

LAPORAN PENELITIAN

**POTENSI PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM
MENDUKUNG INOVASI KEWIRAUSAHAAN**



Oleh:
[5812013283] AGUSTINUS DICKY PRASTOMO, SIP., M.A.

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1. Judul : Potensi Penggunaan Teknologi dalam Mendukung Inovasi Kewirausahaan
2. Ketua Tim
 - a. Nama : AGUSTINUS DICKY PRASTOMO, SIP., M.A.
 - b. NPP : 5812013283
 - c. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - d. Perguruan Tinggi : Unika Soegijapranata
 - e. Alamat Kantor/Telp/Faks/surel : dicky.prastomo@unika.ac.id
3. Anggota Tim
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 0 orang
Mahasiswa 0 orang
4. Biaya Total : Rp. 1.800.000,00

Mengetahui,
Dekan Ars. Dan Desain,

Semarang, Januari 2021
Ketua Tim Pengusul

Dr. Dra. B. TYAS SUSANTI, M.A.
NPP : 5811990083

AGUSTINUS DICKY PRASTOMO, SIP.,
M.A.
NPP : 5812013283

Menyetujui,
Kepala LPPM

Dr. BERTA BEKTI RETNAWATI, S.E., M.Si.



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 :
'Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah'
- Dokumen ini telah diberi tanda tangan digital, tidak memerlukan tanda tangan dan cap basah
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

BERITA ACARA REVIEW

Program Studi Dkv - Ars. Dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Pada hari ini, 20 Oktober 2020 telah diadakan review kegiatan penelitian/pengabdian dengan judul:

Potensi Penggunaan Teknologi dalam Mendukung Inovasi Kewirausahaan

Dengan catatan review sebagai berikut:

- Abstrak harus berisi latar belakang, tujuan, metode dan hasil yang akan didapat Latar belakang harus menuliskan trend, gap, fenomena dengan didukung literatur Tinjauan pustaka harus terbagi (Kajian pustaka (penelitian terdahulu, jurnal dsb), kerangka teori(textbook) dan kerangka berpikir metode penelitian harus berisi metode dan roadmap yang jelas
- roadmap, state of the art dan alur penelitian belum ada
- luaran sduah ada format sdh baik isi laporan sudah baik
- apakah gambaran tentang target tidak perlu dijelaskan disini? mengingat setiap produk pasti akan memiliki ke spesifikan dalam mencapai target nya. Hal ini agar nantinya produk dapat lebih tepat sasaran
- luaran yang diharapkan apakah sudah tercapai dengan sempurna ? masih ada beberapa ahal yang terkesan seperti melaporkan proses pengabdian, mungkin perlu ada perbedaan dalam penyampaian antara hasil penelitian dan pengabdian dengan meletakkan pelaksanaan sebagai hasil pendataan

Reviewer 1

Reviewer 2

Prof.Dr-Ing.Ir. L. M. F. PURWANTO

BAYU WIDIANTORO, S.T., M.Sn



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 :
'Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah'
- Dokumen ini telah diberi tanda tangan digital, tidak memerlukan tanda tangan dan cap basah
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

C. **JUDUL:** Tuliskan Judul Penelitian.

Potensi Penggunaan Teknologi dalam Mendukung Inovasi Kewirausahaan

B. **RINGKASAN:** Tuliskan Ringkasan/Abstrak Kegiatan Penelitian

Program Studi Desain Komunikasi Visual memiliki mata kuliah kewirausahaan yang masih berkuat dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap-sikap berwirausaha terkait dengan bidang barang dan jasa desain. Secara umum dalam perjalanan waktu, telah terjadi pergeseran pemikiran dan perkembangan ekonomi, yang awalnya berbasis sumberdaya alam seperti hasil bumi, kemudian bergeser pada ekonomi industri dengan dukungan mesin-mesin industri, permodalan besar dan kemampuan manajemen. Tren bergeser saat ini dalam lingkungan milenial yang kompetitif untuk menggunakan teknologi inovatif, dan usaha-usaha mandiri atau kewirausahaan yang erat berkaitan dengan pemahaman produk dan jasa yang dikomunikasikan pada netizen atau konsumen dunia maya. Tulisan ini berupaya menunjukkan peta potensi digunakannya teknologi diluar pengetahuan, ketrampilan, dan sikap-sikap yang sudah jamak dikenal lebih dulu dalam mendukung kewirausahaan secara khusus pada satu kasus sosial media seperti Instagram dan WA (WhatsApp) sebagai pembanding potensi. Metode penelitian dengan analisis dokumen untuk melihat beberapa gambar, *Screen Captured*, catatan, tulisan, dan beragam teknik berkomunikasi visual untuk kewirausahaan. Hasilnya, selain pengetahuan, ketrampilan dan sikap berwirausaha yang sudah jamak dikenal, era kini ternyata masih dibutuhkan pemahaman dan penggunaan teknologi agar terjadi inovasi pada kewirausahaan. Dengan adanya inovasi kewirausahaan yang didukung dengan pemahaman penggunaan teknologi tepat guna diharapkan dapat turut mengembangkan kewirausahaan semakin berdaya dan berkelanjutan.

