

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Wirausaha mendukung tercapainya *Sustainable Development Goals* (SDGs). *World Entrepreneurs Investment Forum* (WEIF) 2017 di Bahrain mendukung bahwa kewirausahaan dan inovasi sebagai pendorong penciptaan lapangan kerja, pertumbuhan ekonomi, dan realisasi keuntungan sosial. Kewirausahaan dan inovasi dalam semua dimensi ekonomi dan sosial dianggap sebagai strategi kunci untuk mencapai *Sustainable Development Goals*(SDGs), terutama di tingkat nasional. Kewirausahaan di kalangan kaum muda jarang dieksplorasi secara khusus, bahkan kebijakan dan program seringkali dibuat satu namun berlaku untuk semua (*one size fits all*). Bisnis tak lagi identik dengan suatu usaha yang dijalankan oleh mereka yang berusia matang dengan segenap kemampuan dan skill pendukung dalam mendirikan sebuah bisnis.

Generasi *Millennial* adalah generasi digital-ekonomi pertama, dan kewirausahaan mereka diharapkan untuk berkontribusi pada pekerjaan dan membantu mendorong ekonomi yang didorong oleh inovasi. Memasukkan kewirausahaan ke dalam agenda pembangunan global di tingkat tata kelola global tertinggi tampak positif.

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dikeluarkan oleh Kemendikbud sebagai upaya dalam mewujudkan tujuan nasional pendidikan sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 12 Tahun 2012. Kebijakan MBKM dikeluarkan untuk peningkatan SDM Indonesia dan daya saing bangsa, serta sebagai perwujudan untuk kegiatan proses belajar mengajar di suatu universitas yang bersifat mandiri dan adaptif sehingga dapat diciptakan budaya belajar yang inovatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Pada dunia kerja, kebijakan MBKM dapat meningkatkan kecocokan dengan dunia usaha dan industri, serta untuk mempersiapkan kesiapan mahasiswa dalam persaingan dan budaya dunia kerja sejak dini.

Peluang yang ada di daerah Pasir Pengaraian ternyata belum bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh kaum muda apalagi wirausaha berbasis teknologi dan digital, hal ini dikarenakan minat masyarakat Indonesia menjadi pengusaha memang masih rendah. Pola pikir generasi muda setelah menyelesaikan studi adalah mencari pekerjaan (menjadi karyawan) juga mendorong rendahnya wirausaha khususnya kaum muda.

Di sisi lain, fenomena yang diamati di lapangan adalah rendahnya minat mahasiswa untuk berwirausaha. Berdasarkan survei pendahuluan terhadap 36 mahasiswa ekonomi di Universitas Pasir Pengaraian, hanya 8% yang memiliki minat tinggi untuk memulai bisnis, rata-rata 47%, dan 45% yang minatnya rendah untuk memulai bisnis. Penyebab utama rendahnya minat memulai bisnis antara lain kurangnya rasa percaya diri akan kesuksesan, risiko kegagalan yang tinggi, dan pendapatan yang tidak menentu.

Mengatasi permasalahan tersebut, perlu diperkenalkan model pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang dapat merangsang minat mahasiswa untuk berwirausaha. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi terus berupaya mengembangkan dan memperbanyak jumlah mahasiswa wirausaha. Pentingnya program mahasiswa berwirausaha di perguruan tinggi telah disadari oleh pemerintah dan diwujudkan melalui Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong pengembangan minat wirausaha mahasiswa dengan program kegiatan belajar yang sesuai.

Penciptaan wirausaha menjadi alternative solusi atas berbagai masalah di masyarakat seperti kemiskinan dan kesenjangan sosial, meningkatnya pengangguran usia produktif dan menipisnya cadangan pasokan energi yang kesemuanya menuntut adanya tindakan kreatif dan inovatif. Jiwa kewirausahaan bukan hanya sebatas kecerdasan akademik dan keterampilan menghasilkan produk tetapi juga jiwa dinamis dalam menangkap tantangan dan resiko kemudian mengubahnya menjadi peluang dan potensi pertumbuhan (Soegoto, 2014)

Manfaat yang dapat diambil dari lingkungan yang mendukung permulaan bisnis dengan menghilangkan rintangan birokrasi, memudahkan akses ke keuangan, dan membatasi monopoli. Ini bisa sangat menguntungkan jika lingkungan seperti itu memfasilitasi peluang dan pengusaha yang didorong oleh kebutuhan lintas kelas, jenis kelamin, ras dan usia.

Para mahasiswa yang saat ini belajar di Perguruan Tinggi, harus disiapkan menjadi pembelajar sejati yang terampil, lentur dan ulet (*agile learner*). Salah satu literasi yang harus dimiliki dalam menghadapi revolusi industri 4.0 adalah literasi teknologi, literasi teknologi merupakan kemampuan dalam memahami dan menggunakan teknologi. Dalam konsep teknologi, basis pengembangan kewirausahaan bertitik tolak dari adanya invensi dan inovasi dalam bidang teknologi yang tidak sekedar high-tech melainkan aplikasi pengetahuan pada kerja orang (*human work*) seperti penerapan akuntansi, ekonomi *order quantity*, pemasaran secara lisan maupun *online*

Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan merupakan kerangka untuk menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman, dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi. Melalui program ini, terbuka kesempatan luas bagi mahasiswa untuk memperkaya dan meningkatkan wawasan serta kompetensinya di dunia nyata sesuai dengan *passion* dan cita-citanya.

Salah satu program merdeka belajar kampus merdeka yaitu kegiatan wirausaha, akan memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang kewirausahaan untuk dapat mengembangkan usahanya yang juga dapat diakui sebagai kegiatan pembelajaran di luar kampus. Adapun Indikator pencapaian setiap tahap dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1.1 Indikator pencapaian

No	Tahapan	Indikator Capaian	Cara Pencapaian
1	Analisis	Dihasilkannya analisis kebutuhan pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM, baik dari yang telah dikembangkan (model pengembangan start-up dari mitra) dan integrasi dengan akademik MBKM	Survey dan identifikasi tim periset bersama mitra
2	Desain	Dihasilkannya desain hasil rekomendasi ideal tahap analisis	FGD tim periset
3	Pengembangan	Dihasilkannya model hasil pengembangan berdasarkan tahapan desain. Serta diperoleh umpan balik berupa validasi model.	Riset, FGD tim periset.
4	Implementasi	Diterapkannya model pengembangan pada skala kecil, analisis data hasil penerapan meliputi efektivitas dan praktikalitas.	Riset, FGD tim Periset
5	Evaluasi	Dilakukannya revisi dan perbaikan secara berkesinambungan pada setiap tahap.	Riset, FGD tim Periset

(Sumber : Olahan Peneliti 2022)

Kewirausahaan melibatkan penerapan, desain, dan implementasi strategi inovatif, futuristik, dan proaktif ke lingkungan pendidikan tujuan program kegiatan wirausaha antara lain:

- 1) Namun perlu keselarasan dalam pengembangan wirausaha memberikan mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing.

