

Pengembangan Kewirausahaan Pemuda di Era Digital

Santi Octavia¹⁾ Aris Eko P²⁾ Amanda Putri Lubis³⁾

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Manajemen Bisnis Indonesia

Jl. Komjen Pol. M. Jasin (Akses UI) No. 89, Kelapa Dua Cimanggis, Depok 16951

Telp. 021 – 87716339, 87716556, Fax. 021 – 87721016

Email : santi.djailani@gmail.com; arisekoprssetio@gmail.com; Amanda.lestari@lubis.ac.id

Abstraksi

Di era digital saat ini sangat penting membangun karakter bisnis atau entrepreneurship generasi muda. Agar mereka memiliki kesadaran mengubah budaya kerja 'mencari kerja' menjadi budaya 'menciptakan kerja dan lapangan kerja'. Generasi muda sebagai calon pemimpin bangsa harus tampil sebagai sumber daya berkualitas, di samping memiliki rasa tanggung jawab sosial yang tinggi. Salah satunya, tentu dibangun melalui karakter entrepreneurship dengan menumbuh-kembangkan wirausaha baru kreatif yang inovatif berbasis digital. Penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif untuk mengkaji permasalahan implementasi pada saat penelitian ini dilakukan. Hal ini merupakan pengamatan terhadap perilaku kewirausahaan di kalangan pemuda, dengan menggunakan model *Entrepreneur Attitude Orientation (EAO)*. Digunakan sebagai pengembangan rumusan Isu Kebijakan meliputi Asumsi Kebijakan. Untuk membangun asumsi-asumsi strategis dalam penyusunan kebijakan digunakan metode *SAST (Strategic Assumption Surfacing and Testing)*. Instrumen penelitian lain yang digunakan untuk mempertajam analisis menggunakan *SWOT*. Diperlukan langkah strategis dalam bentuk kajian kewirausahaan pemuda yang diharapkan membantu mewujudkan Wirausaha Muda pada era digital saat ini.

Kata kunci : Kewirausahaan, Pemuda, Era Digital, SWOT, SAST.

Abstraction

In today's digital era, it is very important to build the business character or entrepreneurship of the younger generation. So that they have the awareness of changing the work culture of 'looking for work' into a culture of 'creating jobs and employment'. The younger generation as prospective leaders of the nation must appear as quality resources, in addition to having a high sense of social responsibility. One of them, of course, is built through the character of entrepreneurship by cultivating new innovative digital-based creative entrepreneurs. This research uses Qualitative Descriptive Method to examine implementation problems at the time this research was conducted. This is an observation of entrepreneurial behavior among youth, using the Entrepreneur Attitude Orientation (EAO) model. Used as a development of Policy Issue formulation including Policy Assumptions. To build strategic assumptions in policy formulation, the SAST method (Strategic Assumption Surfacing and Testing). Another research instrument used to sharpen the analysis is using SWOT. Strategic steps are needed in the form of youth entrepreneurship studies which are expected to help realize Young Entrepreneurs in the current digital era.

Keywords: Entrepreneurship, Youth, Digital Age, SWOT, SAST.

Pendahuluan

Pengembangan kewirausahaan pemuda merupakan salah satu agenda penting dalam koordinasi lintas sektor pelayanan kepemudaan, karena bersentuhan langsung dengan kebutuhan faktual bangsa Indonesia dewasa ini yakni pentingnya penumbuhan dan pemulihan ekonomi nasional. Jumlah pemuda usia 16-30 tahun sebesar 64,19 juta jiwa atau 24% dari total penduduk Indonesia (tahun 2019) merupakan aset bangsa yang harus dikembangkan agar dapat berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Optimalisasi potensi pemuda Indonesia sejalan dengan upaya mewujudkan visi misi Presiden terutama pada aspek peningkatan kualitas manusia Indonesia, pembangunannya yang merata dan berkeadilan serta kemajuan budaya yang mencerminkan kepribadian bangsa.

Dalam rangka meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional maka pengembangan kewirausahaan pemuda menjadi sangat penting dan strategis. Adapun strategi kebijakan pengembangan kewirausahaan berdasarkan RPJMN 2020-2024 diantaranya: meningkatkan kapasitas dan akses pembiayaan; meningkatkan peluang usaha dan startup; meningkatkan nilai tambah usaha sosial.

Pemberdayaan pemuda dalam kemandirian ekonomi sebagai solusi untuk mengatasi masalah pengangguran. Lahirnya Undang-Undang Nomor 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan, dimana menjelaskan bahwa Indonesia akan melakukan suatu gerakan pembangunan kepemudaan. Pembangunan kepemudaan bertujuan untuk terwujudnya pemuda yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, demokratis, bertanggung jawab, berdaya saing, serta memiliki jiwa kepemimpinan, kewirausahaan dan kepeloporan

Tantangan terbesar saat ini dalam pembangunan dan pengembangan kewirausahaan para pemuda adalah kita

memasuki era atau tahapan Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri Keempat (4.0), perlahan tapi pasti mengubah cara hidup manusia. Memasuki masa Revolusi Industri 4.0, kita dapat melihat dampak nyata dari evolusi teknologi yang membuat semua kegiatan menjadi instan dan otomatis. Era industri 4.0 mensinergikan aspek fisik, digital, dan biologi. Industri generasi keempat memanfaatkan teknologi seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), robotika, kemampuan komputer belajar dari data (*machine learning*), sehingga meningkatkan inovasi dan produktivitas manufaktur. Era ini juga menyangkut pemanfaatan data skala besar (*big data*), teknik penyimpanan data di awan (*cloud computing*) serta konektivitas internet dalam proses produksi (*internet of things*).

Di era Digital ini (revolusi industri 4.0) , sangat penting membangun karakter bisnis atau entrepreneurship generasi muda. Agar mereka memiliki kesadaran mengubah budaya kerja 'mencari kerja' menjadi budaya 'menciptakan kerja dan lapangan kerja'. Spirit enterpreneur harus ada di dalam diri milenial. Maka penting, generasi muda sebagai generasi milenial sebagai calon pemimpin bangsa harus tampil sebagai sumber daya berkualitas, di samping memiliki rasa tanggung jawab sosial yang tinggi. Salah satunya, tentu dibangun melalui karakter entrepreneurship dengan cara menumbuh-kembangkan wirausaha baru kreatif yang inovatif berbasis teknologi.