C. **HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Berupaya menjawab rumusan masalah mengenai inovasi kewirausahaan berbasis teknologi, penelitian ini dapat dirunut melalui sajian data berikut :

C.1 Kronologi Kewirausahaan

Riset (*Re-Search*) mengenai kewirausahaan merupakan cara untuk melihat kembali, mencari dengan teliti, melintasi waktu dan menemukan penjelasan yang masuk akal (*logic*), untuk kemudian ditautkan dengan konteks waktu terkini. Berdasarkan pelacakan tersebut terdapat pola penambahan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) yang semakin berkembang dari abad ke abad. Setidaknya dibutuhkan waktu 600 tahun sebelum akhirnya teknologi benar-benar dipandang sebagai bagian atau menjadi elemen terpenting di era kekinian [1].

Tabel C.1.1.Konsep Kewirausahaan Basis Industri Ekonomi

Tahun	Sebutan Konsep	Ahli	Perspektif
1300	ENTREPRENDE	Terfokus dalam Kata Kerja Perancis	Melakukan usaha, sesuatu upaya ekonomi
1600	ENTREPRENUER	Terfokus pada orang yang melakukan	Seseorang yang melakukan upaya bisnis (business venture)
1700	ENTREPRENEUR	Richard Chantilon	Usaha bisnis belum bergaransi keuntungan
1800	ENTREPRENEUR	Jean Baptis Say (JBS) Jhon Stuart Mill (JSM)	Seseorang yang mengubah produktivitas rendah ke tinggi, dengan sumber daya. Asumsi mengenai keberanian mengambil resiko, sekaligus manajemen atas resiko tersebut
1900	ENTREPRENEURSHIP	Alfred Marshall	Gabungan dari pengelolaan sumber daya (JBS: tanah, pekerja, kapital,orgaisasi) dan manajemen (JSM: merencanakan, berkegiatan, mengevaluasi)

Melalui pelacakan selama 6 abad tersebut masih belum disebutkan mengenai penggunaan atau aspek penting dari teknologi, secara tersirat kemunculannya dipengaruhi oleh salah satu bentuk kapital berupa peralatan produksi yang dikemudian hari berevolusi dalam berbagai industri, termasuk industri informasi. Namun demikian dalam kronologi ini, perkembangan kewirausahaan telah menjadi suatu ekosistem yang kompleks, yang kemudian berlanjut pada tahapan industri informasi.

Tabel C.1.2.Konsep Kewirausahaan Basis Industri Informasi

2000	ENTREPRENEURSHIP	Joseph Schumpeter Peter Drucker	Kemampuan seseorang mengolah informasi menjadi inovasi kreatif, mengubah yang lama menjadi baru, termasuk mengambil resiko tak terukur yang membedakannya dengan intrapreneur (manajer) Kemampuan seseorang memaksimalkan setiap peluang untuk produk, layanan, proses dan profit yang lebih baik dengan melakukannya / praktek dalam ekosistem yang luas termasuk permulaan pengembangan teknologi.
------	------------------	--	---

Bila di skemakan dalam 2 skema awal hingga permodelan masa Richard Chantilon (1700) dan Akhir millennium kedua oleh Peter Drucker dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan C.1.3.Pola Konsep Kewirausahaan sederhana



Bagan C.1.4.Pola Konsep Kewirausahaan dalam Habitat

Aspek teknologi telah mendapatkan perhatian meskipun tidak dominan dibanding bagian dari habitat yang lebih kompleks dan menentukan dari kewirausahaan namun belum memberi pengaruh atau terpengaruh terhadap satu sama lainnya secara signifikan.

