Kewirausahaan Teknologi Informasi Sebagai Media Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Di Era Ekonomi Digital

Elly Rahayu¹, Rohminatin², Wan Mariatul Kifti³, Donni Nasution⁴

Program Studi Sistem Informasi STMIK Royal Kisaran
Jl. Prof. H.M. Yamin No 173 Kelurahan Kisaran Naga
Email: ellyrahayu68@gmail.com¹, arfadewi@yahoo.co.id²,
kifti.inti@gmail.com³, nasution.donni@gmail.com⁴

Abstract-*This study aims to provide an overview of the importance of increasing creativity and innovation in facing the era of digitalization. STMIK Royal Kisaran as the research location where the population of the research is 120 students in 5th semester whose take IT entrepreneurship courses. Used cluster sampling as the sampling technique and the sample are 60 students. This research is designed as descriptive analysis research. The Techniques Data collection is done by structured interview method where the researcher composes several questions as interview guides. The observation method used is structured and non-participant observation. Structured observations and observed aspects are: Student's abilities to create something new and different (ability to create new and different), Creativity and innovation to solve problems, Student's understanding about business in IT field. While non-participant observation is done by observing through blogs, Instagram and other social media used by students in completing assignments. Interview results supported by observations show that respondents understand the current digital economic era where there have been changes from conventional ways towards modernization with the use of technology. Respondents were also able to identify opportunities and challenges faced in the future and be able to evaluate the competencies that must be possessed to be able to compete in the digital economy era.*

Keywords: Digital Economy, Industrial Revolution 4.0 Entrepreneurship, Information Technology

Abstrak-*Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran kepada Pentingnya meningkatkan kreativitas dan inovasi diri dalam menghadapi era digitalisasi. Lokasi Penelitian STMIK Royal Kisaran dengan Populasi adalah mahasiswa semester 5 yang mengambil mata kuliah kewirausahaan TI dengan jumlah populasi sebanyak 120 orang. Sampel berjumlah 60 mahasiswa dengan tehnik pengambilan sampel yang dilakukan adalah cluster sampling. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analisis. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan metode Wawancara terstruktur dimana peneliti menyusun beberapa pertanyaan sebagai panduan wawancara. Metode observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dan non partisipan. Observasi terstruktur dan Aspek yang diobservasi adalah: Kemampuan mahasiswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (ability to creat the new and different), Kreativitas dan inovasi untuk memecahkan permasalahan, Pemahaman mahasiswa tentang usaha dibidang TI. Sementara Observasi non partisipan dilakukan dengan cara observasi melalui blog, instagram dan media social lainnya yang digunakan mahasiswa dalam penyelesaian tugas. Hasil Interview yang didukung observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa responden memahami era ekonomi digital saat ini dimana terjadi perubahan dari cara-cara konvensional kearah modernisasi dengan pemanfaatan Teknologi. Responden juga mampu mengidentifikasi peluang dan tantangan*

yang dihadapi kedepan serta mampu melakukan evaluasi terhadap kompetensi yang harus dimiliki untuk dapat bersaing di era ekonomi digital.

Kata kunci : *Ekonomi Digital, Revolusi Industri 4.0 Kewirausahaan, Teknologi Informasi*

1. PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan lembaga formal yang siap menghasilkan lulusan yang kompeten dibidangnya dan mampu menjawab tantangan masa kini. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan kerja dan pola pikir yang mampu mengikuti perkembangan zaman merupakan tantangan terbesar terutama di era Revolusi industri 4.0 saat ini yang telah merambah hampir di semua aktifitas manusia. Badai revolusi era keempat (Industri 4.0) akan menciptakan pengangguran; potensial untuk memperluas kesenjangan ekonomi, oleh karenanya era ini mengajak semua orang Indonesia untuk melakukan evaluasi diri, (Aryati, 2019) termasuk perguruan tinggi. Tanpa kita sadari telah banyak yang kita rasakan sebagai dampak dari revolusi industri seperti perubahan pola belanja masyarakat dari cara-cara konvensional ke cara belanja secara online. Pola perubahan belanja konsumen ini kemudian dijadikan sebagai peluang bisnis baru bagi para pengusaha. Dunia usaha kini bergerak dari konvensional ke arah perdagangan berbasis IT. Namun dampak negative dari perubahan ini adalah pengurangan pada kesempatan kerja, pengangguran meningkat dan pada akhirnya berdampak pada kesejahteraan hidup masyarakat. Pemerintah sebagai pemangku kepentingan perlu segera menyusun strategi untuk memahami kondisi saat ini kepada seluruh lapisan masyarakat. Termasuk kepada perguruan tinggi sebagai lembaga formal yang akan menghasilkan generasi milenial pemeran utama dari era revolusi industri 4.0. Lantas apa yang harus dilakukan perguruan tinggi? Diantaranya yang harus dilakukan adalah menyesuaikan kurikulum yang responsive terhadap revolusi industri 4.0 seperti merancang system perkuliahan berbasis teknologi, mempersiapkan kemampuan SDM terutama dalam memanfaatkan ICT, mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan nilai - nilai (karakter) peserta didik, serta mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis digital.(Syamsuar & Reflianto, 2018). Peningkatan kemampuan SDM dosen harus terus dilakukan oleh perguruan tinggi terutama dalam menjawab tantangan di era revolusi industri 4.0. mengutip pernyataan Harto.K bahwa, *lecturers in the 4th industrial era are required to have the four following competences. First, they should have a capability in utilizing digital tools and devices. Second, they should be able to encourage their students to master the use of technology. Third, they should be able to predict the future changes and ways to encounter them. Forth, they should be able to control themselves of the negative effect of the changes, and be able to face them by exploring new ideas, making innovations and creativity* (Harto, 2019). (Dosen di era industri ke-4 diharuskan memiliki empat kompetensi berikut. Pertama, mereka harus memiliki kemampuan dalam menggunakan alat dan perangkat digital. Kedua, mereka harus dapat mendorong siswa mereka untuk menguasai penggunaan teknologi. Ketiga, mereka harus bisa memprediksi perubahan di masa depan dan cara untuk menghadapinya. Keempat, mereka harus dapat mengendalikan diri mereka sendiri

dari efek negatif dari perubahan, dan dapat menghadapinya dengan mengeksplorasi ide-ide baru, membuat inovasi dan kreativitas.)

Mengoptimalkan kemampuan peserta didik yang kelak akan menjadi pemeran utama dalam era digitalisasi saat ini dengan cara meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa tidak hanya mampu bersaing dalam dunia kerja tetapi juga mampu turut menciptakan peluang-peluang bisnis berbasis IT. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Menristekdikti mengatakan bahwa mahasiswa merupakan pemeran utama dalam menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu mahasiswa harus mengembangkan potensinya semaksimal mungkin selama kuliah di kampus, tidak hanya di bidang akademik namun juga kreativitas dan inovasi (RISTEKDIKTI, 2018). Kebutuhan akan pembelajaran kewirausahaan berbasis IT menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan kreativitas, inovasi serta merubah pola pikir mahasiswa dari pencari kerja menjadi pencipta peluang kerja bagi orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran kepada Pentingnya meningkatkan kreativitas dan inovasi diri dalam menghadapi era digitalisasi

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan bersifat Analisis Deskriptif. Menurut (Sugiono: 2009) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum

2.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan dilingkungan STMIK Royal Kisaran. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 pada jurusan sistem informasi dengan jumlah populasi sebesar 120 mahasiswa (4 kelas). Jumlah sampel sebesar 60 orang (2 kelas). Pemilihan sample dengan menggunakan metode *Cluster Sampling*. Cluster Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana pemilihan mengacu pada kelompok bukan pada individu.