- 2) Menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan sarjana
- 3) Bidang teknologi dan digital tentunya sangat dekat dengan usia muda mahasiswa saat ini, sehingga minat mahasiswa dalam bidang ini memiliki potensi yang tinggi. Namun, permasalahan yang dihadapi saat ini adalah model pengembangan kegiatan wirausaha yang masih belum terintegrasi dengan program MBKM. Ekosistem *start-up* di Indonesia bertumbuh dengan baik.

Memperhatikan pentingnya peran kewirausahaan tersebut, pemerintah Indonesia juga melakukan banyak usaha untuk meningkatkan jumlah wirausahawan. Salah satu kebijakannya melalui program MBKM dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat menggali ilmu di luarprogram studinya sesuai dengan passion-nya. Kegiatan wirausaha MBKM menjadi salah satu wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan usaha yang berbasis inovasi yang memperbesar peluang bagi mahasiswa membuka lapangan pekerjaan dimasa mendatang. Kegiatan kewirausahaan MBKM perlu disiapkan dengan baik, agar potensi keberhasilan kegiatan semakin besar.

Kewirausahaan digital adalah dipahami sebagai subkategori kewirausahaan dimana beberapa atau semua fisik dalam organisasi tradisional telah didigitalkan. Kewirausahaan digital adalah fenomena yang muncul melalui aset teknologi seperti internet dan teknologi informasi dan komunikasi. Sementara itu Hisrich menyebutkan bahwa "*Intrapreneurship is one method for stimulating*

and then capitalizing on individual in an organization who think that something can be done differently and better” yang berarti kewirausahaan adalah suatu metode menstimulasi individu di dalam organisasi yang mempunyai pemikiran bahwa dia dapat melakukan sesuatu yang berbeda dan lebih baik (Hisrich, 2015)

Khususnya mahasiswa yang berkaitan dengan silabus dan kurikulum kegiatan wirausaha, instrumen penilaian kegiatan, materi perkuliahan yang dapat direkognisi serta tahapan kegiatan wirausaha yang dijalankan mahasiswa sehingga dapat diakui sebagai salah satu program MBKM.

Penelitian pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM, seharusnya dapat menghasilkan tahapan ideal yang dapat diadaptasi secara general oleh semua mahasiswa. Pendidikan wirausaha dalam pendampingan kegiatan wirausaha MBKM mutlak diperlukan, sehingga dapat memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa. Karena, banyak juga keterampilan ini dapat diperoleh melalui pengalaman yang mungkin dari kegagalan wirausaha. Berikut *road map* penelitian ini pada Gambar 1.1.

Gambar 1.1



Ketua tim periset merupakan dosen muda yang memiliki semangat berinovasi. Dalam bidang penelitian, beberapa penelitian telah didanai oleh kemristekdikti melalui hibah kompetitif, diantaranya adalah penelitian dengan judul:

1. Pengembangan Bahan Ajar Geometri Transformasi Berbantuan Geogebra Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pasir Pengaraian, sebagai ketua peneliti.
2. Pengembangan Video Ajar Kalkulus Integral Berbasis Pen Tablet Di Universitas Pasir Pengaraian sebagai ketua peneliti.
3. Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Peubah Banyak Berbantuan Software Geogebra bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Pasir Pengaraian sebagai anggota peneliti.
4. Pengembangan Video Pembelajaran Kalkulus Diferensial Berbasis Pen Tablet sebagai anggota peneliti.

Eknologi memiliki semangat untuk membangun suatu usaha yang secara karakter adalah integrasi dari kompetensi penerapan teknologi. Pemanfaatan teknologi mutakhir tepat guna dalam pengembangan usaha yang berdasarkan pada jiwa *entrepreneur* yang mapan akan dapat mengoptimalkan proses sekaligus hasil dari unit usaha yang dikembangkan (Harjono, Ardi Widyatmoko, dan Nurhidayat, 2013). Selain itu, *technopreneurship* harus sukses pada dua hal, yaitu menjamin bahwa teknologi yang menjadi objek bisnis dapat berfungsi sesuai kebutuhan (Ono, 2013), target pelanggan dan dapat dijual untuk memperoleh keuntungan serta memberikan manfaat atau dampak secara ekonomi, sosial maupun lingkungan (NCIIA, 2016).

Mengakselerasi dan memperbesar peluang keberhasilan program kewirausahaan MBKM, penelitian ini juga dapat dijadikan dasar dan rujukan bagi pengembangan kegiatan wirausaha berbasis teknologi dan digital. Berdasarkan uraian dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, maka periset tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul: **“PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN WIRAUSAHA MBKM BERBASIS TEKNOLOGI DAN DIGITAL:STUDI LITERATUR REVIEW”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis akan merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Berapakah paper jurnal diterbitkan pada rentang waktu 2017-2022 yang membahas tentang membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital?
2. Berapakah paper jurnal tersebut membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital?
3. Berapakan jumlah sampel jurnal berdasarkan tehnik pengumpulan data terkait tentang pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?
4. Faktor- faktor apa saja dalam pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?
5. Bagaimana hasil penelitian tentang pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui berapa paper jurnal diterbitkan pada rentang waktu 2017-2022 yang membahas tentang membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital.
2. Untuk mengetahui berapa gambaran paper jurnal tersebut membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital.

3. Untuk mengetahui berapa gambaran jumlah sampel jurnal berdasarkan tehnik pengumpulan data terkait tentang pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital.
4. Untuk mengetahui faktor-faktor pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital.
5. Untuk mengetahui hasil penelitian tentang pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

a. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang ilmu bidang teknologi digital dalam wirausaha MBKM. Sebagai perbandingan untuk penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi untuk menambah kemajuan dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang teknologi digital dalam wirausaha MBKM agar lebih berkualitas.

c. Manfaat Perkembangan ilmu pengetahuan

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan sekaligus mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama peneliti mengikuti perkuliahan di Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

Bab ini merupakan landasan teori yang berisi konsep dan teori sebagai pendukung penulisan yang berhubungan dengan masalah yang dikemukakan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi ruang lingkup penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengambilan data, metode analisis data, definisi operasional, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan penyajian data ataupun hasil penelitian diolah, ditafsirkan, dikaitkan dan kerangka teoritik

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penjelasan tentang kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

2.1 Landasan teori

1. Wirausaha

Entrepreneurship atau kewirausahaan telah disebut sebagai salah satu pilar penting untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, serta sebagai obat mujarab untuk banyak masalah lingkungan dan social, karena kewirausahaan adalah gabungan tindakan dorongan, inisiatif, ketekunan, komitmen, upaya terorganisir dan kreatif untuk melakukan kegiatan produktif. Bahkan, dengan menyadari pentingnya kewirausahaan tersebut, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) semakin berfokus pada intervensi kewirausahaan untuk mendukung pemuda yang ambisius untuk memulai bisnis mereka sendiri dan menghasilkan peluang kerja untuk diri sendiri dan orang lain.