C.2 Tranformasi Kewirausahaan di abad 21

Dalam catatan Sharma dkk, terdapat transformasi atau perubahan yang sangat signifikan atas peran teknologi secara khusus kemampuannya menghubungkan dan merubah secara global melalui jaringan internet [2]. Beberapa temuan penting yang bisa dikembangkan di era ini yaitu:

1. Kemampuan berpikir kritis
 - a. Merumuskan permasalahan
 - b. Mencari dan mengumpulkan informasi
 - c. Melakukan evaluasi

2. Kemampuan berpikir kreatif
 - a. Merencanakan penyelesaian masalah
 - b. Menciptakan solusi
 - c. Menunjukkan solusi
3. Kemampuan berkomunikasi
 - a. Mendengarkan dengan seksama
 - b. Menyampaikan pesan lisan dengan jelas
 - c. Menggunakan media komunikasi digital
4. Kemampuan berkolaborasi
 - a. Sikap-sikap kepemimpinan
 - b. Bisa bekerjasama
 - c. Fleksibilitas dan respon yang positif



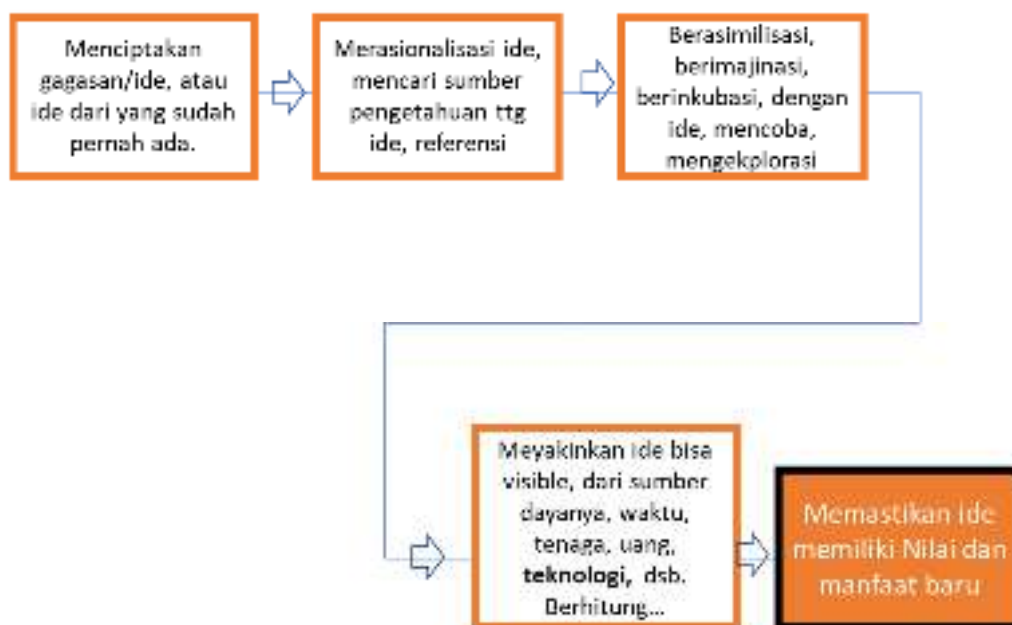
Bagan C.2.1. Ekosistem Entrepreneurship yang semakin kompleks

Dalam konteks ekosistem ini, nampaknya mulai ada pengaruh kreativitas yang memberi dampak inovasi kewirausahaan dengan menggunakan teknologi, secara khusus teknologi informasi. Menarik, bahwa di era menutup millennium kedua ini, terdapat prediksi atau ramalan akademis dari seorang Marshal McLuhan yang membuat karya ilmiah berjudul *The Medium is The Massage*. Karya asli dengan frase *The Massage* yang dikemudian hari direvisi menjadi *The Message* ini, memprediksi penggunaan teknologi yang memperpanjang panca indera manusia, lebih – lebih hanya menggunakan “massage” memijat dengan jari atau tangan [3]. Fenomena ini dalam konteks kekinian nampak menjadi pemandangan umum ketika seorang konsumen mencoba bertransaksi melalui aplikasi go food misalnya untuk membeli makanan. Dalm konteks luas akhirnya merubah segala aspek kehidupan manusia.