Kondisi saat ini menjadi dorongan bagi Pemuda untuk meningkatkan skill, ilmu pengetahuan, dan kemampuan analisis serta leadership dalam lingkungan kerja. Memiliki kemampuan melakukan analisa data dengan luas dan terperinci dan juga kemampuan menarik kesimpulan yang memiliki relasi dengan kecakapan berkomunikasi, bekerjasama (team work), tanggap, produktif dan inovatif.

Landasan Teori

Penelitian ini merupakan pengamatan terhadap perilaku kewirausahaan di kalangan pemuda dengan menggunakan model *Entrepreneur Attitude Orientation* (EAO). Model EAO dikembangkan oleh Robinson (1991) yang

kemudian disempurnakan oleh Ismail (2013) dengan tujuan untuk menawarkan pendekatan alternatif untuk mempelajari kewirausahaan. Teori ini mengelompokkan kedalam 4 (empat) aspek, yaitu : (1) Aspek *Achievement*, (2) Aspek *Personal Control*, (3) Aspek *Self-Esteem* dan (4) Aspek *Innovation*. Yang mana hasil dari tinjauan masing-masing aspek akan menghasilkan *Self-Employment Intention*. Model EAO mengukur empat skala usaha berbasis sikap yang sangat berkaitan dengan kewirausahaan Ismail et al. (2013), yakni:

1. *Achievement in business*, prestasi dalam bisnis mengacu pada hasil konkret dengan dimulainya dan pertumbuhan suatu usaha bisnis. Pemuda yang memiliki prestasi yang tinggi dalam bisnis dianggap memiliki niat untuk berwirausaha atau dengan kata lain untuk menjalankan bisnisnya sendiri. Jika prestasi terhadap kewirausahaan pemuda tinggi, maka niat kewirausahaan pemuda juga tinggi, begitu pula sebaliknya.
2. *Innovation in business*, inovasi dalam bisnis berkaitan dengan bagaimana memahami suatu kegiatan usaha dan bertindak dengan cara baru dan unik. Pemuda yang memiliki niat kewirausahaan adalah mereka yang memiliki tindakan untuk melakukan kegiatan usaha dengan cara yang baru dan unik. Apabila pemuda yang memiliki sikap inovasi yang tinggi, maka niat untuk menjadi wirausaha juga tinggi, begitu pula sebaliknya.
3. *Perceived personal control of business outcomes*, persepsi kendali mengacu pada persepsi pribadi terhadap kontrol dan pengaruh atas bisnisnya. Pemuda yang memiliki kontrol yang kuat atas bisnisnya mempunyai niat yang besar untuk menjadi wirausaha. Sehingga, semakin tinggi kontrol pribadi pemuda terhadap bisnis, semakin tinggi pula niat kewirausahaannya, begitu pula sebaliknya.
4. *Self-esteem in business*, berkaitan dengan rasa percaya diri dan kompetensi yang dirasakan seorang individu dalam hubungan dengan kegiatan bisnisnya. Pemuda yang memiliki niat

kewirausahaan yang tinggi adalah mereka yang memiliki tingkat rasa percaya diri dan kompetensi dalam urusan bisnis. Jadi, semakin tinggi *self-esteem* yang dimiliki pemuda, semakin tinggi pula niat untuk menjadi wirausaha, begitu pula sebaliknya.

A. Teori Implementasi Kebijakan

Kebijakan (Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan sebagai rangkaian konsep dan asas yang menjadi garis besar dan dasar rencana dalam pelaksanaan suatu pekerjaan, kepemimpinan, dan cara bertindak (tentang pemerintahan, organisasi, dsb); pernyataan cita-cita, tujuan, prinsip dan garis pedoman untuk manajemen dalam usaha mencapai sasaran. *Carl J Federick* sebagaimana dikutip Leo Agustino (2008: 7) mendefinisikan kebijakan sebagai serangkaian tindakan/kegiatan yang diusulkan seseorang, kelompok atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu dimana terdapat hambatan-hambatan (kesulitan-kesulitan) dan kesempatan-kesempatan terhadap pelaksanaan usulan kebijaksanaan tersebut dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Menurut Budi Winarno (2007 : 15), istilah kebijakan (policy term) mungkin digunakan secara luas seperti pada “kebijakan luar negeri Indonesia”, “kebijakan ekonomi Jepang”, dan atau mungkin juga dipakai untuk menjadi sesuatu yang lebih khusus, seperti misalnya jika kita mengatakan kebijakan pemerintah tentang birokratisasi dan deregulasi.

Richard Rose sebagaimana dikutip Budi Winarno (2007: 17) juga menyarankan bahwa kebijakan hendaknya dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang sedikit banyak berhubungan beserta konsekuensi-konsekuensi bagi mereka yang bersangkutan daripada sebagai keputusan yang berdiri sendiri. Pendapat kedua ahli tersebut setidaknya dapat menjelaskan bahwa mempertukarkan istilah kebijakan dengan keputusan adalah keliru, karena pada dasarnya kebijakan dipahami sebagai arah atau pola kegiatan dan bukan sekadar suatu keputusan untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan pendapat berbagai ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa kebijakan

adalah tindakan-tindakan atau kegiatan yang sengaja dilakukan atau tidak dilakukan oleh seseorang, suatu kelompok atau pemerintah yang di dalamnya terdapat unsur keputusan berupa upaya pemilihan diantara berbagai alternatif yang ada guna mencapai maksud dan tujuan tertentu.

Implementasi kebijakan pada prinsipnya adalah cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya. Tidak lebih dan tidak kurang. Untuk mengimplementasikan kebijakan publik, ada dua pilihan langkah yang ada, yaitu langsung mengimplementasikan dalam bentuk program atau melalui formulasi kebijakan derivat atau turunan dari kebijakan publik tersebut. Rangkaian implementasi kebijakan dapat diamati dengan jelas yaitu dimulai dari program, ke proyek dan ke kegiatan.

Model tersebut mengadaptasi mekanisme yang lazim dalam manajemen, khususnya manajemen sektor publik. Kebijakan diturunkan berupa program-program yang kemudian diturunkan menjadi proyek-proyek, dan akhirnya berwujud pada kegiatan-kegiatan, baik yang dilakukan oleh pemerintah, masyarakat maupun kerjasama pemerintah dengan masyarakat. Van Meter dan Van Horn (dalam Budi Winarno, 2008:146-147) mendefinisikan implementasi kebijakan publik sebagai tindakan-tindakan dalam keputusan-keputusan sebelumnya.