Pengusaha replikatif juga memiliki peran yang penting dalam menyediakan lapangan pekerjaan. Namun, wirausaha inovatiflah yang menyediakan layanan dan barang baru yang dibutuhkan oleh publik, menciptakan lingkungan belajar bagi wirausahawan masa depan, mengkomersialkan pengetahuan dan ide-ide baru untuk menghasilkan profitabilitas jangka panjang.

Dengan memperhatikan pentingnya peran kewirausahaan tersebut, pemerintah Indonesia juga melakukan banyak usaha untuk meningkatkan jumlah wirausahawan. Salahsatu kebijakannya melalui program MBKM dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah memberikan kesempatan bagi

mahasiswa untuk dapat menggali ilmu di luar program studinya sesuai dengan *passion*-nya. Kegiatan wirausaha MBKM menjadi salahsatu wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan usaha yang berbasis inovasi yang memperbesar peluang bagi mahasiswa membuka lapangan pekerjaan dimasa mendatang. Kegiatan kewirausahaan MBKM perlu disiapkan dengan baik, agar potensi keberhasilan kegiatan semakin besar.

Penelitian pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM, seharusnya dapat menghasilkan tahapan ideal yang dapat diadaptasi secara general oleh semua mahasiswa. Pendidikan wirausaha dalam pendampingan kegiatan wirausaha MBKM mutlak diperlukan, sehingga dapat memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa. Karena, banyak juga keterampilan ini dapat diperoleh melalui pengalaman yang mungkin dari kegagalan wirausaha.

Bidang kewirausahaan yang dekat dengan generasi milenial adalah *technology* dan *digital entrepreneurship*. Kewirausahaan teknologi menggabungkan konsep dari komersialisasi teknologi dan kewirausahaan. Secara langsung menghubungkan perkembangan teknologi dengan komersialisasi. Sedangkan kewirausahaan digital adalah dipahami sebagai subkategori kewirausahaan dimana beberapa atau semua fisik dalam organisasi tradisional telah didigitalkan. Kewirausahaan digital adalah fenomena yang muncul melalui aset teknologi seperti internet dan teknologi informasi dan komunikasi.

Secara umum, setiap aktivitas kewirausahaan yang mengalihkan aset, layanan, atau bagian utama dari bisnis menjadi digital dapat dicirikan sebagai kewirausahaan digital. Baik kewirausahaan teknologi maupun kewirausahaan digital memerlukan model pengembangan yang harus diselaraskan dengan kegiatan MBKM, bagaimana teknis pelaksanaan dan penilaiannya juga harus disiapkan. Melalui kegiatan penelitian yang telah dan akan dilakukan, berikut adalah peta jalan penelitian ketua tim periset.

Wirausaha atau *entrepreneur* berasal dari bahasa Perancis yaitu *entrepente* yang berarti melakukan (*to undertake*) atau mencoba (*trying*). Kata *entrepente* juga diartikan sebagai “diantara pengambil” (*between taker*) atau perantara (*do between*). Oleh Richard Cantion kemudian kata-kata tersebut diberi makna sebagai orang-orang yang melaksanakan atau melakukan sesuatu yang berisiko dari usaha-usaha baru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, wirausaha dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan yang didalamnya termasuk dalam artian “usaha”, aktivitas, aksi, tindakan dan lain sebagainya dalam melaksanakan tugas (Frances, 2014)

Kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan nilai tambah di pasar melalui proses pengelolaan sumber daya dengan cara-cara baru dan berbeda seperti :

- a) pengembangan teknologi
- b) penemuan-penemuan ilmiah
- c) perbaikan produk barang dan jasa yang ada

d) menemukan cara-cara baru untuk mendapatkan produk yang lebih banyak dengan sumber daya yang lebih efisien (Suryana, 2016)

Wirausaha berarti memadukan perwatakan pribadi, keuangan dan sumber daya, oleh karena itu menjadi wirausaha berarti memiliki kemampuan menemukan dan mengevaluasi peluang-peluang, berani mengambil risiko yang telah diperhitungkan, menyukai tantangan dengan risiko moderat, mempunyai sifat kepemimpinan, fleksibel, imajinatif, mampu merencanakan, mampu mengambil keputusan-keputusan dan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan (Meredith G, 2015)

Sementara itu Hisrich menyebutkan bahwa *“Intrapreneurship is one method for stimulating and then capitalizing on individual in an organization who think that something can be done differently and better”* yang berarti kewirausahaan adalah suatu metode menstimulasi individu di dalam organisasi yang mempunyai pemikiran bahwa dia dapat melakukan sesuatu yang berbeda dan lebih baik (Hisrich, 2015)

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa wirausaha merupakan kemampuan seseorang dalam hal menciptakan kegiatan usaha yang dalam praktiknya memerlukan kreativitas, inovasi serta mempunyai keinginan dan tekad yang kuat dan mampu melihat adanya peluang, menganalisa serta mengambil keputusan yang tepat agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapainya serta memperoleh manfaat baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya.

Pengalaman penelitian pengembangan yang telah dilakukan menjadi bekal yang berharga untuk melaksanakan penelitian yang diusulkan. Dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, ketua tim periset juga telah memperoleh hibah diantaranya dengan judul:

1. Program Pengembangan Kewirausahaan (PPK) di Universitas Pasir Pengaraian
2. Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) *Digitalpreneur* di Karang Taruna Muda Mandiri Desa Masda Makmur.

Pengalaman dalam bidang kewirausahaan tersebut juga akan menjadi modal pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM yang merupakan integrasi dari kegiatan penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan. Dalam kaitannya dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, ketua tim periset juga merupakan ketua tim pengusul hibah Kerjasama Kurikulum dan Implementasi MBKM tingkat Universitas.

Ketua periset aktif dalam penyusunan kegiatan-kegiatan MBKM yang diselenggarakan Universitas Pasir Pengaraian. Pada awal tahun akademik 2021/2022 ini, ketua tim periset merupakan Dosen Pendamping kegiatan pertukaran mahasiswa, dan saat ini dalam proses monitoring kegiatan mahasiswa di program studi mitra.