Teknologi mendorong transformasi yang signifikan (lebih-lebih masa pandemi covid19 – mulai Maret 2020). Melalui catatan Soegijapranata Memorial Lecturer, Uskup Agung Mgr. Robertus Rubiyatmoko Semarang bahkan menggaris bawahi bahwa transformasi berbasis teknologi digital merupakan pilihan yang harus diambil sebagai naluri atau tuntutan bertahan hidup dan berkembang. Bila tidak dilakukan akan terjadi kemandegan bahkan mati atau punah [4]. Dalam catatannya, lebih lanjut diungkap bahwa ada perubahan dunia setelah era informasi semakin global, situasi pandemi, maka teknologi informasi digunakan semakin intens untuk mengadaptasi perubahan yang ada.

Nampaknya, dari gambaran tersebut dalam wacana keseharian semakin sering diketahui oleh masyarakat, misalnya terpuruknya dunia industri ekonomi seperti wisata. Deretan bola salju ini mempengaruhi setiap usaha lain dalam ekosistemnya seperti usaha hotel, makanan dan minuman, transportasi dan sumber daya manusia yang bekerja di dalamnya kemudian berdampak pada keluarganya.

Demikian, ditemukan bahwa entrepreneurship memiliki banyak perspektif. Seorang entrepreneur atau wirausaha selalu berubah dan beradaptasi dalam proses menciptakan perubahan yang kreatif dan inovatif. Secara spesifik apa yang dilakukan didukung dengan teknologi yang semakin memberi nilai tambah positif. Sebagai penutup, mengutip tulisan Mark J. Scarp “*Digital Media On The Rise*” [5] dalam editorial *Media Innovation and Entrepreneurship*, terdapat peningkatan signifikan teknologi media informasi yang semula bersifat tradisional, konvensional, menuju penggunaan teknologi media baru seperti *World Wide Web*, *Social Media*, dan *Gaming*. Media baru ini berperan signifikan dan memiliki potensi dalam pengembangan dan perubahan adaptif kewirausahaan. Bila diskemakan secara sederhana penggunaannya menjembatani proses ideasi hingga menghasilkan inovasi baru yang memberi nilai tambah positif.



Bagan C.2.2. Bagan Kerangka Pikir Entrepreneur dalam Ideasi Potensi

D. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas/deskripsi dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan pada tahun pelaksanaan penelitian. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Bukti Luaran dimasukkan dalam bagian lampiran

Status Luaran dari Penelitian

No	Jenis Luaran	Deskripsi Luaran	Status/Progress Ketercapaian
1	KBK MK Kewirausahaan DKV	Kumpulan Bahan Kuliah Mata Kuliah Kewirausahaan Desain Komunikasi Visual	Sesuai Proposal, status luaran dalam Laporan Penelitian ini berbentuk draft KBK, atau Kumpulan Bahan Kuliah yang belum ada di Mata Kuliah Kewirausahaan.
2	Monthly Podcast Zoom Webinar, "UMKM Bangkit" LPPM Unika Soegijapranata Semarang (Juni)	Diskusi bulanan mengenai Kewirausahaan dan potensi teknologi sederhana bisa digunakan oleh Pelaku UMKM	Terjadwal pada rekaman podcast tapping tanggal 23 Juni 2021 bersama Koordinator CSE Unika, Pelaku UMKM, dan DPL Pandemi 3.

E. PERAN MITRA (JIKA ADA MITRA): Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (jika ada). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Secara terprogram atau terstruktur tidak ada mitra yang terlibat langsung dalam proses penelitian ini. Namun demikian beberapa data dalam proses penelitian ini dimunculkan secara tidak langsung sebagai dokumentasi karena kegiatan sehari-hari yang terhubung dengan komunikasi online seperti dengan pengelola CSE, Centre fo Student Entrepreneurship, followership dalam social media dan kelompok dalam KKN Pandemi seri 3 Unika Soegijapranata.

F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Berbeda dengan proses pengabdian yang lebih mudah melibatkan mahasiswa dala pelaksanaannya, karena terkait dengan perancangan maupun teknis desain, penelitian atau pengkajian belum terlalu diminati oleh mahasiswa. Secara khusus bahkan oleh peserta mata kuliah kewirausahaan. Umumnya dibanding harus mengkaji, peserta mata kuliah kewirausahaan lebih menyukai proses dukungan terhadap UMKM misalnya perancangan identitas visual seperti logo UMKM.