Adapun makna implementasi menurut Daniel A. Mazmanian dan Paul Sabatier (1979) sebagaimana dikutip dalam buku Solihin Abdul Wahab (2008: 65), mengatakan bahwa: Implementasi adalah memahami apa yang senyatanya terjadi sesudah suatu program dinyatakan berlaku atau dirumuskan merupakan fokus perhatian implementasi kebijaksanaan yakni kejadian-kejadian dan kegiatan-kegiatan yang timbul sesudah disahkannya pedoman-pedoman kebijaksanaan Negara yang mencakup baik usaha-usaha untuk mengadministrasikannya maupun untuk menimbulkan akibat/dampak nyata pada masyarakat atau kejadian-kejadian.

B. Teori Kewirausahaan

Istilah wirausaha merupakan terjemah dari kata *entrepreneur* (bahasa perancis) yang diterjemahkan kedalam Bahasa Inggris dengan arti *between taker* atau *go between*, yaitu orang yang berani bertindak mengambil peluang. Para pembuat teori ekonomi dan para penulis di masa lalu telah menyepakati perkataan *entrepreneur* dalam arti : mereka yang memulai sebuah usaha baru yang berani mengambil segala macam resiko serta mereka yang mendapat keuntungannya. Dari definisi tersebut terdapat tiga kunci pengertian wirausaha yaitu orang yang melihat peluang, menentukan langkah kegiatan, dan berani menanggung resiko dalam upaya meraih kemanfaatan.¹⁸

Menurut Intruksi Presiden RI No. 4 Tahun 1995: "kewirausahaan adalah semangat, sikap perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan lebih besar".¹⁹ Jadi wirausaha itu mengarah kepada orang yang melakukan usaha/kegiatan sendiri dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan kewirausahaan menunjukkan kepada sikap mental yang dimiliki seseorang wirausaha dalam melaksanakan usaha/kegiatan.²⁰

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*), dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai resiko yang mungkin dihadapinya. kewirausahaan adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

Objek studi kewirausahaan meliputi kemampuan seseorang dalam hal-hal sebagai berikut:²¹

- 1) Kemampuan merumuskan tujuan hidup/usaha. Dalam hal merumuskan tujuan hidup/usaha diperlukan adanya perenungan dan koreksi, yang kemudian dibaca dan diamati berulang-ulang sampai dipahami apa yang menjadi kemauannya.
- 2) Kemampuan memotivasi diri, yaitu untuk melahirkan suatu tekad kemauan besar.
- 3) Kemampuan berinisiatif, yaitu mengajarkan sesuatu yang baik tanpa menunggu perintah orang lain, yang

- dilakukan berulang ulang sehingga menjadi terbiasa berinisiatif.
- 4) Kemampuan berinovasi, yang melahirkan kreativitas (day acipta) dan setelah dibiasakan berulang-ulangan melahirkan motivasi. Kebiasaan inovatif adalah kesadaran dalam diri untuk selalu mencari berbagai kemungkinan atau kombinasi baru yang dapat dijadikan perangkat dalam menyajikan barang dan jasa bagi ke masyarakatan.
 - 5) Kemampuan membentuk modal materi al, sosial, dan intelektual.
 - 6) Kemampuan mengatur dan membiasakan diri, yaitu untuk selalu tepat waktu dalam segala tindakan melalui kebiasaan dan tidak menunda pekerjaan.
 - 7) Kemampuan mental yang dilandasi agama
 - 8) Kemampuan membiasakan diri dalam mengambil hikmah dari pengalaman yang baik ataupun menyakitkan

Menurut Slamet et al. (2016) faktor motivasional yang mempengaruhi niat kewirausahaan mencakup, yakni:

1. Efikasi diri adalah keyakinan bahwa seseorang dapat sukses menjalankan proses entrepreneurial.
2. Persepsi atas keinginan adalah derajat dimana seorang individu memiliki evaluasi disukai atau tidak disukai atas hasil dari kegiatan entrepreneurial yang dilakukannya.
3. Latar belakang juga turut mempengaruhi pembentukan jiwa wirausaha seperti yang diungkapkan oleh Hisrich dalam Slamet et al. (2016) diantaranya adalah pendidikan, nilai pribadi, usia, serta pengalaman kerja. Menurutnya, tingkat pendidikan seorang wirausaha terbukti penting dalam mencapai kesuksesan usaha yang didirikan dan dikelolanya. Kesuksesan usahanya tidak hanya dapat dilihat melalui tingkat pendidikan, tetapi juga adanya kenyataan bahwa pendidikan mampu membantu

Menurut Winarno Jiwa Kewirausahaan ada pada setiap orang yang memiliki perilaku inovatif dan kreatif dan pada setiap orang menyukai perubahan, pembaharuan, kemajuan, dan tantangan.⁴⁰

Jiwa Kewirausahaan adalah sebuah mental untuk berkarya dan menghasilkan sesuatu yang nantinya bisa menghasilkan sesuatu yang diukur dalam bentuk materi atau uang. Jiwa Wirausaha adalah Jiwa kemandirian untuk mencari sebuah sumber penghasilan dengan membuka usaha ataupun menyalurkan kreatifitas yang dimiliki seseorang untuk kemudian dijadikan sebuah lahan untuk mencari penghasilan.

C. Teori Teknopreneurship

Teknopreneurship merupakan salah bagian dari suatu proses kegiatan bisnis yang didalamnya berisikan berbasis teknologi, dengan memiliki tujuan dan harapan agar dapat mengembangkan dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan dikalangan muda saat kondisi sekarang ini. Teknopreneurship memiliki beberapa definisi diantaranya sebagai berikut:

1. Depositario et al (2011), Technopreneurship berasal dari gabungan kata “technology” dan “entrepreneurship”.
2. Technopreneurship merupakan proses sinergi dari kemampuan yang kuat pada penguasaan teknologi serta pemahaman menyeluruh tentang konsep kewirausahaan (Sosrowinarsidiono, 2010).
3. mengemukakan bahwa technopreneurship adalah proses dan pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai basisnya dengan harapan bahwa penciptaan strategi dan inovasi yang tepat kelak bisa menempatkan teknologi sebagai salah satu faktor untuk pengembangan ekonomi nasional.
4. Okorie (2014), menyebutkan bahwa technopreneurship adalah proses dalam sebuah organisasi yang mengutamakan inovasi dan secara terus menerus menemukan problem utama organisasi, memecahkan permasalahannya, dan mengimplementasikan cara-cara pemecahan masalah dalam rangka meningkatkan daya saing di pasar global.