Tim periset yang terdiri atas 2 anggota juga merupakan dosen yang aktif dalam melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Anggota periset 1 telah menerima hibah program kemitraan masyarakat pengembangan UMKM yang juga sangat mendukung tercapainya tujuan penelitian yang diusulkan.

Sementara anggota periset 2 sebelumnya telah melakukan kolaborasi dalam kegiatan kemitraan masyarakat dalam membekali dan melatih *digital preneur* di Karang Taruna.

2.1.1.1 Karakteristik Wirausaha

Karakter berasal dari bahasa Yunani yaitu kharakter yang artinya adalah suatu kualitas positif yang dimiliki oleh seseorang sehingga membuatnya menjadi menarik dan atraktif. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya (Yuyus Suryana dan Kartib Bayu, 2010). Jadi karakteristik wirausahawan adalah sifat-sifat atau watak yang dimiliki oleh seorang *entrepreneur* atau wirausahawan. Hal ini dapat dilihat dari pendapat beberapa ahli sebagai berikut:

- 1) Menurut Totok S. Wiryasaputra (2014) terdapat sikap dasar (karakter) wirausahawan, yaitu :
 - a) *Visionary* (Visioner) yaitu mampu melihat jauh kedepan, selalu melakukan yang terbaik pada masa kini, seorang wirausaha cenderung kreatif dan inovatif.
 - b) *Positive* (bersikap positif), yaitu membantu seorang wirausaha selalu berpikir yang baik, tidak tergoda untuk berpikir hal-hal yang negatif, sehingga dia mampu mengubah tantangan menjadi peluang dan selalu berpikir akan sesuatu yang lebih besar.
 - c) *Confident* (percaya diri), sikap ini akan memandu seseorang dalam setiap mengambil keputusan dan langkahnya. Sikap percaya diri tidak

selalu mengatakan “Ya” tetapi juga berani mengatakan “Tidak” jika memang diperlukan

- d) *Genuine* (asli). Seorang wirausaha harus mempunyai ide, pendapat dan mungkin model sendiri. Bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang betulbetul baru, dapat saja dia menjual sebuah produk yang sama dengan yang lain, namun dia harus memberi nilai tambah yang baru.
 - e) *Goal Oriented* (berpusat pada tujuan), selalu berorientasi pada tugas dan hasil. Seorang wirausaha ingin selalu berprestasi, berorientasi pada laba, tekun, tabah, bekerja keras, dan disiplin untuk mencapai sesuatu yang telah ditetapkan.
 - f) *Persistent* (tahan uji), harus maju terus, mempunyai tenaga, dan semangat yang tinggi, pantang menyerah, tidak putus asa (Wiryasaputra, 2014)
- 2) Menurut Nasution (2017) karakteristik yang harus dimiliki seorang wirausaha yaitu (Nasution, 2017):
- a) *Achievement Orientation*, yaitu kemampuan menetapkan sasaran kerja dan strategi pencapaiannya.
 - b) *Impact an Influence*, yaitu kemampuan meyakinkan orang lain baik secara lisan maupun tulisan.
 - c) *Analytical Thinking*, yaitu kemampuan mengolah dan menginterpretasikan data atau informasi.
 - d) *Conceptual Thinking*, yaitu kemampuan menarik kesimpulan atas informasi terhadap masalah.

- e) *Initiative*, yaitu kemampuan menghadirkan diri sendiri dalam kegiatan organisasi.
- f) *Self Confidence*, yaitu kemampuan meyakinkan diri sendiri atas tekanan lingkungan.
- g) *Interpersonal Understanding*, yaitu kemampuan memahami sikap, minat, dan perilaku orang lain.

2.1.1.2 Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha adalah rasa ketertarikan untuk menjadi seorang wirausaha yang bersedia untuk bekerja keras dan tekun untuk mencapai kemajuan usahanya. Minat berwirausaha tidak dibawa sejak lahir tapi tumbuh dan berkembang sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor yang mempengaruhi iumbuhnya keputusan untuk berwirausaha merupakan hasil Interaksi dari beberapa faktor yaitu karakter kepribadian seseorang dan lingkungannya (Wahyono, 2013).

Minat berwirausaha terdiri dari dua kata, yaitu minat dan berwirausaha. Minata dalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri (Slameto, 2013).

Minat dapat dibentuk melalui pengalaman langsung atau pengalaman yang mengenakan yang menyediakan kesempatan bagi individu untuk mempraktekkan, memperoleh umpan balik, dan mengembangkan keterampilan yang mengarah pada efisiensi personal dan pengharapan atas hasil yang menyenangkan (Citra, 2019).

Pengaruh keluarga, pendidikan dan pengalaman kerja pertama adalah faktor penting dalam pengembangan minat berwirausaha (Frazier. B, Niehm, 2018). Orang tua memberikan dampak kuat pada pemilihan minat berwirausaha, penelitian menunjukkan para wirausaha yang biasanya memiliki orang tua yang juga seorang wirausaha (Frazier. B, Niehm, 2018).

Pendidikan dan pengalaman kerja dapat mempengaruhi pilihan karir dengan mengenalkan ide-ide baru, membangun keterampilan yang diperlukan dan menyediakan akses pada role model (Citra, 2019).

2.1.1.3 Indikator Kewirausahaan

Ada beberapa indikator yang dapat mengukur sikap kewirasusahaan dalam diantaranya : Menurut Goeffrey G. Merredith mengemukakan enam ciri dan watak kewirausahaan yang dijadikan cerminan sikap seorang wirausaha yaitu (Suryana, 2013):

- a. Percaya diri dan Optimis Memiliki kepercayaan diri yang kuat, tidak bergantung terhadap orang lain, dan individualistis.
- b. Berorientasi pada tugas dan hasil kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi pada laba, mempunyai dorongan kuat, energik, tekun dan tabah, bertekad kerja keras serta inisiatif.
- c. Berani mengambil risiko dan menyukai tantangan Mampu mengampil resiko yang wajar.
- d. Kepemimpinan Berjiwa kepemimpinan, mudah beradaptasi dengan orang lain, dan terbuka terhadap saran serta kritik.
- e. Keorisinilan Inovatif, kreatif dan fleksibel.

f. Berorientasi masa depan Memiliki visi dan perspektif terhadap masa depan.