G. RENCANA TINDAK LANJUT PENELITIAN: Tuliskan dan uraikan rencana tindak lanjut penelitian selanjutnya dengan melihat hasil penelitian yang telah diperoleh. Jika ada target yang belum diselesaikan pada akhir tahun pelaksanaan penelitian, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai tersebut.

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai landasan pengembangan KBK – Kumpulan Bahan Kuliah yang lebih rapi dan terstruktur pada Mata kuliah (Pilihan) Kewirausahaan di Program Studi Desain Komunikasi Visual. Struktur KBK dikembangkan melalui dua pertanyaan dasar yaitu:

- 1) Darimana sebaiknya memulai usaha?
 - a. Membangun jiwa yang berani dan kreatif
 - b. Memahami kebutuhan konsumen
 - c. Membentuk jalur distribusi produk dan jasa
 - d. Menawarkan produk dan jasa konsumen
 - e. Menguasai informasi produk dan jasa
 - f. Memanfaatkan teknologi tepat guna
 - g. Memulai dari apa yang dimiliki di rumah
- 2) Apa dasarnya memulai usaha?
 - a. Teori, definisi, dan konsep kewirausahaan
 - b. Entrepreneur vs Manager
 - c. Women entrepreneur
 - d. Melakukan riset pengembangan kreatif
 - e. Merencanakan dan menciptakan Solusi
 - f. Mempresentasikan Solusi
 - g. Reflektif kewirausahaan

Setelah KBK terbentuk, ke depan dapat disusun satu karangan buku sederhana sebagai kelanjutan atau pengembangan karya buku yang sudah terbit sebelumnya yaitu Cara Jitu Merencanakan Produk UMKM pada tahun 2018 oleh penerbit Kanisius.

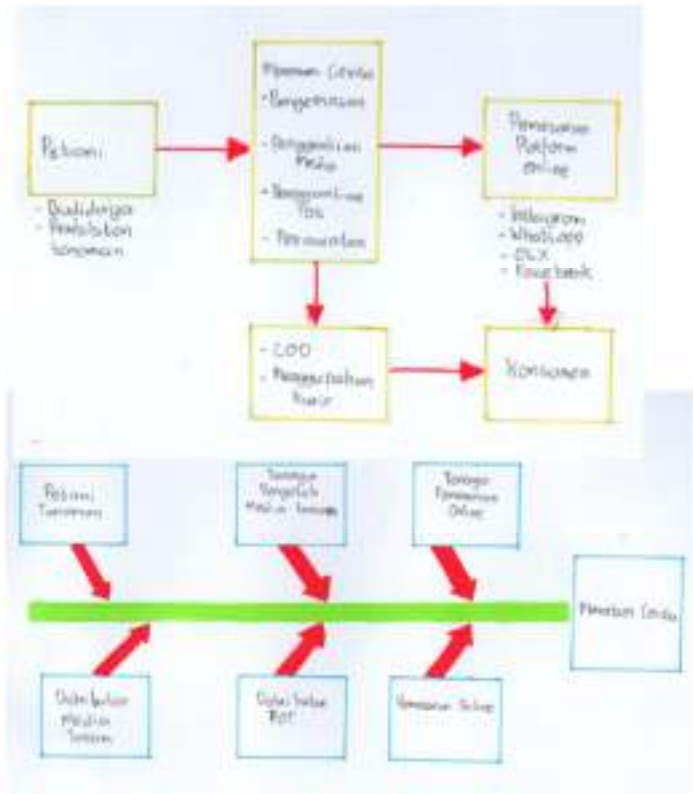
H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan akhir yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] Sneha, P. 2019. Entrepreneurship Development. EIILM University.
- [2] Sharma, P.K., Anurodh Godha. 2000. Entrepreneurship and Small Scale Businesses. Open University Kota, New Delhi.
- [3] McLuhan, Marshal, Quentin Fiore. The Medium is The Massage, An Inventory of Effecs. 1967. First Published. Cambridge University, Gingko Press, USA.
- [4] Rubiyatmoko, Robertus. Mgr. 2020. Antusiasme Bertransformasi dalam Soegijapranata Memorial Lecturer XII-Economy of Fransesco 21 November 2020.
- [5] Ferrier, Michelle & Elizabeth Mays. 2020. Media Inovation and Entrepreneurship. Rebus Communnity for Open Textbook Creation, Ohio University.