2.3 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Metode Observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Peneliti menggunakan observasi terstruktur dan non partisipan. Observasi terstruktur dengan cara menyusun aspek-aspek yang akan diobservasi pada objek penelitian selama kurun waktu tertentu. Aspek yang diobservasi adalah: Kemampuan mahasiswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to creat the new and different*), Kreativitas dan inovasi untuk memecahkan permasalahan, Pemahaman mahasiswa tentang usaha dibidang TI. Observasi non partisipan dengan cara melakukan observasi melalui blog, instagram dan media social lainnya. (2). Metode Wawancara. Metode ini merupakan interview langsung dengan objek yang akan diteliti. Peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur wawancara ini menggunakan

pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Wawancara ini masuk dalam kategori in-dept interview (wawancara mendalam) yang pelaksanaannya lebih bebas serta terbuka dengan meminta pendapat dan ide-ide dari informan.

Tabel 1. Panduan Wawancara

Nomor	Aspek-Aspek Kajian
1	Manfaat belajar Kewirausahaan TI di era ekonomi digital
2	Pemahaman Mahasiswa dalam bidang Usaha-usaha berbasis Teknologi
3.	Peranan mata kuliah ini dalam menumbuhkan kreativitas dan inovasi
4	Mengapa usaha-usaha berbasis teknologi sekarang banyak diminati?
5	Apa kebutuhan mahasiswa untuk dapat bersaing di era digitalisasi saat ini?

Metode Dokumentasi. Metode ini merupakan pencarian data dari berbagai dokumentasi yang ada, baik secara online maupun offline.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Profil Responden

Responden merupakan mahasiswa semester 5 Prodi Sistem Informasi yang mengambil matakuliah Kewirausahaan Teknologi Informasi. Profile Responden sebagai berikut:

Tabel 2. Profil Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	22	36,67
Perempuan	38	63,33

3.2 Hasil Wawancara dan Observasi

Hasil wawancara yang dilakukan kepada responden yang dipilih secara acak di setiap kelas yang dijadikan responden dalam penelitian ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan diperoleh data yang beragam.

3.2.1 Manfaat belajar Kewirausahaan TI di era ekonomi digital.

Wawancara dilakukan kepada orang Responden di kelas yang berbeda dan jawabannya adalah: Responden 1 menjawab: “ Mata kuliah kewirausahaan TI membuka wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang bidang usaha berbasis Teknologi sementara ekonomi digital adalah aktivitas/kegiatan ekonomi yang dilakukan melalui internet ”

Responden kedua Khairani Sitorus menjawab: “ Dengan kewirausahaan TI mahasiswa memiliki wawasan baru tentang bidang-bidang usaha berbasis teknologi yang saat ini sedang diminati banyak orang, digital ekonomi menurut Khairani adalah aktivitas bisnis yang dilakukan sudah terkomputerisasi”

Responden ketiga menjawab: “ Kewirausahaan TI sangat bermanfaat dalam memahami berbagai bidang usaha, namun sedikit menggugah minat wirausaha disebabkan karena tugas-tugas yang diberikan masih bersifat teoritis perlu adanya kegiatan yang ril seperti membuat projek mini dari mulai menggagas sebuah bisnis sampai merencanakan sarana yang akan digunakan, jadi lebih nyata dan

menggugah. Ekonomi digital maksudnya adalah perdagangan yang dilakukan melalui internet”

Dan Terakhir responden menjawab: “ Melalui Kewirausahaan TI mahasiswa dapat mengenal bidang usaha bidang IT yang bisa dijadikan alternative bagi mahasiswa yang tertarik berbisnis. Ekonomi digital seperti gojek, traveloka, olshop dan sebagainya”.

Berdasarkan jawaban responden dan dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses belajar, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat kewirausahaan IT bagi mahasiswa adalah memberikan pengetahuan dan wawasan baru tentang usaha bidang IT yang saat ini lagi digemari masyarakat. Tentang ekonomi digital dalam revolusi industry 4.0 mahasiswa hanya memahami bahwa saat ini kegiatan ekonomi banyak dilakukan melalui internet seperti penjualan dan pembelian, transaksi perbankan dan sebagainya. Intinya ekonomi digital adalah aktivitas ekonomi yang dilakukan dengan melibatkan teknologi di dalamnya.