Adapun indikator yang menjadi ukuran dalam penelitian ini adalah sebagaimana pendapat dari Goeffrey G. Merredith mengemukakan enam ciri dan watak kewirausahaan yang dijadikan cerminan sikap seorang wirausaha yaitu : percaya dan optimis, berorientasi pada tugas dan hasil, berani mengambil resiko dan menyukai tantangan, kepemimpinan, keorisinilan, berorientasi masa depan (Suryana, 2013).

2. Teknologi

Definisi teknologi informasi menurut Tata Sutabri (2014) adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Sutabri, 2014).

Teknologi dibutuhkan informasi untuk memusatkan suatu kegiatan bisnis, melakukan bisnis dengan baik dan benar, serta menciptakan kreativitas (inovasi) baru atau nilai baru. Teknologi informasi menjadi keunggulan bersaing bagi perusahaan dalam dunia persaingan bisnis yang semakin ketat. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya dimonopoli perusahaan besar saja karena banyak perusahaan skala kecil menengah yang menggunakan teknologi informasi terutama untuk efisiensi. Berikut ini tantangan baru teknologi informasi sebagai pusat bisnis.

- a) Menghubungkan organisasi maya (*The Virtual Company*).
- b) Adaptasi terhadap perubahan bisnis secara cepat.
- c) Menghantarkan nilai baru dari lini atas lini bawah dalam suatu organisasi.

Hal penting yang harus selalu diperhatikan dalam mengeksploitasi teknologi informasi di organisasi adalah berusaha lebih efisien daripada para pesaing.

2.1.2.1 Perkembangan Teknologi

Dengan mengacu pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan, yaitu: proses integrasi dilakukan dengan proses rekayasa ulang bisnis (*Business Process Reengineering/BPR*). Semua unit proses bisnis dievaluasi kembali dan ditinjau ulang. Suatu unit harus dihapuskan bila tidak efektif. Jika ada unit yang efektif tapi tidak efisien, harus dilakukan perubahan pola kerja agar menjadi lebih efisien, harus dilakukan perubahan pola kerja agar menjadi lebih efisien.

Tujuan utama BPR adalah perubahan secara radikal dengan tingkat kenaikan keuntungan secara ganda. Tidak hanya 10%, 30%, atau 70%, tetapi harus secara 100% atau 200%. Suatu penentuan ukuran standar harus dibuat untuk melihat perubahan yang dihasilkan oleh BPR. Fokus BPR untuk mereorganisasi agar siap melakukan proses bisnis yang baru. Di dalam *e-Business*, integrasi dilakukan di area departemen produksi dan proses penyediaan/order bahan baku. Selanjutnya, di area sales, *employee self-service* (dengan implementasi *Human Resource Information System*), dan area layanan pelanggan (*Customer Relationship Management/CRM*).

2.1.2.2 Indikator Teknologi

Teknologi Informasi (TI) menjadi hal penting dalam sebuah perusahaan. Adapun Teknologi Informasi (TI) yang berkualitas harus terdiri dari beberapa komponen yang mendukung. Komponen dari Teknologi Informasi (TI) adalah sebagai berikut. Indikator Teknologi Informasi yang terkomputerisasi menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016) yaitu terdiri dari *hardware*, *software*, data, prosedur, dan manusia. Adapun penjelasan indikator teknologi informasi adalah sebagai berikut (Muslihudin, 2016):

- a. *Hardware* yaitu terdiri dari komponen input, proses, output dan jaringan
- b. *Software* yaitu terdiri dari komponen operasi, utilitas dan aplikasi
- c. Data mencakup struktur data, keamanan dan integritas data
- d. Prosedur seperti dokumentasi, prosedur sistem, buku petunjuk operasi dan teknis
- e. Manusia yaitu pihak yang terlibat dalam penggunaan sistem informasi.

Senada dengan Muslihudin dan Oktafianto, Sutarman (2014) mengungkapkan komponen teknologi informasi yaitu Hardware (Perangkat keras). *Software* (Perangkat lunak), *database* (Basis data), *network*(Fasilitas jaringan dan komunikasi), dan *people* (Orang). Penjelasan komponen teknologi informasi adalah sebagai berikut (Sutarman, 2014):

- 1) *Hardware* (Perangkat keras) Kumpulan peralatan seperti *processor*, monitor, *keyboard*, dan *printer* yang menerima data dan informasi, memproses data tersebut dan menampilkan data tersebut.

- 2) *Software* (Perangkat lunak) Kumpulan program-program komputer yang memungkinkan hardware memproses data.
- 3) *Database* (Basis data) Sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.
- 4) *Network* (Fasilitas jaringan dan komunikasi) Sebuah sistem yang terhubung yang menunjang adanya pemakaian bersama sumber di antara komputer-komputer yang berbeda.
- 5) *People* (Orang) Elemen yang paling penting dalam teknologi informasi, termasuk orang-orang yang bekerja menggunakan *output-nya*". Dari penjelasan indikator teknologi informasi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator teknologi informasi terdiri atas *hardware*, *software*, basis data, prosedur, *network*, dan manusia sebagai komponen pembentuk teknologi informasi yang canggih.

2.1.3 Digital

Digitalisasi adalah bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi di mana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer. Era digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya. Digitalisasi ekonomi terbukti telah membawa berbagai perubahan, dengan digital ekonomi setidaknya memberikan benefit dalam meraih efisiensi, efektivitas, penurunan cost production, kolaborasi, terkoneksiya satu pihak dengan pihak lain, oleh

karena itu, transformasi digital ekonomi, sudah selayaknya dijadikan alternative solusi sebagai mesin pertumbuhan ekonomi baru.

Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai sendi kehidupan manusia, kita kini dengan nyata dapat mencermati bagaimana perubahan tersebut menjadi fenomena dashyat yang yang tidak dapat dibendung, sepanjang tahun 2018 yang baru saja kita lewati, perusahaan-perusahaan dunia dan juga di Indonesia berlomba-lomba dalam melakukan inovasi untuk memenangkan persaingan pasar ditengah semakin ketatnya kompetisi.

Konsep mengenai ekonomi digital pertama kali diperkenalkan oleh Don Tapscott (*The Digital Economy*), yang bermakna keadaan sosiopolitik dan sistem ekonomi yang mempunyai karakteristik sebagai sebuah ruang intelijen, meliputi informasi, berbagai akses instrumen, kapasitas, dan pemesanan informasi (Sutarman, 2014).

Menurut *Communication Technology Timeline* yang dikutip Dan Brown, berbagai jenis media elektronik di dunia mulai merebak pada awal tahun 1880an dimulai dengan alat komunikasi telepon, *tape-recorder*, radio. Barang elektronik lainnya seperti televisi, TV kabel, telepon selular baru mulai digunakan oleh banyak masyarakat sekitar tahun 1940 – 1970an. Teknologi komunikasi dari media elektronik pada awalnya masih menggunakan sistem analog, dan baru beralih ke sistem digital dengan ditandai hadirnya transformasi produk media seperti *e-book*, *internet*, koran digital, *elibrary* dan *e-shop*.