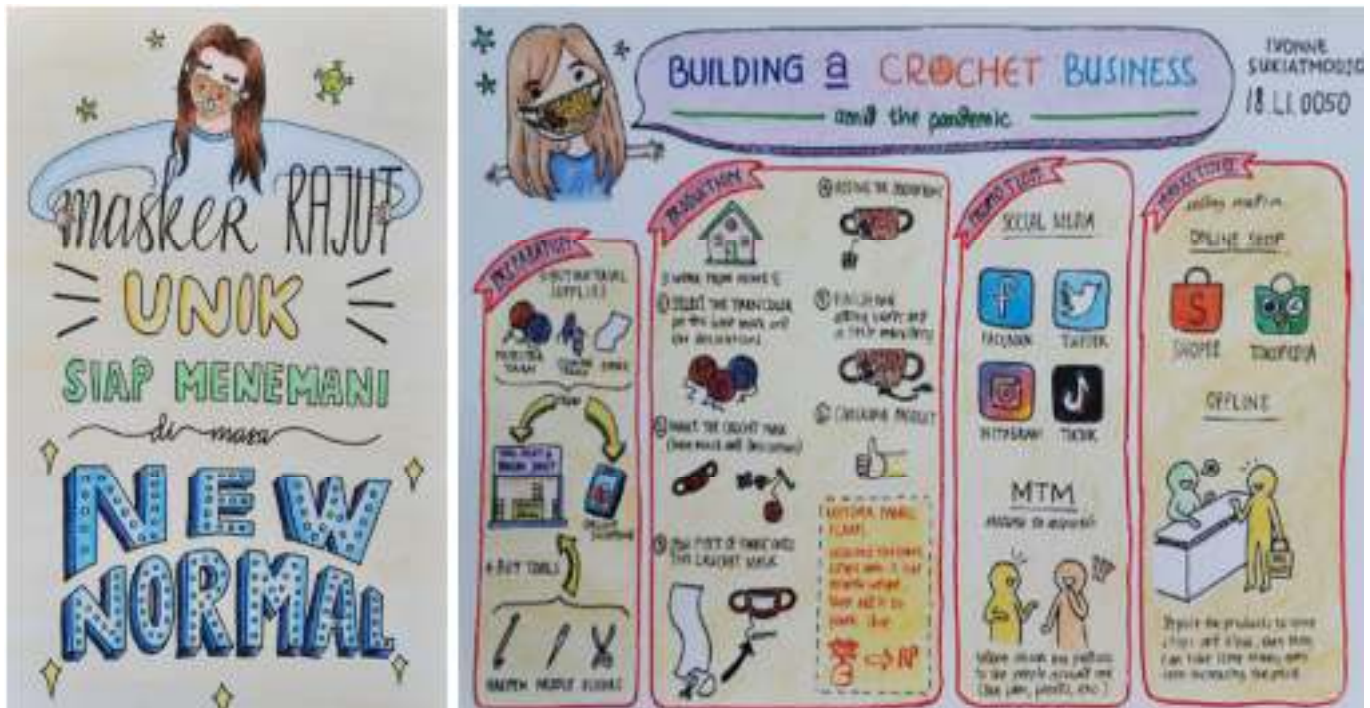
I. LAMPIRAN LAMPIRAN: Lampirkan Bukti Ouput yang dihasilkan, dan dokumen lain yang dianggap perlu

Lampiran Curah Gagas dan Eksekusi Kreasi (Eksplorasi Kreatif Mahasiswa Kewirausahaan berbasis Teknologi Informasi)

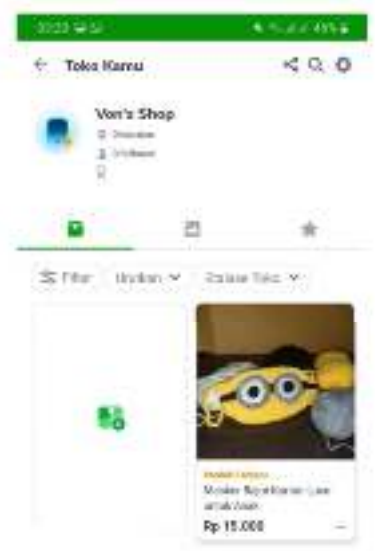
1. NIM 15.L1.0069 Nama Adrian Kristian Admaja



2. Nim 18.L1.0050 Nama Ivonne Sukiatmodjo



Shopee



Tokopedia

3. Nim 18.L1.0009 Nama Johanes Kurniawan

