

MENUMBUHKAN JIWA *TECHNOPRENEURSHIP* MAHASISWA MELALUI KEGIATAN *TECHNO PARTY GOES TO CAMPUS*

Hasti Hasanati Marfuah
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta
Email: hasti@upy.ac.id

Abstrak

Dewasa ini permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia dihadapkan pada ketimpangan antara kesempatan kerja dan pasokan tenaga kerja. Hal ini telah menyebabkan terjadinya kompetisi yang ketat dalam memperoleh pekerjaan. Lulusan perguruan tinggi sekalipun, tidak mudah bersaing dalam mendapatkan pekerjaan. Menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang didukung oleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas serta penguasaan ipteks memiliki peran strategis sebagai upaya pemanfaatan dan pemberdayaan potensi lokal di suatu daerah. Keterbatasan jumlah SDM saat ini merupakan salah satu kendala yang cukup serius bagi banyak usaha kecil dan menengah (UKM) di Indonesia, terutama dalam aspek-aspek entrepreneurship, manajemen, teknik produksi, pengembangan produk, engineering design, quality control, organisasi bisnis, akuntansi, data processing, teknik pemasaran, dan penelitian pasar. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dilakukan kegiatan yang diberi nama *Techno Party Goes to Campus* yang merupakan kombinasi kegiatan yang terdiri dari Education, Entrepreneurship, Technology, dan Entertainment. Metode penelitian yang digunakan bersifat deskriptif, yakni penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat masa sekarang. Data yang dianalisis diperoleh melalui proses pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang disebar pada sampel dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, populasi yang akan digunakan adalah mahasiswa yang menjadi peserta kegiatan *Technoparty Goes to Campus* dan dengan sampel yang digunakan dalam analisis data ditetapkan berjumlah 50 responden. Dalam pengolahan data menggunakan aplikasi statistik SPSS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat sejak dini khususnya pada mahasiswa tentang pentingnya kewirausahaan dan pentingnya penguasaan teknologi dan informasi di masa seperti saat ini. Sehingga bisa menghasilkan sarjana yang berorientasi *technopreneurship* yang memiliki kemampuan pengembangan wirausaha dan inovasi bisnis.

Kata-kata kunci: *kewirausahaan, Techno Party Goes to Campus, Education, Entrepreneurship, Technology, Entertainment, Technopreneurship*

Pendahuluan

Dewasa ini permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia dihadapkan pada ketimpangan antara kesempatan kerja dan pasokan tenaga kerja. Hal ini telah menyebabkan terjadinya kompetisi yang ketat dalam memperoleh pekerjaan. Lulusan perguruan tinggi sekalipun, tidak mudah bersaing dalam mendapatkan pekerjaan. Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar di dunia hanya memiliki 1,5% pengusaha dari sekitar 252 juta penduduk Tanah Air. Indonesia masih

membutuhkan sekitar 1,7 juta pengusaha untuk mencapai angka dua persen. Sedangkan di negara Asean seperti Singapura tercatat sebanyak 7%, Malaysia 5%, Thailand 4,5%, dan Vietnam 3,3% jumlah. Sedangkan jumlah pengangguran di Indonesia pada 2016 dinilai mencapai titik terendah sejak 1998. Kementerian Ketenagakerjaan mencatat jumlah pengangguran pada 2016 mencapai 5,5% atau sekitar 7,02 juta orang atau lebih rendah dibanding 2015 yakni sebesar 5,81 atau setara dengan 7,45 juta orang.

Entrepreneurship adalah proses mengorganisasi dan mengelola risiko untuk sebuah bisnis baru. *Entrepreneur* dapat diartikan sebagai pelaku *entrepreneurship*. Menurut [1] seorang *entrepreneur* biasanya melakukan hal-hal berikut, yakni: (i) mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang pasar, (ii). menemukan solusi-solusi untuk mengisi peluang pasar tersebut, (iii). memperoleh sumberdaya yang diperlukan (uang, orang, dan peralatan) untuk menjalankan bisnis, (iv). mengelola sumberdaya dari tahap awal (*start-up*) ke fase bertahan (*survival*), dan fase pengembangan (ekspansi), (v). mengelola risiko-risiko yang berhubungan dengan bisnisnya. *Entrepreneurship* untuk bidang teknologi memiliki istilah *technopreneurship* dimana didalamnya terdapat karakteristik yang spesifik untuk bidang teknologi, yaitu skill yang tinggi dibidang technology, kreatif, inovatif, dinamis, berani tampil beda dan selalu mencoba untuk mendefinisikan ulang ekonomi digital yang sifatnya dinamis. Dewasa ini *entrepreneurship* sudah bukan rahasia umum lagi sebab memiliki keterkaitan dengan *technopreneurship*. Hal yang harus diperhatikan dalam *technopreneurship* adalah penelitian dan komersialisasi [1]. Penelitian merupakan penemuan dan penambahan pada ilmu pengetahuan, sedangkan komersialisasi dapat didefinisikan sebagai pemindahan hasil penelitian atau teknologi dari laboratorium ke pasar dengan cara yang menguntungkan.

Menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang didukung oleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas serta penguasaan ipteks memiliki peran strategis sebagai upaya pemanfaatan dan pemberdayaan potensi lokal di suatu daerah. Keterbatasan jumlah SDM saat ini merupakan salah satu kendala yang cukup serius bagi banyak usaha kecil dan menengah (UKM) di Indonesia, terutama dalam aspek-aspek *entrepreneurship*, manajemen, teknik produksi, pengembangan

produk, *engineering design*, *quality control*, organisasi bisnis, akuntansi, data *processing*, teknik pemasaran, dan penelitian pasar [2]. SDM dan ipteks merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan, dimana SDM sangat dibutuhkan untuk pengembangan pengetahuan atau penyerapan teknologi artinya agar UKM bisa mengembangkan teknologi sendiri dalam hal ini harus ada keterampilan dan kemampuan tenaga kerja dan pengusaha UKM untuk menyerap pengetahuan dan teknologi. Tetapi kebanyakan UKM yang ada sekarang masih berpola pada industri tradisional (*home industry*), padahal tuntutan dunia industri sekarang sudah meminta UKM menerapkan pola industri yang menuntut pola produksi modern.

Dengan kondisi yang demikian, akan banyak dibutuhkan sarjana yang berorientasi *technopreneurship* yang memiliki kemampuan pengembangan wirausaha dan inovasi bisnis. Namun kondisi yang ada saat ini sebagian besar lulusan perguruan tinggi di Indonesia masih lemah jiwa kewirausahaannya, sedangkan sebagian kecil yang telah memiliki jiwa kewirausahaan, umumnya karena berasal dari keluarga pengusaha atau dagang [3]. Karena hal tersebut, perlu dilakukan upaya untuk memberikan sosialisasi kepada masyarakat sejak dini khususnya pada mahasiswa tentang pentingnya kewirausahaan. Upaya tersebut juga harus dibarengi dengan memberikan penjelasan tentang pentingnya penguasaan teknologi dan informasi di masa seperti saat ini. Mereka juga harus diajarkan tentang menggunakan berbagai layanan yang telah ada secara gratis untuk memperoleh peluang usaha. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dilakukan kegiatan yang diberi nama *Techno Party Goes to Campus*. Kegiatan ini menyasar kalangan mahasiswa sebagai generasi muda harapan bangsa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan kepada masyarakat sejak dini khususnya pada

mahasiswa tentang pentingnya kewirausahaan dan pentingnya penguasaan teknologi dan informasi di masa seperti saat ini. Sehingga bisa menghasilkan sarjana yang berorientasi *technopreneurship* yang memiliki kemampuan pengembangan wirausaha dan inovasi bisnis.

Teori

Technopreneurship merupakan istilah bentukan dari dua kata, yakni teknologi dan *enterpreneurship*. Secara umum, kata Teknologi digunakan untuk merujuk pada penerapan praktis ilmu pengetahuan ke dunia industri atau sebagai kerangka pengetahuan yang digunakan untuk menciptakan alat-alat, untuk mengembangkan keahlian dan mengekstraksi materi guna memecahkan persoalan yang ada. Sedangkan kata *Entrepreneurship* berasal dari kata *Entrepreneur* yang merujuk pada seseorang atau agen yang menciptakan bisnis/usaha dengan keberanian menanggung resiko dan ketidakpastian untuk mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang yang ada [4]. Jika kedua kata diatas digabungkan, maka kata teknologi disini mengalami penyempitan arti, karena Teknologi dalam *Technopreneurship* mengacu pada Teknologi Informasi, yakni teknologi yang menggunakan Komputer sebagai alat pemrosesan.

Technopreneurship juga dapat diartikan sebagai kewirausahaan yang aktivitas usahanya berbasis pada teknologi [5]. Sedangkan pewirausaha teknologi (*technopreneur*) adalah pelaku wirausaha berbasis teknologi. Dari definisi tersebut bisa diartikan bahwa peran teknologi dalam dunia usaha adalah sangat penting. Hasil survey (Gambar 1) yang dilakukan oleh [6] juga menunjukkan bahwa tidak ada satu pun responden yang menyatakan bahwa tidak ada manfaat teknologi dalam sistem usaha/bisnis.



Gambar 1. Hasil survey peran teknologi dalam usaha/bisnis

Apabila wirausaha-wirausaha baru berbasis teknologi mampu diciptakan dan semakin banyak jumlahnya, maka wirausaha-wirausaha baru berbasis teknologi tersebut akan tumbuh menjadi industri baru, dan pada gilirannya dapat mendorong lebih maju berbagai hal berikut :

1. Menciptakan lapangan pekerjaan baru.
2. Meningkatkan penyerapan tenaga kerja, terutama untuk lulusan perguruan tinggi.
3. Membantu alih teknologi atau mendorong inovasi.
4. Mempercepat perkembangan kewirausahaan teknologi.
5. Meningkatkan sinergi antara akademisi dan praktisi.
6. Menumbuh kembangkan budaya kewirausahaan teknologi.
7. Mendorong pertumbuhan UKM yang kompetitif.
8. Meningkatkan pendapatan pelaku usaha dan masyarakat.
9. Memperluas landasan pajak dan devisa negara.
10. Mendorong pertumbuhan ekonomi nasional.
11. Meningkatkan kemandirian bangsa.

Techno Party Goes to Campus merupakan kombinasi kegiatan yang terdiri dari *Education, Entrepreneurship, Technology, dan Entertainment*.

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan akan disebariskan angket yang berisikan tentang pendapat mengenai kegiatan yang dilakukan. *Techno Party Goes to Campus* menghadirkan para narasumber yang telah terbukti mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menjalankan sebuah bisnis. Para narasumber menceritakan *the real success stories*, bagaimana mereka memulai usaha di bidang IT, strategi-strategi praktis, dan prospek sebagai technopreneur di masa datang.

Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, yakni penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat masa sekarang. Melalui penelitian deskriptif peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut [7].

Data yang dianalisis diperoleh melalui proses pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang disebariskan pada sampel dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [8].

Dalam penelitian ini, populasi yang akan digunakan adalah mahasiswa prodi Teknik Informatika angkatan 2014 yang menjadi peserta kegiatan *Technoparty Goes to Campus* dan dengan sampel yang digunakan dalam analisis data ditetapkan berjumlah 50 responden. Dalam pengolahan data, peneliti menggunakan aplikasi statistik SPSS karena ilmu statistik sangat berperan dalam menganalisis perilaku konsumen dan software SPSS yang mudah digunakan serta memiliki teknik-teknik analisis statististik yang cukup lengkap [9].

Prosedur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan kegiatan sosialisasi dalam bentuk seminar dan workshop yang diberi nama *Techno Party goes to campus*. Kegiatan ini difokuskan kepada para mahasiswa. Kegiatan yang dilakukan berupa persentasi dan demonstrasi produk teknologi informasi. Persentasi dan demonstrasi produk di bidang teknologi informasi akan diberikan oleh para pelaku usaha di bidang teknologi informasi yang profesional.

Selanjutnya dilakukan proses analisis terhadap data angket yang telah disebar kepada para peserta kegiatan yang selanjutnya data tersebut diolah untuk mengetahui tingkat kepuasan para peserta tentang konsep kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya, hal yang ingin diketahui adalah seberapa tinggi pemahaman di kalangan mahasiswa tentang *technopreneurship*. Selain itu pada penelitian ini juga dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh untuk mengetahui jumlah mahasiswa yang memiliki minat untuk menggeluti usaha yang menggunakan teknologi informasi dalam berwirausaha.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat sejak dini khususnya pada mahasiswa tentang pentingnya kewirausahaan dan pentingnya penguasaan teknologi dan informasi di masa seperti saat ini. Sehingga bisa menghasilkan sarjana yang berorientasi *technopreneurship* yang memiliki kemampuan pengembangan wirausaha dan inovasi bisnis.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Yogyakarta, khususnya Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik yang telah memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti juga

mengucapkan terimakasih kepada mahasiswa Teknik Informatika Teknik Informatika Fakultas Teknik UPY yang akan membantu terselesaikannya penelitian ini.

Referensi

- [1] Suparno, O. , Hermawan A. & Syuaib, M. F. 2008. Technopreneurship, Recognition and Mentoring Program-Institut Pertanian Bogor (RAMP-IPB). (Online)
- [2] Tambunan, T.T.H., (2002), Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia: Beberapa Isu Penting, Salemba Empat, Jakarta
- [3] Tontowi, A.E., Aliq, Sriasih, A.M., Subagyo, Ramdhan, N., dan Aswandi, (2004), Pembelajaran Berbasis Inkubator Industri (Industrial Incubator Based Learning/IIBL) sebagai Model Pembelajaran untuk Mengembangkan Potensi Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Klaster Teknologi Industri
- [4] Zimmerer, Scarborough. (2008). Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil. Jakarta: Edisi Kelima, Salemba Empat
- [5] BPPT, 2010. "Naskah Akademis Kebijakan Pengembangan Technopreneurship." Mimeo, Pusat Pengkajian Kebijakan Peningkatan Daya Saing, Jakarta.
- [6] Arnold, J., Waworuntu, R., Mangkusubroto, K., Tjakraatmadja, J.H., dan Dhewanto., W., (2005), Indonesian Entrepreneurs' Barometer 2004 Successful Entrepreneurs (First Report), Jurnal Manajemen Teknologi, Vol. 4, No. 1, p. 33-43.
- [7] Noor, J. 2011. Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- [8] Sugiyono. 2012. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- [9] Yamin, S., & Kurniawan, H. 2009. SPSS Complete: Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan Software SPSS. Jakarta: Salemba Infotech.