Tujuan utama integrasi dan organisasi bisnis melalui maya. Jika dahulu data atau informasi tersebar menjadi “pulau informasi”, tugas integrasi adalah menyatukan dan menghubungkan “pulau informasi” tersebut. Aplikasi (*software*) yang digunakan pun berubah dari *single-application* menjadi *multi application*, *multi company*, dan *multi audience*.

Dengan adanya gabungan serta keanekaragaman aplikasi itu, dituntut pula suatu media untuk standarisasi, yaitu internet. Protokol internet dapat digunakan secara global. Akan tetapi, timbul masalah dan konflik untuk penyatuan itu sebagai berikut :

- 1) Sistem yang ada tidak di desain untuk bekerja secara bersama – sama.
- 2) Proses kerja antar aplikasi yang tidak berkesinambungan.
- 3) Biaya integrasi mahal dan memerlukan waktu yang lama sangat berisiko untuk gagal.
- 4) Hanya terfokus pada efisiensi dan terlalu banyak *cost cutting*.
- 5) Tidak terlalu memperhatikan sudut pandang konsumen (pelanggan).
- 6) Suka meniru ide pesaing (bisnis membutuhkan ide yang selalu baru).
- 7) Gambaran proyek organisasi yang terlalu lebar (respon untuk tindakan menjadi lambat).
- 8) *Frequently* untuk reorganisasi (agar para manajer lebih konsisten).
- 9) Terlalu banyak konsultan luar yang terlibat (konsultan TI biasanya lebih fokus ke benefit dan perubahan teknologi informasi).

2.1.3.1 Perkembangan *Virtual Private Digital*

Dengan menghubungkan jaringan lokal (*internet* dan *ekstranet*) ke jaringan publik (*internet*), memiliki risiko seperti penyadapan (*sniffed*) oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, diterapkan teknologi yang dapat menghubungkan antara dua buah komputer (jaringan) secara aman melalui jaringan internet, yaitu dengan VPN. VPN adalah sebuah teknologi untuk menciptakan koneksi aman antara dua buah bagian pada jaringan privat yang menggunakan sarana jaringan internet sebagai sarana komunikasinya sehingga biaya koneksi dapat ditekan seminimal mungkin. VPN ditempatkan pada kedua ujung segmen dari jaringan privat yang saling terhubung.

Bisnis Hari ini adalah *e-Business* Rumus dasar *e-Business/e-Commerce* adalah teknologi informasi + bisnis. Definisi *eBusiness/e-Commerce* sangat beragam dan sudah banyak diketahui orang. Terdapat dua macam interaksi utama dalam *e-Business*, yaitu B2C dan B2B. Secara prinsip, cara kerjanya tidak jauh berbeda sehingga sulit dibedakan. Berikut ini cara mudah membedakan B2C dan B2B. 1. B2C adalah interaksi antara orang (customer/pelanggan) dengan program (situs web, ATM, dan lain-lain). Dengan kata lain, data berasal dari orang lain. 2. B2B adalah interaksi antara program dengan program. Terdapat keterkaitan dan ketergantungan yang sangat erat antara aplikasi, sistem, dan subsistem. Integrasi (lihat virtual company) adalah model bisnis B2B.

Untuk membangun dan merawat (*maintenance*) interaksi diantara program dengan program, memerlukan biaya mahal, waktu dan proses yang lama, serta konsumsi sumber daya yang banyak. Organisasi sering mengalami “sakit kepala” membangun atau merawat interaksi dan integrasi itu. Dahulu, pebisnis (organisasi) mempunyai sistem kerja (TI) yang tertutup (sistem yang khusus/spesial), begitu juga dengan partner bisnis yang lain. Jika berusaha menyatukan (integrasi) semua sistem dan subsistem itu, akan menyebabkan timbulnya konflik (kerusakan) karena aplikasi itu didesain untuk berdiri sendiri.

2.1.3.2 Indikator Perkembangan Digital

Menurut Kadir dan Triwahyuni (2013) tentang indikator perkembangan digital yaitu :

1. Inovasi

Inovasi Iyang dilakukan diantaranya dilakukan dengan strategi transformasi digital, melakukan perubahan menyeluruh atas setiap proses, kompetensi, dan model bisnis dengan implementasi teknologi digital, sejalan dengan rekomendasi berbagai lembaga riset global yang menjadikan transformasi digital sebagai pengaruh utama organisasi dalam memenangkan persaingan global.

Inovasi telah masif menjalar ke seluruh lini kehidupan ditengah dinamika relasi dunia yang semakin dinamis, terdapat beberapa perubahan radikal yang akhir-akhir ini terlihat bergerak sangat cepat, salah satunya melalui digitalisasi, yang ditandai dengan ciri-ciri antara lain,

berlakunya *vertical networking*, jaringan sudah tidak lagi memiliki sekat-sekat atau hierarki

2. *Job Creation*

Diperkirakan akan ada 26 juta pekerjaan baru di tahun 2022 akibat dari ekonomi digital ini yang kebanyakan dipengaruhi oleh perkembangan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) (Kadir, 2013).

3. *Buyer Benefits.*

Ini bisa dilihat dari harga-harga di *marketplace e-commerce* yang biasanya lebih murah dari *offline*. Keempat, *social equality*. Ekonomi digital telah berdampak terhadap kesetaraan gender, inklusi layanan keuangan, pemerataan pertumbuhan dan masalah sosial lainnya.

2.1.4 Penelitian yang Relevan

Peneliti memasukkan beberapa penelitian yang relevan untuk melihat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan. Penelitian yang relevan diharapkan memberikan gambaran atau originalitas temuan, maka disajikan secara lengkap pada Tabel 2.1.

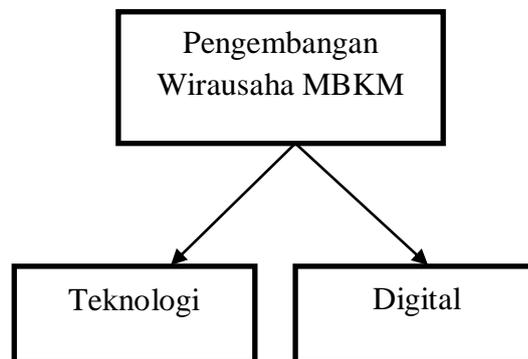
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil pembahasan
1	Lak Nazhat El Hasanah (2015)	Pengembangan Wirausaha Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta	Sektor kerajinan yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai produk yang memiliki nilai seni dan budaya yang cukup tinggi. Hal ini sudah menjadi sebuah citra bahwa produk-produk kerajiana yang diperoleh dari Daerah Istimewa Yogyakarta sangat unik dan mengandung Seni dan budaya yang tinggi.
2	Mopangga (2015)	Studi Kasus Pengembangan Wirausaha Berbasis Teknologi (<i>Technopreneurship</i>) di Provinsi Gorontalo	Berdasarkan wawancara lapangan ditemukan bahwa pelaku usaha mikro kecil menengah cenderung tidak tertarik untuk berkreasi atau melakukan inovasi tertentu agar terjadi perbaikan atau peningkatan kualitas produknya. Mereka yang bergerak dibidang usaha bahan makanan olahan dan komoditas pertanian berargumen bahwa bila melakukan inovasi teknologi atas produknya maka akan mengeluarkan biaya ekstra.
3	Setyawati (2021)	Pengaruh MBKM Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa	Hasil analisis deskriptif, mayoritas mahasiswa memiliki minat berwirausaha rendah dengan persentasi sebesar 60%. Setelah adanya perlakuan, proporsi minat berwirausaha bergeser menjadi sebesar 56% mahasiswa memiliki minat berwirausaha sedang. Selain itu, minat berwirausaha tinggi pada sebelum perlakuan hanya 10% sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 30%. Maka hasil observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah mengikuti MBKM

Sumber: Jurnal Online

2.2 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini menjelaskan keterkaitan antara variabel yang akan diteliti (X dan Y) sesuai dengan konsep dan teori yang menjadi bahan rujukan. Berikut adalah kerangka konseptual pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM.



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode ini peneliti lakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan *review* dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Putra, 2019).

3.2 Research Question

Research Question atau pertanyaan penelitian dibuat berdasarkan kebutuhan dari topik yang diperoleh secara literative dan sistematis melalui pengaruh latar belakang keilmuan peneliti, sehingga menginspirasi proses pencarian yang terarah dan merangsang diskusi tentang solusi potensial.

Identifikasi permasalahan dapat digali dari *literature review*, *expert* dan *professional conference*, pengamatan terhadap kegiatan manusia sekeliling, ulangan serta perluasan penelitian, cabang studi yang sedang dikembangkan, praktek serta keinginan masyarakat, bidang spesialisasi, pelajaran yang sedang diikuti, diskusi-diskusi ilmiah, pengalaman dan catatan pribadi, deduksi dari teori, literatur yang relevan (termasuk laporan hasil penelitian) serta kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan oleh suatu instansi, lembaga atau organisasi. Menurut Maylor and Blackmon (2019:14), *Research Question* merangkai beberapa

komponen dalam sebuah gambar, terkait dengan proses munculnya pertanyaan penelitian seperti dibawah. Berikut ini adalah pertanyaan penelitian dalam penelitian ini:

1. RQ1. : Berapakah paper jurnal diterbitkan pada rentang waktu 2017-2022 yang membahas tentang membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital?
2. RQ2 : Berapakah paper jurnal tersebut membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital?
3. RQ3 : Berapakan jumlah sampel jurnal berdasarkan tehnik pengumpulan data terkait tentang pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?
4. RQ4 : Apakah factor-faktor pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?
5. RQ4 : Bagaimana hasil paper jurnal tersebut mengenai pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?

3.3 Search Process

Search Process atau proses pencarian digunakan untuk mendapatkan sumber-sumber yang relevan untuk menjawab *Research Question* (RQ) dan referensi terkait lainnya. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan *search engine* (*Google Chrome*) untuk data sekunder. Menurut Hidayat dan Sedarmayanti (2020:25), *Search process* adalah pembahasan mengenai konsep teoritik berbagai metode, kelebihan dan kekurangan, yang dalam karya ilmiah

dilanjutkan dengan pemilihan metode yang digunakan mensintesis hasil penelitian.

Pengertian metodologi adalah pengkajian terhadap langkah-langkah dalam menggunakan sebuah metode. Sedangkan pengertian metode penelitian adalah mengemukakan secara teknis tentang metode-metode yang digunakan dalam penelitiannya. Metodologi adalah metode ilmiah yaitu langkah-langkah yang sistematis untuk memperoleh ilmu, sedangkan metode adalah prosedur atau cara mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah sistematis tersebut.

Langkah-langkah sistematis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah.
2. Menyusun kerangka berpikir.
3. Merumuskan hipotesis.
4. Melakukan pembahasan
5. Membuat kesimpulan dan saran. merupakan tahap pencarian untuk mendapatkan sumber yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Proses pencarian sumber dilakukan pada alamat situs <https://scholar.google.com/>. Proses pencarian dan pengumpulan data publikasi ilmiah yang sesuai dengan kriteria kelayakan menjadi syarat penting dalam mensintesis hasil penelitian.

Menurut Nawawi, (2018 : 8). Metodologi Penelitian adalah ilmu tentang metode, dan bilamana dirangkai menjadi metodologi Penelitian, maknanya adalah ilmu tentang metode yang dapat dipergunakan dalam melakukan kegiatan penelitian. Metodologi penelitian juga dapat diartikan sebagai ilmu untuk

mengungkapkan dan menerangkan gejala-gejala alam dan gejala-gejala sosial dalam kehidupan manusia, dengan mempergunakan prosedur kerja yang sistematis, terartur, tertib dan dapat dipergunakan secara ilmiah.

3.4 *Inclusion and Exclusion Criteria*

Tahapan ini dilakukan untuk memutuskan apakah data yang ditemukan layak digunakan dalam penelitian SLR atau tidak. Studi-studi tersebut diakses dari <https://scholar.google.com/> terkait yang dapat ditemukan dengan melakukan pencarian pada database elektronik, antara lain <https://scholar.google.com/> dan jurnal nasional lainnya. Berikut ini merupakan kriteria sebuah data dikatakan layak menjadi sumber data penelitian yaitu:

1. Data yang diperoleh memiliki rentang waktu dari 2017 sampai 2022.
2. Data diperoleh dari sumber <https://scholar.google.com/>.
3. Data yang digunakan hanya paper jurnal yang berkaitan dengan pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital.

Dalam penelitian ini, ada lima kriteria inklusi yang ditetapkan. Lima kriteria inklusi tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Studi merupakan penelitian tentang pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital
2. Studi merupakan penelitian tentang pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital (jenjang kelas dengan pembelajaran konvensional).

3. Studi merupakan penelitian yang dipublikasikan dalam kurun waktu enam tahun terakhir (2017-2022).
4. Studi merupakan penelitian yang dilakukan pada wirausaha di perguruan tinggi yang berbasis teknologi digital di Indonesia.

3.5 *Quality Assesment*

Quality Assesment adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat dimana data tentang *review* jurnal pengembangan kewirausahaan yang diteliti dan telah dipublikasikan <https://scholar.google.com/>. Teknik ini melibatkan pemeriksaan dapat dipahami dan keakuratan, kualitas, keandalan, dan integritas data tentang beberapa pertanyaan, tentang pengembangan kewirausahaan berbasis teknologi dan digital. Dalam penelitian SLR, data yang ditemukan akan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria penilaian kualitas sebagai berikut:

1. QA1 : Berapakah paper jurnal diterbitkan pada rentang waktu 2017-2022 yang membahas tentang membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital?
2. QA2 : Berapakah paper jurnal tersebut membahas pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital?
3. QA3 : Berapakan jumlah sampel jurnal berdasarkan tehnik pengumpulan data terkait tentang pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?
4. QA4 : Apakah faktor-faktor pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?

4. QA5 : Bagaimana hasil paper jurnal tersebut mengenai pengembangan wirausaha berbasis teknologi dan digital?

Dan setiap paper akan diberikan nilai berdasarkan pertanyaan diatas.

1. Ya : Untuk paper jurnal yang sesuai dengan pertanyaan pada *quality assessment*.
2. Tidak : Untuk paper jurnal yang tidak sesuai dengan pertanyaan pada *quality assessment*.

3.5 Data Collection

Data collection atau pengumpulan data adalah tahap di mana data-data untuk penelitian dikumpulkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sekunder. Metode sekunder tidak membutuhkan pengumpulan data langsung dari responden. Metode ini menggunakan data dan informasi yang sebelumnya dihimpun dari sejumlah sumber, mulai dari buku hingga *website dan news platform*. Teknik yang digunakan dalam metode sekunder antara lain:

Pada tahap ini yaitu data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dikumpulkan untuk selanjutnya dilakukan proses analisis. Berikut ini merupakan langkah-langkah pengumpulan data :

1. Kunjungi situs <https://scholar.google.com/>.
2. Masukkan kata kunci “Pengembangan Model Kegiatan Wirausaha MBKM Berbasis Teknologi Dan Digital”.
3. Pada “Rentang khusus”, masukan 2017 pada kotak pertama dan 2022 pada kotak kedua. Hal tersebut menandakan rentang paper jurnal yang dipilih adalah dari 2017-2022.

Studi-studi tersebut diakses dari <https://scholar.google.com/>. Terdapat 18 Jurnal yang diperoleh dari 256 sumber referensi yaitu jurnal maupun artikel pendidikan kewirausahaan berbasis teknologi digital dimana artikel-artikel tersebut diterbitkan dalam rentang tahun 2017-2022. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri merupakan variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat (*dependen*), sedangkan variabel terikatnya (*dependen*) dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah teknologi digital dalam kewirausahaan.

Proses menelusuri artikel-artikel yang terkait topik efektivitas penerapan pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital. Hal yang perlu peneliti lihat adalah kualitas jurnalnya yang bertujuan untuk melihat akreditasi jurnal yang digunakan bagi peneliti.

Menurut Tanjung & Ganefri (2020:63), sampel merupakan suatu jumlah bagian karakteristik dari populasi. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling* yang diartikan sebagai pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampel yang nantinya berguna untuk bisa lebih representatif. Sampel yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan artikel-artikel wirausaha teknologi digital dengan hasil penelitian berkategori kriteria inklusi yang memuat informasi tentang data empiris penelitian dan informasi statistik.

3.6 Data Analysis

Data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan dianalisis pada tahap ini. Hasil yang telah dianalisa akan menjawab semua *research question* yang sebelumnya telah ditentukan. Menurut Tamam (2020:12), salah satu ciri dari penelitian meta-analisis adalah datanya sudah ada. Data yang diambil dari hasil penelitian- penelitian yang relevan yang sudah ada dan sudah diuji sebelumnya, terpublikasi secara ilmiah terhadap suatu topic tertentu dan terkait dengan pertanyaan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, topik yang akan dibahas adalah pengembangan wirausaha di perguruan tinggi berbasis teknologi dan digital. Diambilnya pengembangan model kegiatan wirausaha MBKM berbasis teknologi dan digital. Untuk pencarian data tersebut diperlukan suatu pencarian yang menyeluruh terhadap literatur. Menurut Triandini et al (2019:13), dapat dilihat pada tabel 3.3 adapun bentuk beberapa tahapan menyusun *documentation* dengan metode *systematic review* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Tahapan *Systematic Literatur Review*

No	Tahapan	Tujuan
1.	Identifikasi pertanyaan Penelitian	Melakukan transformasi masalah kemampuan pemecahan masalah wirausaha berbasis teknologi digital menjadi masalah penelitian.
2.	Mengembangkan protokol penelitian <i>systematic review</i>	Memberikan petunjuk dan menuntun dalam melakukan pekerjaan <i>systematic review</i> . Dalam hal ini, peneliti membuat skema protokol penelitian, dan lembar coding.
3.	Menetapkan lokasi database penelitian sebagai wilayah lokasi pencarian	Memberikan batasan wilayah pencarian terhadap hasil pencarian studi-studi primer yang relevan pencarian dilakukan di Indonesia dalam kurun waktu 2017-2022. Dengan pencarian digital elektronik: https://scholar.google.com/ . Dengan kata kunci : Wirausaha, Program MBKM, Teknologi, Digital

No	Tahapan	Tujuan
4.	Pemilihan hasil-hasil penelitian primer yang relevan	Melakukan eksklusi dan inklusi terhadap penelitian terkait dengan penerapan pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang akan dimasukkan dalam meta-analisis berdasarkan kualitas.
5.	Ekstraksi data dari penelitian individu (<i>individual study</i>)	Melakukan ekstraksi data untuk mendapatkan temuan dari penelitian individu. Dalam penelitian ini peneliti berpandukan kepada skema protokol yang telah dibuat sebelumnya kemudian dilakukan pengkodean hasil dari temuan tersebut
6.	Sintesis hasil dengan metode teknik kuantitatif Meta-Analisis	Tahapan-tahapan analisis data dengan meta-analisis, tahapan analisis data statistik dalam meta-analisis ini dilakukan dengan tahapan yang bertujuan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menemukan ukuran pengaruh atau <i>effect size</i>. 2. Uji bias publikasi.
7.	Penyajian hasil	Menuliskan hasil penelitian dalam bentuk dokumen laporan terhadap hasil meta-analisis.

Sumber: Data Olahan Penelitian