Teknopreneurship tidak hanya dapat dilakukan secara umum, akan tetapi teknopreneurship juga dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan khususnya di perguruan tinggi. *technopreneurship* di Perguruan Tinggi sangat bermanfaat bagi pemuda dalam rangka memberikan alternatif profesi yang dapat ditekuni setelah lulus kuliah, memperkenalkan kemampuan teknologi dalam menyelesaikan permasalahan bisnis, memberikan pengalaman kerja dilapangan, dan juga mempernalkan jaringan mitra bisnis. Sedangkan Manfaat bagi Perguruan Tinggi sebagai fasilitator penyelenggara Mata kuliah *Technopreneurship* adalah : a Menjadi bentuk tanggungjawab sosial sebagai lembaga pendidikan untuk berkontribusi dalam mengatasi masalah pengangguran. b Menjadi bagian penting dalam upaya menjembatani gap kurikulum pendidikan antara lembaga pendidikan dan industri pengguna. c Menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan mutu lulusan. d Menjadi wahana interaksi untuk komunitas Perguruan Tinggi yang terdiri dari alumni, pemuda, dosen, dan karyawan dengan masyarakat umum (Muhsin,2014).

Technopreneurship dan tantangan global adalah, peran *Technopreneurship* dalam menyikapi tantangan global yang merujuk ke globalisasi dan merujuk kepada istilah “*a world full of uncertainty*” jadi tantangan global yang sebenarnya sedang dihadapi adalah istilah “*a world full of uncertainty*” itu sendiri, yang artinya adalah kita sedang hidup di dunia penuh dengan ketidakpastian. Yaitu sesuatu yang sebenarnya tidak kita duga, bisa menjadi kompleks, jika kita tilas balik ke krisis perekonomian di tahun 2008, dimana krisis ini bermula dari macetnya kredit perumahan di Amerika karena ternyata para pemilik rumah memang tak mampu membayar cicilan kredit. Kemacetan itu merembet ke mana-mana, terutama menimbulkan krisis keuangan di Amerika, dan kemudian berdampak ke berbagai belahan dunia, yang kemudian disebut *Subprime Mortgage*.

Melihat permasalahan yang ada saat ini, penerapan teknologi dalam bidang perekonomian menjadi salah satu solusi dari permasalahan global yang terjadi saat ini, penerapan teknologi dalam bidang ekonomi atau yang bisa disebut *Technopreneurship* ini dapat menghasilkan industry baru yang kreatif

dan out of the box. Perpaduan yang baik antara teknologi dan bidang ekonomi dapat membantu mengatasi krisis ekonomi global yang terjadi saat ini, di dunia yang serba membutuhkan teknologi seperti saat ini, penerapannya dapat dimulai dari usaha makro, mikro dan sampai skala usaha yang lebih besar.

Mereka yang disebut teknopreneur adalah seorang “Entrepreneur Modern” yang berbasis teknologi. Inovasi dan kreativitas sangat mendominasi mereka untuk menghasilkan produk yang unggulan sebagai dasar pembangunan ekonomi bangsa berbasis pengetahuan (*Knowledge Based Economic*). (Nasution, Arman Hakim et al, 2007) Perbedaan Entrepreneur dan Teknopreneur.

Dalam banyak hal itu terkait dengan Industri Internet dan platform Konsorsium Industri Internet serta Industri 4.0 Lompatan besar terjadi di dunia wirausaha khususnya sektor industri, di mana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya. Tak cuma pada proses produksi, juga pada seluruh rantai nilai industri agar menumbuhkan model bisnis yang kontemporer berbasis digital agar meraih efisiensi yang tinggi dan kualitas produk lebih baik.

Semua tahu, bisnis digital beberapa tahun belakangan ini telah menjadi sebuah tren usaha yang cukup menggugurkan. Meningkatnya penggunaan internet dan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh smartphone adalah alasan mengapa bisnis ini memiliki peluang baik. Bukan hanya itu, bisnis digital juga menjadi wadah bagi generasi muda untuk menyalurkan kreativitas menjadi sebuah peluang usaha.

Banyak juga wirausahawan muda inovatif yang ikut berkontribusi dalam memberikan solusi untuk masalah sosial yang ada melalui bisnis digital. Kecanggihan dalam men-sinergikan internet, data dan mesin di era revolusi industri 4.0 telah melahirkan berbagai terobosan brilian yang melahirkan efisiensi memudahkan masyarakat dalam mengakses harga yang lebih terjangkau.

D. Teori Pengembangan Kewirausahaan Pemuda

Pemuda adalah individu yang bila dilihat secara fisik sedang mengalami perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional, sehingga pemuda merupakan sumber daya manusia pembangunan baik saat ini maupun masa datang. Sebagai calon generasi penerus yang akan menggantikan generasi sebelumnya. Secara internasional, WHO menyebut sebagai "young people" dengan batas usia 10-24 tahun, sedangkan usia 10-19 tahun disebut "adolescena" atau remaja. *International Youth Year* yang diselenggarakan tahun 1985, mendefinisikan penduduk berusia 15-24 tahun sebagai kelompok pemuda.

Pemuda adalah potensi dan penerus perjuangan bangsa yang harus dipersiapkan sebagai kader masa depan. Kemajuan di berbagai bidang terutama digital pada era baru 4.0 telah membawa dampak pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, termasuk kepada pemuda sebagai penerus bangsa.

Pengembangan Kewirausahaan Pemuda di era Digital (Revolusi Industri 4.0) meliputi tiga pilar program, yaitu **penyadaran, pemberdayaan dan pengembangan**. (lpkp-kemenpora, <http://lpkp.kemenpora.go.id/status-61-fasilitas.html>). Ketiga pilar program tersebut merupakan program yang saling terkait dan tidak terpisahkan antara yang satu dengan yang lainnya. Program **penyadaran** dimaksudkan untuk memberikan dorongan dan pemacu untuk tumbuh dan berkembangnya sikap mental, cara pandang (*mindset*) serta motivasi untuk berwirausaha. Program penyadaran ini ditujukan untuk menumbuhkan beberapa sikap mental yang dibutuhkan untuk menjadi seorang wirausahawan. Hal ini sangat penting dilaksanakan mengingat motivasi sebagian besar pemuda Indonesia untuk berwirausaha masih cukup rendah.

