 2021, pp. 498–502, 2020, doi: 10.1007/978-3-030-54249-8_43.
- [13] P. Batra, “Eisenhower Box for Prioritising Waiting List of Orthodontic Patients,” *Ohdm*, vol. 16, no. 1, pp. 1–3, 2017.
- [14] H. J. Harrington, “Kano Model,” *Tech. Sample Outputs that Drive Bus. Excell.*, vol. 15, no. 2, pp. 146–149, 2020, doi: 10.1201/b18008-27.
- [15] J. Sistem, J. T. Industri, F. Teknik, U. Kadiri, and J. S. No, “Klasifikasi Atribut Pelayanan Mobile Banking dengan Kano Model Berdasarkan Dimensi E-Servqual Imam Safi ’ i,” vol. 2, no. 2, pp. 77–84, 2018.