3.2.2 Pemahaman mahasiswa Bidang –Bidang Usaha berbasis Teknologi.

Pertanyaan ini juga diajukan kepada 2 orang responden yang dipilih secara acak. Responden 1 menjawab: “ Saat ini usaha bidang TI sudah banyak dan merambah hamper disemua bidang kehidupan seperti Gojek, Go Food, Traveloka (penjualan tiket online) Toko Online seperti Buka lapak, Lazada, Shopee, Blibli, Tokopedia , Olshop dan lainnya; ada juga pinjaman yang dilakukan secara online. Inilah beberapa bidang usaha yang memanfaatkan internet untuk melakukan kegiatannya”.

Responden 2 menjawab: “Saat ini bidang usaha yang berbsis TI tidak hanya dibidang telekomunikasi saja tetapi juga hamper dsemua bidang kehidupan manusia seperti kuliner yang juga dijual secara online, jasa yang juga ditawarkan secara online contohnya seperti pijak refleksi yang juga sudah masuk dalam penjualan online, kemudian Go Food, Food Deliveri yang kalau kita lihat saat ini di warung-warung konvensional sepi pengunjung, namun pembelinya cukup banyak karena menggunakan system deliveri.”

Berdasarkan jawaban responden melalui interview diperoleh informasi bahwa mereka mengenal baik dan dapat membedakan usaha konvensional dengan bidang usaha yang telah menggunakan teknologi atau memanfaatkan internet untuk melakukan aktivitas nya. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu memahami adanya perubahan dari usaha konvensional menuju ekonomi digital, dapat membedakan bidang usahanya dan merasakan dampak dari perubahan tersebut. Dapat mengidentifikasi dampak dari teknologi yang telah dirasakan hamper di semua bidang kehidupan

3.2.3 Peranan Mata kuliah ini dalam menumbuhkan Kreatifitas dan inovasi

Pertanyaan ini juga ditanyakan kepada 3 orang responden yang dipilih secara acak. Jawaban responden 1 adalah: “ Melalui berbagai tugas yang diberikan seperti mahasiswa diminta melakukan identifikasi permasalahan, menentukan alternative solusi dari permasalahan yang ditemukan, memutuskan solusi terbaik dan

membuat rancangan penyelesaian masalah yang ditemukan, ini benar-benar menguji kreatifitas dan inovasi mahasiswa”

Responden 2 menjawab:” Mahasiswa dituntut untuk berinovasi dengan melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di sekitar kita”

Responden 3 menjawab: “ Menemukan sesuatu dan merancang penyelesaian/ solusi dari permasalahan yang ditemukan butuh kemampuan analisis yang tajam, sehingga ini bisa mengasah mahasiswa untuk berfikir kreatif dan berinovasi dalam penyelesaiannya”.

Beberapa jawaban responden positif bahwa Kewirausahaan TI mampu menjadi dasar dalam menumbuhkan kreatifitas dan inovasi mahasiswa, serta mengasah kemampuan analisi mahasiswa sehingga mampu mengenali, mengidentifikasi, mencari solusi dan merancang penyelesaian dari permasalahan yang ada

3.2.4 Mengapa usaha-usaha bidang Teknologi saat ini lebih banyak diminati ?

Pertanyaan ini diajukan kepada responden dan jawabanya adalah: “Masyarakat sekarang tidak mau repot harus keluar rumah untuk berbelanja sehingga lebih memilih membeli secara online daripada ke toko secara langsung”.

Responden lainnya menjawab: “ Lebih murah meski dikenakan ongkos kirim jika dihitung-hitung masih lebih murah daripada pergi ke tokonya langsung, kita juga bisa memilih membeli dari luar kota, bayangkan kalau kita harus pergi ke Jakarta atau ke Surabaya kan lebih mahal”.