Program **pemberdayaan** pemuda dilaksanakan untuk memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan kepada pemuda dalam mengembangkan wirausaha. Pengetahuan dan ketrampilan yang diberikan setelah pemuda tersebut sadar akan pentingnya berwirausaha, sehingga mereka memiliki motivasi dan sikap mental untuk berwirausaha dengan

mengembangkan ide-ide usaha yang ada. Pemberdayaan ini dilaksanakan melalui penyelenggaraan pendidikan, pelatihan dan penyuluhan tentang kewirausahaan. Pelatihan, pendidikan dan penyuluhan yang diberikan harus melalui tahap analisis kebutuhan sehingga pelatihan dan pendidikan yang diberikan tepat sasaran.

Metodologi Penelitian

Penelitian dan kajian mengenai Pengembangan Kewirausahaan Pemuda di Era Digital menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Metode penelitian deskriptif ditujukan untuk mengkaji permasalahan implementasi pada saat penelitian ini dilakukan. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh para ahli bahwa: "penelitian deskriptif diarahkan untuk mengidentifikasi situasi pada waktu penyelidikan dilakukan, melukiskan variabel (Winarno, 1980: 156; dan Best, 1981: 116). Pendekatan utama yang digunakan adalah pendekatan yuridis/acuan normatif.

Menurut **Nana Syaodih Sukmadinata**, penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Jenis penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menguraikan data yang ada bersamaan dengan situasi yang sedang terjadi. Penelitian ini juga mengungkapkan sikap, pertentangan, hibungan serta pandangan yang terjadi pada sebuah lingkup responden.

Metode yang digunakan dalam melakukan kegiatan pelaksanaan adalah:

- a) Survei/observasi (pengamatan) mendalam. Dalam metode ini untuk mendapatkan data (informasi) tentang permasalahan kondisi lokasi dan masyarakat melalui pengamatan secara mendalam terhadap situasi, kondisi kejadian (peristiwa) yang ada di lokasi.
- b) Wawancara tak terstruktur (*indepth interview*). Melalui wawancara mendalam akan mendapatkan informasi yang akurat dari masyarakat.

- c) konsultasi yaitu upaya pembantuan yang diberikan dalam menanggapi permasalahan yang ada dengan cara memberikan jawaban, solusi dan pemecahan masalah yang dibutuhkan

Data yang diperoleh lalu diolah kemudian di analisis secara deskriptif kualitatif yaitu dilakukan dengan menggambarkan data yang dihasilkan dalam bentuk uraian kalimat atau penjelasan. Dari analisis data tersebut dilanjutkan dengan Analisis hasil identifikasi nantinya digunakan sebagai pengembangan rumusan Isu Kebijakan yang masing-masing rumusan sudah dilengkapi dengan pembahasan yang meliputi Asumsi Kebijakan, Tujuan Kebijakan, Fokus Kebijakan, Strategi Kebijakan, Faktor Penentu Keberlanjutan Kebijakan.

Untuk membangun asumsi-asumsi strategis dalam penyusunan kebijakan digunakan metode **SAST (Strategic Assumption Surfacing and Testing)**. Dalam pembuatan suatu kebijakan, tidak semua variabel dapat dikontrol atau menjadi input kebijakan, namun tetap diperhatikan dan menentukan desain kebijakannya. Variabel yang tidak dapat dimasukkan atau diselesaikan digunakan sebagai asumsi, baik berupa kendala, faktor penghambat, kondisi yang tidak mungkin dapat dirubah serta perihal kesepakatan para stakeholder.

Instrumen penelitian lain yang digunakan untuk mempertajam analisis adalah dengan menggunakan **SWOT (Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman))**. Penyusunan materi program pilihan yang akan digunakan rumusan naskah kebijakan, dalam penyusunan materi program menggunakan **SWOT**. Data yang peneliti peroleh dari lapangan adalah hasil observasi, wawancara dan dokumentasi penting yang dilakukan pada Dinas Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Barat, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Bandung serta Komunitas Anak Muda di Kota Bandung. Dalam penelitian Sukriah (2014), Kota Bandung memiliki keunggulan dan daya tarik wisata yang tinggi yang dapat menjadikan Kota Bandung sebagai destinasi para wisatawan. Selain karena bisnis fashion yang mulai menjamur, Kota Bandung juga dikenal sebagai kota pendidikan. Tak hanya warga desa yang berpindah ke Kota Bandung untuk

menuntut ilmu, bahkan warga dari luar pulau Jawa pun ikut berbondong-bondong menuntut ilmu ke Kota Bandung. Bandung dinobatkan sebagai kota kreatif dunia oleh UNESCO serta terpilih menjadi pilot project kota kreatif se-Asia Pasifik yaitu menetapkan Kota Bandung sebagai proyek percontohan dalam pengembangan industri kreatif di kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara. Dari beberapa fakta-fakta menarik di atas, kegiatan Pengembangan Kewirausahaan Pemuda di Era Digital, mengambil lokasi di Kota Bandung Provinsi Jawa Barat sebagai lokus penelitian dan kajian.

Di dalam hubungannya dengan Entrepreneur Attitude Orientation (EAO) Model, pemuda yang memiliki kontrol yang kuat dan pengaruh kuat atas bisnisnya mempunyai niat yang besar untuk menjadi wirausaha. Untuk harga diri, ditemukan bahwa pemuda yang memiliki niat wirausaha yang tinggi adalah mereka yang memiliki tingkat rasa percaya diri yang tinggi dan kompetensi dalam urusan bisnis (Ismail et al., 2013). Dalam hal inovasi Ismail et al. (2013) menunjukkan bahwa pemuda yang dimaksudkan untuk menjadi wirausaha adalah mereka yang memiliki tingkat persepsi yang tinggi dan tindakan untuk melakukan kegiatan usaha dengan cara yang unik.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi foto, rekaman dan karya tulisan lain yang sejenis. Berkaitan dengan data, dapat dibagi jenis data-datanya ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa :

- a. Data Primer Yaitu data yang bersumber dan diperoleh dari wawancara dan hasil observasi dengan para pihak dilapangan sesuai dengan objek penelitian.
- b. Data sekunder data yang mendukung dan melengkapi data primer berupa Dokumen resmi, Penelitian serupa, Bahan Hukum berupa peraturan dan UU terkait.
- c. Narasumber untuk klarifikasi data-data, yang terdiri dari beragam posisi yang berkaitan dengan Kajian .

Berdasarkan hal tersebut, hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah :

H1 : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara sikap kewirausahaan dengan niat kewirausahaan.

Latar belakang pendidikan seseorang seperti ekonomi maupun manajemen dipercaya akan mempengaruhi niat dan keinginannya untuk memulai usaha baru di masa mendatang (Widaryanti, 2013). Dalam hal ini peneliti juga mencoba melihat apakah ada perbedaan niat kewirausahaan yang signifikan antara pemuda yang memiliki latar belakang tertentu yang bisa mempengaruhi dalam niat berusaha, seperti pendidikan (ekonomi/manajemen), keluarga, teman/rekan, lingkungan, dan/atau kondisi tertentu yang menyebabkan individu tersebut melakukan usaha. Dengan kondisi hipotesis kedua dalam penelitian yaitu:

H2 : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara niat kewirausahaan dengan latar belakang pelaku usaha

Hasil dan Pembahasan

Salah satu aspek terpenting dalam pengembangan ekonomi di Indonesia adalah penciptaan wirausahawan. Karena para wirausahawan inilah yang akan berperan penting dalam pengembangan ekonomi kreatif. Wacana Bandung sebagai kota kreatif sudah mulai dibicarakan sejak 5 tahun lalu, khususnya ketika Menteri Ekonomi Kreatif, Marie E. Pangestu mencetuskan gagasan untuk mengembangkan industri kreatif sebagai basis (kaki) ketiga perekonomian. Bahkan, tahun 2007 kota Bandung dinobatkan sebagai kota kreatif se-Asia Timur. Untuk mendukung hal tersebut di atas pemerintah kota Bandung membuat program menciptakan Wirausaha Baru (WUB).

Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Bandung mendapat target 3.500 WUB. Sedangkan Pemerintah Kota Bandung sendiri menargetkan penciptaan Wirausaha Muda Baru Kota Bandung (WUB) sebanyak 100.000 WUB yang menjadi target 5 (lima) SKPD yaitu : Dinas Pemuda dan Olahraga, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Koperasi dan UMKM, Dinas Pendidikan dan Dinas Pertanian dan

Pangan. Berikut ini dapat dilihat pada tabel 1.1. merupakan jumlah wirausaha muda yang terdaftar dalam data Dispora kota Bandung yang telah terbagi ke dalam beberapa sektor yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Jumlah Wirausaha Binaan Dispora 2017

No	Wirausaha Binaan	Jumlah
1	Bidang Kuliner (makanan dan minuman)	140 usaha
2	Bidang Fashion (Baju, kaos, jaket ,busana muslim)	151 usaha
3	Bidang Handycraft (souvenir, tas rajut ,lampion)	28 usaha
4	Bidang Jasa (editing foto/video, pencucian helm, paket perjalanan wisata, cuci sepatu)	51 usaha
5	Bidang Perdagangan (Distributor pakaian, aksesori)	50 usaha
6	Lain- lain	176 usaha
Total		596 usaha

Sumber : Data internal Dispora Kota Bandung (data yang telah diolah)

Sesuai dengan budaya Masyarakat Kota Bandung terutama anak mudanya yang sangat menyukai kegiatan “nongkrong” atau kumpul untuk ngobrol , maka perkembangan Komunitas tumbuh sangat pesat. Beberapa Komunitas yang cukup banyak mempunyai anggota dan berpengaruh dalam mengembangkan Kewirausahaan dikalangan anak muda. Seperti : Bandung Youth Forum, Muda Nyakola dan Ngadu Ide.

Pembangunan kewirausahaan pemuda dengan berbagai tantangan dan potensinya dalam memasuki era revolusi 4.0 harus menjadi tugas dan tanggung jawab kolektif antar kementerian/lembaga, Pemerintah Daerah dan Dunia Usaha. Oleh karena itu koordinasi lintas sektor pelayanan kepemudaan menjadi sangat penting dan strategis. Salah satu tahapan dalam identifikasi kondisi kewirausahaan kepemudaan adalah dilakukan survey atau kunjungan lokasi .Kewirausahaan dapat dikembangkan melalui pendidikan, pelatihan dan pengalaman. Mereka yang menjadi *entrepreneur* adalah orang-orang yang mengenal potensi dan belajar mengembangkan potensi untuk menangkap peluang serta mengorganisir usahanya.

Untuk menjadi wirausaha yang sukses mempunyai bakat saja tidak cukup namun diperlukan pengetahuan memadai mengenai segala aspek usaha yang akan ditekuni. Untuk Itu Dinas Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa barat dan Kota Bandung menagadakan Pendampingan dan beberapa pelatihan yang dilakukan untuk mendukung pengembangan Kewirausahaan di era digital.

Pada kegiatan ini, pendekatan yang digunakan dalam metode SWOT adalah Pendekatan kualitatif Matriks. Pendekatan yang dikembangkan oleh Kearns menampilkan delapan kotak, yaitu dua paling atas adalah kotak faktor eksternal (Peluang dan Tantangan) sedangkan dua kotak sebelah kiri adalah faktor internal. (Kekuatan dan Kelamahan). Empat kotak lainnya merupakan kotak isu-isu strategis yang timbul sebagai hasil titik pertemu antara faktor-faktor internal dan eksternal.

Faktor eksternal dan faktor internal yang digunakan sebagai data dalam analisis ini diambil dari point-point hasil wawancara yang sudah dikelompokkan berdasarkan klasifikasi analisis seperti tertuang dalam tabel berikut :

Tabel 4. SWOT

		EKSTERNAL	
		OPPORTUNITY Peluang	TREATHS Tantangan
INTERNAL	STRENGTH	Berdasarkan data dari BPS Jawa Barat tahun 2019, bahwa penduduk Jawa Barat sebanyak 33, 62 juta jiwa (68,18 persen) merupakan penduduk usia produktif (15-64 tahun).	Pemuda jaman sekarang masih banyak yang sukahobi jalan-jalan, cenderung rasa ingin tahu yang tinggi tapi hanya sekedar ikut-ikutan, belum punya rasa tanggung jawab, ketergantungan dengan orang tua
	WEAKNESS	Dengan Pendekatan yang tepat, program yang efektif, tepat sasaran pemuda bisa dijadikan kekuatan kebangkitan inovasi usaha yang kekinian, kreatif dan produktif	<ul style="list-style-type: none"> Dibutuhkan kerjasama semua pihak untuk mengenalkan program-program inovasi pemuda, khususnya program ekonomi pemuda; Dikarenakan jiwa pemuda yang cenderung suka ikut-ikutan, dibutuhkan sosok/figur sukses sebagai panutan/inspirator

Pada Tabel matrik di atas bisa dijelaskan bahwa pemuda yang merupakan usia produktif merupakan sumber daya yang sangat potensial sebagai pelaku usaha mandiri (kewirausahaan). Besarnya angka usia produktif yang mencapai 68,18 persen menjadi peluang strategis untuk menjadikan kelompok ini sebagai calon-calon pelaku usaha mandiri.

Tantangan yang dihadapi ketika akan mengoptimalkan kelompok usia produktif sebagai kelompok yang bisa menjadi pelaku usaha mandiri adalah pemuda, dimana pada rentang usia 16-30 tahun merupakan generasi yang aktifitas dan rutinitasnya masih didominasi dengan bermain, cenderung belum memiliki rasa tanggung-jawab penuh, dan mayoritas masih tergantung pada orang tua, sehingga menjadikan program-program berupa kewirausahaan yang target utamanya adalah para pemuda menjadi 'sedikit' lebih berat untuk bisa berjalan secara maksimal.

Tabel 5. SWOT

		EKSTERNAL	
		OPPORTUNITY Peluang	TREATHS Tantangan
INTERNAL	STRENGTH	Adanya berbagai komunitas wirausaha seperti Bandung Youth Forum, NGADU ide dan Organisasi kepemudaan seperti BIPMI serta non kepemudaan seperti FWI dan KADIN yang mempunyai program dan kegiatan sama.	<ul style="list-style-type: none"> Program kegiatan wirausaha pemuda bersifat temporer. Kegiatan wirausaha lebih terarik mengelar, daripada berinovasi kreatif. Karakter anak muda yang mudah bosan dan kurang tekun dalam menjalankan usaha. Meyakinkan dunia perusahaan untuk dapat memberikan akses kemudahan bagi wirausaha muda untuk permudahan usaha.
	WEAKNESS	Program Pencetakan 100 Ribu Wirausahawan Baru. Kegiatan untuk mencetak 100 Ribu Wirausahawan Baru yang menjadi target 5 (lima)	<ul style="list-style-type: none"> Implementasi kebijakan pengembangan kewirausahaan di kota Bandung hingga saat ini belum berjalan maksimal

Tabel 6. SWOT

		EKSTERNAL	
		OPPORTUNITY Peluang	TREATHS Tantangan
INTERNAL	STRENGTH	<ul style="list-style-type: none"> Lingkungan kondusif menjadi tempat Industri Kreatif Berkualitas Tinggi Banyaknya Komunitas anak muda dan Ekosistem Perusahaan Rintisan Banyak munculnya produk kreatif dan inovatif yang dihasilkan anak muda 	<ul style="list-style-type: none"> Industri yang mampu menangkap ide / kreasi para kreator . Evaluasi program yang dilaksanakan
	WEAKNESS	<ul style="list-style-type: none"> Program Diklat dengan sasaran milenial yang terkait digital. Mengadakan Pendampingan dan Diklat Digital . Melakukan kegiatan program pro teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> Program Diklat Tidak tepat sasaran Kurang mampu membuat perencanaan dan pegeleasan usaha Tidak melakukan inovasi sesuai perkembangan

Dalam bidang ekonomi, peran pemuda tidak sebatas sebagai pekerja di kantor atau industri. Di era digital dan di era industri 4.0 saat ini bidang usaha menjadi sangat banyak. Pemuda sendiri bisa menjadi sentral perekonomian dan menciptakan lapangan pekerjaan dengan berwirausaha dan memanfaatkan teknologi informasi yang ada.

Berdasarkan sensus yang dilakukan Kemenkop UKM pada tahun 2020, rasio kewirausahaan pemuda hanya sebesar 3,47 persen. Artinya minat pemuda terhadap kewirausahaan masih sangat rendah. Berdasarkan Peraturan Presiden No.18 Tahun 2020 tentang RPJMN 2020-2024 menetapkan baseline rasio kewirausahaan tahun 2019 sebesar 3,3 dan menargetkan peningkatan rasio kewirausahaan sebesar 4,0 di tahun 2024. Sementara rasio kewirausahaan Indonesia sampai 2020 baru mencapai 3,47%.

Berikut ini hasil analisa isu-isu strategis kewirausahaan pemuda yang dikembangkan menjadi rumusan alternatif kebijakan kewirausahaan pemuda.

Analisis SAST digunakan untuk menyelesaikan masalah yang saling terkait dan rumit, dengan ketidakjelasan tentang tujuan, adanya konflik kepentingan, serta ketidakpastian lingkungan maupun kendala sosial.

Gambar . Alur Proses Analisis SAST

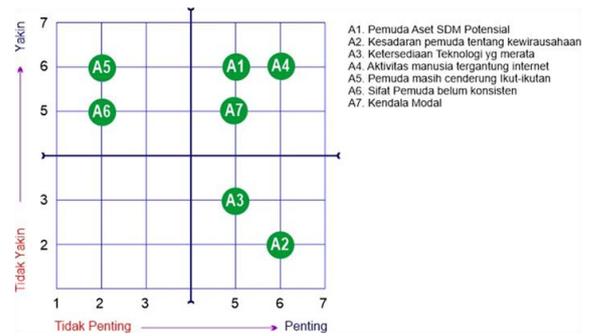


Dalam analisis SAST digunakan Pemeringkatan asumsi strategis dengan 2 komponen, komponen I adalah tingkat keyakinan, dan Komponen II tingkat kepentingan dengan masing-masing komponen mempunyai nilai 1-7

Tabel 7. Komponen dan Nilai Pemeringkatan SAST

NILAI	KOMPONEN	
	PENTING	YAKIN
1	Sangat Tidak Penting	Sangat Tidak Yakin
2	Tidak Penting	Tidak Yakin
3	Cukup Tidak Penting	Cukup Tidak Yakin
4	Kurang Penting	Kurang Yakin
5	Cukup Penting	Cukup Yakin
6	Penting	Yakin
7	Sangat Penting	Sangat Yakin

Gambar Kuadran SAST Pembangunan Karakter Kewirausahaan Pemuda, Terutama Kewirausahaan Berbasis Teknologi



Dari hasil analisis SAST di atas, menunjukkan bahwa **Aktifitas manusia yang sudah mulai tergantung dengan internet** menjadi satu keuntungan yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan usaha. Ketergantungan orang dengan jaringan internet menyebabkan semua fasilitas dalam gadget sangat lengkap yang mampu memenuhi segala kebutuhan masyarakat secara umum. Hal inilah yang menjadikan sebagian orang mampu memanfaatkan hal tersebut sebagai ladang untuk mencari uang.

Bonus Demografi yang akan dihadapi Indonesia dapat menimbulkan keuntungan jika kita mampu menyiapkan generasi muda yang berkualitas tinggi SDM-nya melalui pendidikan, kesehatan, penyediaan lapangan kerja dan investasi. Namun hal ini akan menimbulkan efek kurang baik jika ketidakmampuan menyiapkan lapangan kerja dan peningkatan kualitas SDM seperti pendidikan yang tinggi dan pelayanan kesehatan dan gizi yang memadai, maka akan terjadi permasalahan, yaitu terjadinya pengangguran yang besar dan akan menjadi beban negara. Usia produktif harus mempunyai keahlian agar tidak bergantung pada ketersediaan lapangan pekerjaan tetapi harus mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri dengan cara menjadi wirausahawan. Perlu strategi bagi kewirausahaan dalam memberikan kesempatan kerja bagi pemuda. Antara lain:

- Inovasi dalam wirausaha
- Jaringan (*networking*) yang luas
- Pemanfaatan Teknologi Digital

- Secara berkesinambungan Meningkatkan Skill di bidang Teknologi

Kesimpulan

Hasil pembahasan pada bab sebelumnya pada kajian Pengembangan Kewirausahaan Pemuda di Era Revolusi Industri 4.0 ini menghasilkan beberapa kesimpulan sesuai dengan penggunaan teori EAO (Robinson, 1991), yang merupakan rangkuman dari hasil analisis. Isu-isu yang dihadapi pada pengembangan program kewirausahaan Pemuda adalah perkembangan usaha berbasis teknologi di era revolusi Industri, program kewirausahaan pemuda bisa menjadikan salah satu program yang efektif untuk mengurangi pengangguran. Hal ini bisa dilihat dari informasi dari Komunitas Bandung Youth Forum, bahwa industri kreatif mampu menciptakan industri yang bisa bersaing, tentunya hal ini bila didukung oleh pemerintah. Kegemaran dan kebiasaan anak-anak muda pada gadget, menjadikan anak-anak muda sekarang lebih “fasih” dan mudah memahami dengan dunia digital memberikan keuntungan banyak dan merupakan peluang tanpa batas dengan dibarengi dengan hadirnya banyak fasilitas aplikasi sehingga dapat menunjang perubahan sistem kewirausahaan yang klasik menjadi berbasis online dengan sistem pola digital marketing. Ada beberapa strategi dalam menghadapi era digital dalam rangka mendukung Pengembangan kewirausahaan para pemuda :

- 1) Program Pendidikan dan latihan Wirausaha dengan sasaran generasi milenial yang terkait dunia Digital
- 2) Implementasi kebijakan dan program yang difokuskan pada peningkatan kreatif dan inovatif
- 3) Melibatkan Praktisi, Pengusaha Muda Sukses, dan influencer (seperti selebgram, youtuber) inovator dan motivator.
- 4) Melibatkan lembaga non pemerintah dalam mendukung kewirausahaan pemuda

Pengembangan kewirausahaan pemuda perlu dilakukan dengan penguatan individu pemuda dan lingkungan pendukung dengan

Pendampingan oleh para Wirausaha berhasil dan Pemerintah. Perlu dilakukan kolaborasi dengan berbagai pihak melalui model *Pentahelix* (multipihak), dimana dalam kolaborasi tersebut melibatkan peran akademisi, bisnis, komunitas, *influencer*, pemerintah dan media, untuk bersama-sama membuat *grand design creative activity* yang bertemakan kewirausahaan berbasis teknologi.

Daftar Pustaka

1. Alfi Kholis dinuka-detik Finance. 9 Poin Rumusan Pengembangan Wirausaha Anak Muda. Diakses pada 02 Agustus 2021. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5223821/9-poin-rumusan-pengembangan-wirausaha-anak-muda-apa-saja>
2. Alma, Buchari. 2007. *Kewirauhaan*. Bandung: ALFABETA.
3. Andriani Suryanita. *Analisis Pengaruh Orientasi Kewirausahaan Dan Kompetensi Pengetahuan Terhadap Kapabilitas Untuk Meningkatkan Kinerja Pemasaran* (Studi Empirik pada Industri Pakaian Jadi di Kota Semarang). 2006.
4. Dunn, William, *Pengantar Analisis Kebijakan Publik*, Gadjah Mada University
5. Hadion Wijoyo, Irjus Indrawan, dkk. (2020). *Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Teknopreneurship)*. Banyumas: CV. Pena Persada.
6. Ismail, N., Nahariah J., dan Tan S.H. (2013). *Using EAO Model to Predict the Self-Employment Intentions among the Universities' Undergraduates in Malaysia*. International Journal of Trade, Economics and Finance. Vol.4, No.5, October
7. <https://news.detik.com/berita/d-5221823/dorong-ekonomi-kemenpora-fokuskan-program-kewirausahaan-pemuda>
8. Jayanthi Octavia. *Pengaruh Sikap Kewirausahaan Dan Kompetensi Wirausaha Terhadap Keberhasilan Usaha*. Jurnal ISSN: 2086-0447 Vol. VII No.1/ April 2015.
9. Jogiyanto. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi. Yogyakarta.
10. Muhammad Anwar. (2014) *Pengantar Kewirausahaan: Teori dan Praktek*,

- (Jakarta: Prenadamedia, 2014
11. Pandji Anoraga & Djoko Sudantoko. (2002). *Koperasi, Kewirausahaan, dan Usaha Kecil*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002
 12. Rio Febriannur Rachman. *Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Media Digital di Surabaya dalam Perspektif Islam*. Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam. Vol. 10, No. 2, Desember 2019
 13. Robinson, P.B., Stimpson, D. V., Huefner, J. C., dan Hunt, H.K. (1991). *An Attitude Approach to Prediction of Entrepreneurship*. *Journal of Entrepreneurship Theory and Practice*. 15(4). 13-31
 14. Slamet, F., Hetty, K., dan Mei L. (2016). *Dasar Dasar Kewirausahaan*. Edisi Kedua. Indeks. Jakarta.
 15. Subarsono, AG, Analisis Kebijakan Publik: Konsep, Teori dan Aplikasi, Pustaka
 16. Umar, Husein. 2000 Zimmerman, Thomas. W. 2002. *Pengantar Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil*. Jakarta : PT Prenhallindo. 4. Metodologi Penelitian. Jakarta: R aja Grafindo.
 17. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang *Kepemudaan*;
 18. Venti Eka Satya, (2018). *Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0*, Jurnal Info Singkat, Vol. X, No. 09/I/Puslit/Mei/2018
 19. Wahab Solichin Abdul, *Analisis Kebijakan: dari Formulasi ke Implementasi*