Sementara Responden lainnya menjawab: “ Kita juga harus mengikuti perkembangan zaman, agar lebih faham bagaimana kalau berbelanja secara online agar kita tidak dianggap kuno atau ketinggalan zaman Berbelanja di Olshop suatu kebanggaan, artinya kita sebagai generasi milenial bisa memanfaatkan teknologi internet untuk memenuhi kebutuhan dari mulai membeli peralatan kuliah sampai kebutuhan sehari-hari seperti order makanan lewat go food, mudah, murah dan trendi.

Dapat disimpulkan bahwa berubahnya pola belanja konsumen dari konvensional ke pembelian online dikarenakan banyak faktor diantaranya lebih efisien, banyak pilihan, lebih murah dan mengikuti arus perkembangan Teknologi saat ini.

3.2.5 Apa Kebutuhan mahasiswa untuk dapat bersaing di era digitalisasi saat ini.

Jawaban responden diantaranya adalah: “ Saya merasa beruntung dan memilih jurusan yang tepat kuliah di STMIK Royal lembaga pendidikan berbasis IT, karena di masa depan setiap orang harus mampu mengikuti lajunya perkembangan teknologi jika ingin bersaing”.

Responden lainnya menjawab: “ Teknologi Informasi menjadi kebutuhan utama masa kini dan masa depan, oleh karenanya individu yang menguasai teknologi dikatakan menguasai separuh dunia, untuk dapat bersaing saya harus meningkatkan kemampuan individu diluar kampus seperti meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris, kemampuan teknologi seperti programmer, jaringan, multimedia yang bisa mendukung ijazah yang saya miliki”.

Sementara jawaban lainnya adalah: " jika dipikirkan memang sangat menakutkan kita hidup di era digitalisasi saat ini kalau kita tidak punya kemampuan, tapi bisa menjadi peluang besar bagi generasi kami jika mampu memanfaatkan kesempatan yang ada. Saat ini banyak perusahaan yang merekrut pegawai untuk dipekerjakan sebagai freelance di perusahaannya melakukan pekerjaan dari rumah dan semuanya disampaikan melalui email, jadi lebih mudah dan fleksibel."

Dan responden terakhir menjawab: " Era digitalisasi bisa menjadi peluang dan bisa menjadi ancaman bagi kami generasi milenial."

Jawaban responden mayoritas mengacu kepada pengalaman menghadapi saat ini dan bayangan masa depan. Dapat disimpulkan ada keragu-raguan diantara mahasiswa ketika berbicara tentang era industry 4.0 dimana banyak terjadi otomatisasi yang bisa berdampak pada pengangguran. Responden sadar bahwa peningkatan kapasitas diluar kampus menjadi hal yang harus dilakukan jika ingin memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja.

4 KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang Pentingnya meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam menghadapi era ekonomi digital saat ini. Dari hasil interview yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Materi Kewirausahaan TI membuka wawasan mahasiswa tentang bidang-bidang usaha bidang TI yang saat ini banyak diminati oleh Masyarakat
- b. Melalui Kewirausahaan TI mahasiswa belajar mengasah kemampuan identifikasi, masalah, mencari alternative solusi dan merancang penyelesaian masalah yang ada dimana hal ini membutuhkan ketajaman analisis, kreatifitas dan inovasi
- c. Bahwa Era ekonomi digital yang tak terelakkan lagi merubah pola aktivitas manusia dari konvensional kearah pemanfaatan teknologi perlu disikapi secara serius dan mendalam dengan cara melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan diri pribadi sehingga paham apa yang harus ditingkatkan untuk dapat bersaing di era ekonomi digital

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aryati, S. (2019). Tantangan perguruan tinggi di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Nasional*, 811-818.
- [2] Harto, K. (2019). TANTANGAN DOSEN PTKI DI ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 1-15. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.159>
- [3] RISTEKDIKTI. (2018). Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0.
- [4] Syamsuar, & Reflianto. (2018). PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2(2), n.page. <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- [5] Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta