

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Problema pengangguran pada generasi muda banyak diberitakan di berbagai media diakui menimbulkan masalah sosial dan ekonomi bagi masyarakat dan negara. Ekonomi yang tidak tumbuh dan bergulat dengan masalah pengangguran yang besar akan mempengaruhi kehidupan secara ekonomi bagi negara karena menurunnya tingkat pendapatan masyarakat.

Pengangguran kaum muda dalam beberapa dekade terakhir terjadi peningkatan dan dikhawatirkan menimbulkan dampak negatif pada keadaan pengangguran terhadap individu (Warr et al., 1985), dan transisi pengangguran dari sekolah ke dunia kerja juga kemungkinan besar akan semakin banyak terjadi di Indonesia, (Sipayung et al., 2022:11).

Kecenderungan menjadi pengangguran tersebut, saat ini banyak dihadapi kaum muda pada pendidikan tinggi akibat ketidak sesuaian antara tawaran pekerjaan dengan keterampilan yang dibutuhkan, (Yanindah, 2022:2). Sehingga problema ini menjadi tantangan bagi pemerintah dan dunia pendidikan yang menyadari secara global sebagai penyebab adanya masalah sosial dan ekonomi di masyarakat .

Menurut Bank Dunia, pengangguran di kalangan generasi muda di Indonesia termasuk tertinggi dan mendominasi penduduk yang menganggur. Angka terakhir survey angkatan kerja nasional dari Badan Pusat Statistik (BPS), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia per Agustus 2024 pada angka 4,91 persen dan pernah terjadi penurunan sebesar 0,41 persen pada tahun 2023, mencapai angka 5,32 persen .

Merujuk data BPS diatas terdapat 842.378 orang penduduk usia bekerja menurut pendidikannya adalah pengangguran dari Lulusan Tingkat Tinggi (Diploma ke atas) atau 10,5 persen dari jumlah penduduk tersebut.

Meningkatnya angka pengangguran lulusan pendidikan tinggi merupakan pengangguran terselubung yang secara massif banyak ditemukan

di berbagai kota. Jumlah pengangguran yang tidak terserap industri ini terindikasi adanya ketidak sesuaian pendidikan dengan keterampilan yang diperlukan DUDIKA, (Pujiawati et al., 2022), (Hanif et al., 2023).

Berbanding terbalik pada kenyataan ditemukannya banyak perusahaan kesulitan menempatkan kualifikasi yang tepat untuk lulusan pendidikan tinggi karena terdapat diantaranya kesenjangan dalam lingkup kerja (*skill gap*) tidak memiliki kemampuan praktis sesuai keterampilan dan kebutuhan yang diperlukan sesuai industrinya, (Sarah Nurlaily, 2021:9).

Demikian pula banyak lulusan perguruan tinggi mengeluhkan sulitnya memperoleh pekerjaan sesuai dengan bidang pendidikannya dan dirasakannya tidak memiliki *skill* sesuai dibutuhkan, seperti pendidikan yang diperoleh hanya lebih pada mengejar status bergelar sarjana saja padahal industri mengutamakan keterampilan, (Supriati & Handayani, 2018).

Menurut Oberman, Dobbs, Budiman, Thompson, dan Rosse' (2012), Indonesia perlu menambah angkatan pekerja terampil di tahun 2030. Tantangannya hanya 14% penduduk bekerja di industri dan lebih banyak bekerja informal. Sedangkan industri lebih membutuhkan SDM berkualitas yang menonjolkan keterampilan, (Dobbs & Madgavkar, 2014), dan hambatan kebutuhan ditemukan tidak *link and match* antara pendidikan dan keterampilan pada kebutuhan industri, (Dobbins & Plows, 2017:10).

Memperhatikan kondisi diatas untuk meningkatkan keterampilan lulusan merupakan bagian tidak terpisahkan dari sistem pendidikan, dan tentunya memerlukan penanganan serius, baik dari perguruan tinggi maupun pemerintah, pada kenyataan lebih banyak lulusan perguruan tinggi cenderung memilih menjadi pencari kerja (*job seeker*), padahal seharusnya dapat diarahkan sebagai pencipta lapangan kerja (*job creator*).

Pentingnya mempersiapkan keterampilan sesuai bidang pekerjaan bagi lulusan pendidikan tinggi merupakan bagian tidak terpisahkan dari sistem pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan relevan dengan kebutuhan Dunia Usaha, Dunia Industri dan Kerja (DUDIKA).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memenuhi kebutuhan industri yang semakin kompleks, maka lembaga pendidikan menjadi sangat penting mengadopsi pendekatan sistem pendidikan dan pelatihan yang efektif untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas, (Basri & A.Rusdiana, 2015:14).

Sistem manajemen pendidikan dan pelatihan yang dikelola dengan baik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik agar mampu meningkatkan keterampilan, pengetahuan serta sikap dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan di dunia kerja.

Perkembangan teknologi 4.0, sebetulnya telah banyak memberikan kesempatan terbuka luas bagi generasi muda untuk menciptakan pekerjaan baru. Bahkan pada industri teknologi 5.0, saat ini telah mengubah paradigma peningkatan produktivitas bisnis dengan menghadirkan bisnis komunikasi teknologi berbasis internet-*Internet of Things* (IoT), dan produk -produk digital lainnya, (Adel, 2022:1).

Menciptakan profesi baru di berbagai jenis pekerjaan yang sebelumnya tidak terpikirkan, sekarang bisa dijadikan sumber pekerjaannya (Jones & Kiran, 2020), bahkan menjadi seorang *youtuber* ataupun sejenisnya dapat dijadikan sebagai pekerjaan yang dapat menghasilkan finansial untuk berorientasi secara profesional, (Maynard, 2020:8).

Komunikasi bisnis melalui *social media marketing* banyak dipilih pelaku usaha untuk pemasaran ke berbagai *platform* berbasis *online*, karena dianggap dapat menjangkau pasar lebih cepat dan lebih luas bahkan hingga mencapai belahan dunia untuk meningkatkan kepuasan pelanggannya.

Peluang pemasaran melalui internet dapat menumbuhkan kegiatan ekonomi digital untuk dijadikan peluang bagi pelaku usaha dalam upaya memasarkan produk-produk yang ditawarkan melalui platform *e commerce* secara luas bahkan mencapai sebaran seluruh dunia, (Hartanto et al., 2021:1).

E-commerce, adalah istilah yang sering dipakai dalam dunia bisnis sebagai eksploitasi teknologi digital, yaitu sebuah metode komunikasi bisnis diikuti oleh inovasi trend teknologi digital dengan memanfaatkan media

online, Sawicki (2016:3), (Julioe, 2017), dan ini merupakan bidang pekerjaan yang tercipta dari revolusi Industri 4.0, dengan menawarkan prospek penciptaan pasar tenaga kerja baru yang kompetitif dan sangat bergantung pada SDM yang terspesialisasikan, (Bănescu et al., 2022).

Penggunaan *e-commerce* untuk memasarkan bisnis menggunakan platform internet dan digital ini dapat menjadi peluang bagi wirausahawan dalam menghadapi penetrasi teknologi, seperti peningkatan fungsi *gadget* dan teknologi digital dalam praktik pemasaran dan transaksi bisnis ini banyak digunakan konsumen di seluruh dunia sebagai sarana pemasaran bisnisnya.

Pertumbuhan *e-commerce*, di Indonesia secara signifikan juga telah menjadikan sumber perekonomian baru yang harus dikembangkan lebih luas, berkaitan hal ini diperlukan kemampuan spesifik untuk mempelajari teknologi digital walaupun secara sederhana, (Hartanto et al., 2021).

Memanfaatkan media transaksi *online*, sebetulnya sudah terlihat signifikan setelah pandemi Covid-19, dimana seluruh nilai perdagangan online meningkat lebih besar 23 %, ditambahkan saat itu terjadi merger antara Gojek dan Tokopedia, sehingga menjadikan pasar *e-commerce* di Indonesia bertumbuh dan semakin agresif, (Negara & Soesilowati, 2021:2).

Fakta saat ini penggunaan *e-commerce* telah terbuka luas dan berpeluang bagi usahawan baru dalam menghadapi penetrasi teknologi, seperti peningkatan fungsi *gadget* dan teknologi, (Agustina et al., 2023:6).

Menurut laporan *Hootsuite*, yaitu sebuah [platform](#) manajemen media sosial menunjukkan tingkat penetrasi internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 77 %, dan penggunaan Media sosial aktif sebanyak 60,4 % dari total populasi penduduk Indonesia. Dan rata-rata penduduknya melakukan akses internet selama 7 jam 38 menit dengan menghabiskan waktu setiap hari aktif menggunakan Medsos selama 3 jam 11 menit.

Tumbuhnya teknologi digital dengan memanfaatkan media sosial *online* bagi generasi muda sebetulnya sudah terbiasa menggunakannya, dan ini berlaku dalam pekerjaan ataupun bila mereka memulainya pada perusahaan yang akan dibangunnya sendiri, (Adri et al., 2019).

Memiliki kemampuan mengelola pemasaran berbasis digital menjadikan sebuah profesi yang banyak dibutuhkan di semua bisnis maupun non bisnis terutama pada perkembangan teknologi 5.0 yang tidak luput pada kemampuan teknologi, digitalisasi dan *IoT*.

Permintaan pasar tenaga kerja saat ini telah pula berubah kepada kandidat yang memiliki kemampuan *soft skills* maupun *technical skills* yang relevan mengikuti perkembangan trend pasar dan memiliki keterampilan digital sehingga memungkinkan menjamin seseorang berpeluang diterima di pasar tenaga kerja, (Bănescu et al., 2022:5).

Meningkatkan kesiapan mahasiswa memasuki pasar tenaga kerja yang mengarah pada rantai pasokan global yang terdigitalisasi pada keterampilan komunikasi dan presentasi, pengetahuan tentang pemasaran internet dan penggunaan perangkat lunak yang berbeda (Silva et al., 2021), (Kovacs & Zarandne, 2022), membuka peluang pada pekerjaan baru, diantaranya: *e-commerce*, *Data analyst*, *Social Media Marketing*, *Digital Marketing*, *SEO/Search Engine Optimization*, *SEM/ Search Engine Marketing*, *Content Writer*, *User Interface/ UI Designer*, *Pengelola Website*, dan lainnya.

Menyoroti pentingnya pendidikan dan pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi pada bidang ini dikarenakan adanya pergeseran pasar dan perilaku masyarakat dalam pembelian produk melalui online sehingga perilaku ekonomi secara digital ini memiliki potensi besar pada kebutuhan kompetensi tenaga kerja dalam penanganannya, (Hartanto et al., 2021).

Kemampuan dan keterampilan dalam pengelolaan bidang *e-commerce* menjadikan kompetensi bagi lulusan perguruan tinggi untuk siap memasuki dunia kerja yang tidak hanya mampu bekerja di suatu institusi saja tetapi juga mampu membuka peluang usaha baru sebagai seorang *entrepreneur*.

Pengetahuan ini tentunya bukan satu-satunya faktor penentu yang efektif dalam melahirkan seorang wirausahawan, namun berguna untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan yang diperlukan bagi seorang *entrepreneur* dalam menghadapi globalisasi perdagangan dan teknologi di era digital serta kebutuhan dunia kerja, (Aldila Krisnaresanti et al., 2020:2).

Kesempatan pada kondisi ini tentunya merupakan peluang bagi lulusan perguruan tinggi menjadikan seorang wirausahawan/ *entrepreneur* yang memiliki peranan penting sebagai katalisator dalam proses industrialisasi dan pertumbuhan ekonomi (Audretsch & Thurik, 2000), bahkan banyak ekonomi di negara maju menjadikan berwirausaha sebagai penopang ekonomi negaranya, seperti diperkenalkan oleh pendiri perusahaan: eBay, Google, Amazon, Oracle, SAP, Microsoft, Apple, dan Skype.

Perusahaan-perusahaan tersebut berinovasi dan sering mempengaruhi ekonomi pertumbuhan (Valliere dan Peterson, 2009) dan peran nyata mereka didorong oleh fakta, perusahaan baru dapat berinvestasi lebih banyak dalam mencari peluang baru untuk menanggapi perubahan di lingkungannya untuk dikomersialkan, (Klepper, 2009) dalam Kritikos (2015:6).

Study on skills for the future in Indonesia, Oxford Policy Management- (UNICEF Indonesia) dalam (Nambiar et al., 2019:6), juga menyoroti berbagai keterampilan abad 21 sebagai kunci masa depan generasi Indonesia meliputi: *creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration*. Jenis keterampilan tersebut diperlukan untuk memastikan generasi muda dapat memaksimalkan potensinya yang adaptif sehingga kemampuan yang diperoleh menjadi bersifat multidimensi.

Pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi perlu dilakukan untuk mengisi keterampilan abad 21 diantaranya berkaitan dengan bidang *e-commerce* dalam pembinaan menjadi seorang *entrepreneur* yang kompeten, kecakapan yang diberikan agar mempunyai sikap kemandirian dalam usaha dan membuka usaha di berbagai kesempatan guna menciptakan lapangan pekerjaan untuk memberikan pertumbuhan ekonomi yang lebih baik.

Tugas perguruan tinggi menjadi lebih penting dalam transfer pengetahuan dari akademisi ke industri sebagai cara menciptakan sumber daya manusia yang terampil, (Ferreira et.al: 2018) dan wawasan yang muncul dari penelitian ini bahwa menciptakan SDM yang terampil secara efektif dapat diimplementasikan melalui pendidikan dan pelatihan untuk menggali potensi dan kemampuan mahasiswa yang relevansinya menjadikan

kompetensi yang dimiliki dapat diterapkan di industrinya serta mendorong minat ke arah usaha mandiri atau sebagai wirausaha, (Iwu et al., 2021:10).

Perguruan tinggi tentunya dapat beradaptasi dan menjadikan prioritas utama terhadap tuntutan penyediaan tenaga kerja yang siap pakai dengan membekali lulusannya memiliki berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia industri dan pekerjaan dengan mengisi kekurangan/ *skill gap* melalui pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi, (Suteja, 2017).

Pelatihan keterampilan dapat diterapkan dalam pendidikan di luar sistem pendidikan yang telah tersedia guna meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang belum terpenuhi dalam pembelajaran. Pelatihan keterampilan biasanya dilakukan dalam waktu yang relatif singkat serta lebih mengutamakan praktek dan teori aplikatif untuk menghasilkan output bagi pengembangan potensi peserta didik, Atmodiwirio dalam (Julifan, 2015:4).

Manajemen program pendidikan dan pelatihan merupakan aspek penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan industri yang semakin kompleks menuntut institusi pendidikan menerapkan manajemen yang efektif termasuk dalam penyelenggaraan program pendidikan dan pelatihan, (Tarmizi & Andriani, 2024:2).

Menurut G.R. Tery (Tripathi P.C & Reddy P.N, 2017:3), manajemen di lembaga pendidikan melibatkan beberapa tindakan untuk mencapai tujuan organisasi dengan menggunakan fungsi-fungsi manajemen mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan di dalam memberikan pendidikan terbaik bagi peserta didiknya.

Pendidikan dan pelatihan adalah suatu proses pelaksanaan dalam organisasi sebagai upaya untuk mengembangkan atau meningkatkan kompetensi sumber daya manusia yang berkualitas, Syamsuddin, Pujirahayu (2008) dalam (Iswan, 2021:4).

Sistem pendidikan dan pelatihan di lembaga pendidikan harus pula dikelola dengan baik agar mampu meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan sikap peserta didik menghadapi tantangan dunia kerja. Pengembangan

dalam pendidikan dan pelatihan di dalamnya termasuk pengembangan sumber daya manusia bagi peserta didik agar memiliki kompetensi setelah mendapatkan program-program dari pendidikan dan pelatihan itu sendiri.

Menurut Armstrong, (Tarmizi&Andriani, 2024:9), “Pengembangan sumber daya manusia berkaitan dengan tersedianya kesempatan dan pengembangan belajar, membuat program-program pendidikan meliputi: perencanaan, penyelenggaraan, dan evaluasi atas program-program tersebut”.

Solusinya dapat dicapai dengan menggabungkan pelatihan dan pembelajaran yang telah terbukti sukses di negara maju dan berkembang (Dema, Díaz and Chacaltana, 2015). Dan program-program pendidikan yang dijalankan harus terintegrasi dengan pembelajaran yang diberikan agar dapat membantu mengidentifikasi sektor-sektor mana yang memerlukannya sesuai pendidikan, (Boldureanu et al., 2020).

Keberhasilan kegiatan pendidikan dan pelatihan menurut Kirkpatrick, Latham, Saari, dan Warr dalam (Devi & Shaik, 2012:5) merupakan bagian tidak terpisahkan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Maka manajemen pendidikan dan pelatihan akan berjalan efektif perlu dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan penyelenggaraannya, melalui: pengukuran kepuasan peserta dalam mengikuti program pelatihan, pembelajaran yang diterima, dan kesan yang didapatkan setelah diklat selesai.

Terdapat empat kriteria untuk mengevaluasi efektivitas program diklat menggunakan model evaluasi *Kirkpatrick*, yaitu: kriteria reaksi (*reactions*), kriteria belajar (*learning*), kriteria perilaku (*behavior*), dan kriteria hasil (*results*). Secara sederhana evaluasi diklat mencakup: Evaluasi terhadap peserta, Materi dan pengajar Diklat; Program dan penyelenggara Diklat, (Riggio, 2016) dalam (Anggung et al., 2022:5).

Pendekatan metode pendidikan (*Competency-Based Education*) dapat di integrasikan pula dalam sistem pendidikan di perguruan tinggi agar setiap lulusannya memiliki kompetensi berdasarkan kebutuhan yang menitik beratkan kesesuaian pada standar yang ditetapkan di tempat kerja dengan prioritas pembelajaran berupa demonstrasi keterampilan, pengetahuan serta

sikap kerja pada kebutuhan industrinya, (Nederstigt & Mulder, 2011:12).

Hasil pencapaian pembelajaran (*Competency Based Learning*), sebagai hasil capaian pembelajaran yang memberikan tolok ukur dengan menitik beratkan pada identifikasi *skill gap* antara pengetahuan, keterampilan dan sikap pada kebutuhan dalam pekerjaan atau industrinya. Dalam mengisi *skill gap* tersebut selanjutnya dapat diberikan pembelajaran yang dipersonalisasi dalam rangka membantu menutup kesenjangan mana saja yang perlu ditingkatkan sesuai target hasil, (Sjofjan, 2019:2).

Konsep pembelajaran tersebut erat kaitannya dengan pembelajaran berbasis kompetensi (*Competency-Based Learning*), yang menurut Benyamin S. Bloom dinamakan *mastery learning* atau konsep belajar secara tuntas atau konsep pembelajaran orang dewasa. Ketuntasan pembelajaran dengan membangkitkan semangat belajar serta mengembangkan minat belajar, dimana cara belajar dirubah berdasarkan metode operasional, dan waktu belajar disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tingkat penguasaan bahan menjadi lebih optimal, (Istiarsono, 2019:4).

Pembelajaran *e-commerce* mencakup di dalamnya tentang pembelajaran pemasaran digital, dimana pencapaian kompetensi di industri sesuai perkembangan pengetahuan, kemajuan teknologi dan kebutuhan DUDIKA.

Kompetensi kewirausahaan mahasiswa dapat ditingkatkan dengan memberikan pendidikan dan praktek pada beberapa kompetensi yang perlu dikuasai dalam bisnis berbasis digital dan internet berupa pengetahuan dalam pemanfaatan *e-commerce* untuk menjadikan talenta wirausahawan digital yang handal dalam teknologi, sehingga bisnisnya dapat bersaing secara lokal maupun global, (Wisdaningrum, 2022:2).

Konteks pembelajaran *e-commerce* merujuk pada kesesuaian KBJI (Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia) No.1221.02, bidang Pemasaran Digital dengan menggunakan beberapa unit kompetensi dalam SKKNI No. 124 Tahun 2022, bidang Pemasaran, dan SKKNI No.53 Tahun 2014, bidang Kewirausahaan Industri, digunakan sebagai acuan pembelajaran dengan

menitik beratkan pada penguasaan penggunaan Data Digital, Media sosial dan *Market Place*, Membuat laman penawaran (*landing page*), dan Teknik membuat konten pemasaran sesuai standar yang ditetapkan di tempat kerja.

Akhir dari pendidikan dan pelatihan *e-commerce* , peserta diberi kesempatan mengikuti asesmen untuk mendapatkan Sertifikat Kompetensi yang dapat digunakan sebagai prasyarat untuk melamar pekerjaan dalam bidang Pemasaran maupun bidang pekerjaan Kewirausahaan Industri, sebagai Pendamping Kewirausahaan ataupun melakukan usaha mandiri.

Lulusan perguruan tinggi, saat ini penting memiliki Sertifikat Kompetensi dalam rangka memperebutkan persaingan tenaga kerja yang semakin ketat. Pada umumnya dunia industri tidak memprioritaskan ijazah atas kemampuan akademik yang dimiliki pelamar tetapi lebih memilih kepada pelamar yang memiliki Sertifikat Kompetensi sebagai pendukung dan penanda keahliannya sebagai tenaga kerja yang terampil dan siap pakai.

Regulasi tentang Sertifikasi Kompetensi bagi lulusan perguruan tinggi sebagai pendukung ijazah, dituangkan dalam Undang Undang Nomor.12 Tahun 2012, pasal 44 ayat 1 dan 2, bahwa: Sertifikat kompetensi merupakan pengakuan kompetensi atas prestasi lulusan yang sesuai dengan keahlian dalam cabang ilmunya dan/atau memiliki prestasi di luar program studinya.

Sertifikat Kompetensi bagi lulusan perguruan tinggi perlu diperhatikan karena merupakan bagian dari Kinerja Perguruan Tinggi dalam meningkatkan kualitas pelayanan pada peserta didik dan kepentingannya dituangkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 210/M/2023 Tanggal 25 Juli 2023 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi pada kriteria kesiapan kerja lulusan setelah lulus dari pendidikan.

Membekali lulusan perguruan tinggi dengan sertifikat kompetensi sesuai bidang kerja yang diperlukan dalam industrinya berdasarkan pengemasan pembelajaran bagi terciptanya lulusan yang handal dalam persaingan tenaga kerja maupun berusaha mandiri dalam menciptakan lapangan pekerjaan sebagai seorang *entrepreneur* yang Kompeten.

Lulusan perguruan tinggi dapat bertransformasi menjadi seorang *entrepreneur* pada peluang-peluang baru di kehidupan era digital, hendaknya diberikan pembelajaran berbasis kompetensi dikarenakan terdapat pembelajaran praktik secara nyata agar mereka memiliki pengalaman langsung walaupun dalam pembelajaran yang terbatas, (Adri et al., 2019:3).

Peran perguruan tinggi dalam mengembangkan keterampilan *Entrepreneurship*, telah sejalan dengan program kewirausahaan yang dicanangkan pemerintah, dimana negara bisa menjadi makmur apabila minimal 14% dari jumlah penduduknya menjadi pengusaha.

Rata-rata rasio jumlah wirausaha di negara-negara maju dilaporkan mencapai sebesar 12 %, sedangkan di Indonesia menurut Kementerian Perindustrian RI mencatat rasio wirausaha baru mencapai 3,47 %, dari total penduduk Indonesia, (Khairunnisa & Nurjanah, 2024) dan Indonesia berada lebih kecil dibandingkan negara tetangga, seperti : Malaysia, Singapura dan Thailand berada diatas angka 4%. Walaupun demikian Indonesia telah mentargetkan pada tahun 2024 sudah akan memiliki rasio kewirausahaan di atas 3,9 %, (Bapenas & Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, 2017).

Perguruan Tinggi dalam mempersiapkan lulusan menjadi seorang *entrepreneur*, membutuhkan program, sarana dan prasarana dalam pengelolaan, penyusunan pembelajaran dan kurikulum yang tepat agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk belajar secara efektif dan efisien.

Pendidikan dan pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi di perguruan tinggi memerlukan manajemen yang baik agar dapat menghasilkan pendidikan dan keterampilan yang profesional bagi lulusannya sehingga kompetensi yang dimiliki sesuai kebutuhan industrinya.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi keterampilan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa di era ekonomi digital dan mengatasi kesenjangan keterampilan/ *gap skill* melalui pengembangan pendidikan dan pelatihan *e-commerce* .

Berdasarkan penelitian pendahuluan tentang belum optimalnya *entrepreneurship* Mahasiswa terutama pada pengetahuan dan keterampilan

beradaptasi menggunakan infratraktur digital sebagai penunjang efektifitas kewirausahaan dalam mengelola bisnis, (Misnawati&Yusriadi, 2018:2).

Permasalahan Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi, diharapkan dapat memberikan dampak terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta terpenuhinya kepercayaan industri terhadap kemampuan lulusan perguruan tinggi dan sertifikat kompetensi yang dimilikinya.

Pendekatan penelitian ini dilakukan penyesuaian antara konsep yang pernah dikemukakan dari beberapa penelitian terdahulu pada suatu pendekatan fungsi-fungsi manajemen pendidikan dan pelatihan untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui manajemen sistem pendidikan dan pelatihan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang secara umum menggunakan bagan alur proses mulai dari: *input* (masukan), *process* (proses), *output* (keluaran) dan *outcomes* (hasil).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis melakukan penelitian tentang **Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Perguruan Tinggi**. (Studi Kasus tentang Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, di: Universitas Pasundan dan Universitas Garut).

B. PERUMUSAN DAN PEMBATASAN MASALAH.

1. Perumusan Masalah.

Masalah Pendidikan dan Pelatihan dalam memasarkan produk atau jasa menggunakan media digital dan internet atau disebut *e-commerce* , saat ini terus berkembang dengan cepat mengikuti perkembangan teknologi trend terbaru terutama dalam penjualan *online* dan digital.

Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, masih belum banyak disikapi perguruan tinggi dengan memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan sebagai seorang *Entrepreneur* yang dibekali Sertifikat Kompetensi sebagai pendamping ijazah saat lulus dari perguruan tinggi.

Sertifikat Kompetensi saat ini menjadi wajib dimiliki calon tenaga kerja sebagai persyaratan maupun penyetaraan kualifikasi dalam bidang pekerjaan di industrinya serta menjadikan daya saing di dunia kerja.

Lembaga pendidikan perlu menangani permasalahan kesenjangan keterampilan/ *gap skill* mahasiswa agar dapat mengoptimalkan kemampuannya secara maksimal terutama pada keterampilan komunikasi bisnis atau *e-commerce* yang sesungguhnya dapat diterapkan ke dalam seluruh bidang pekerjaan .

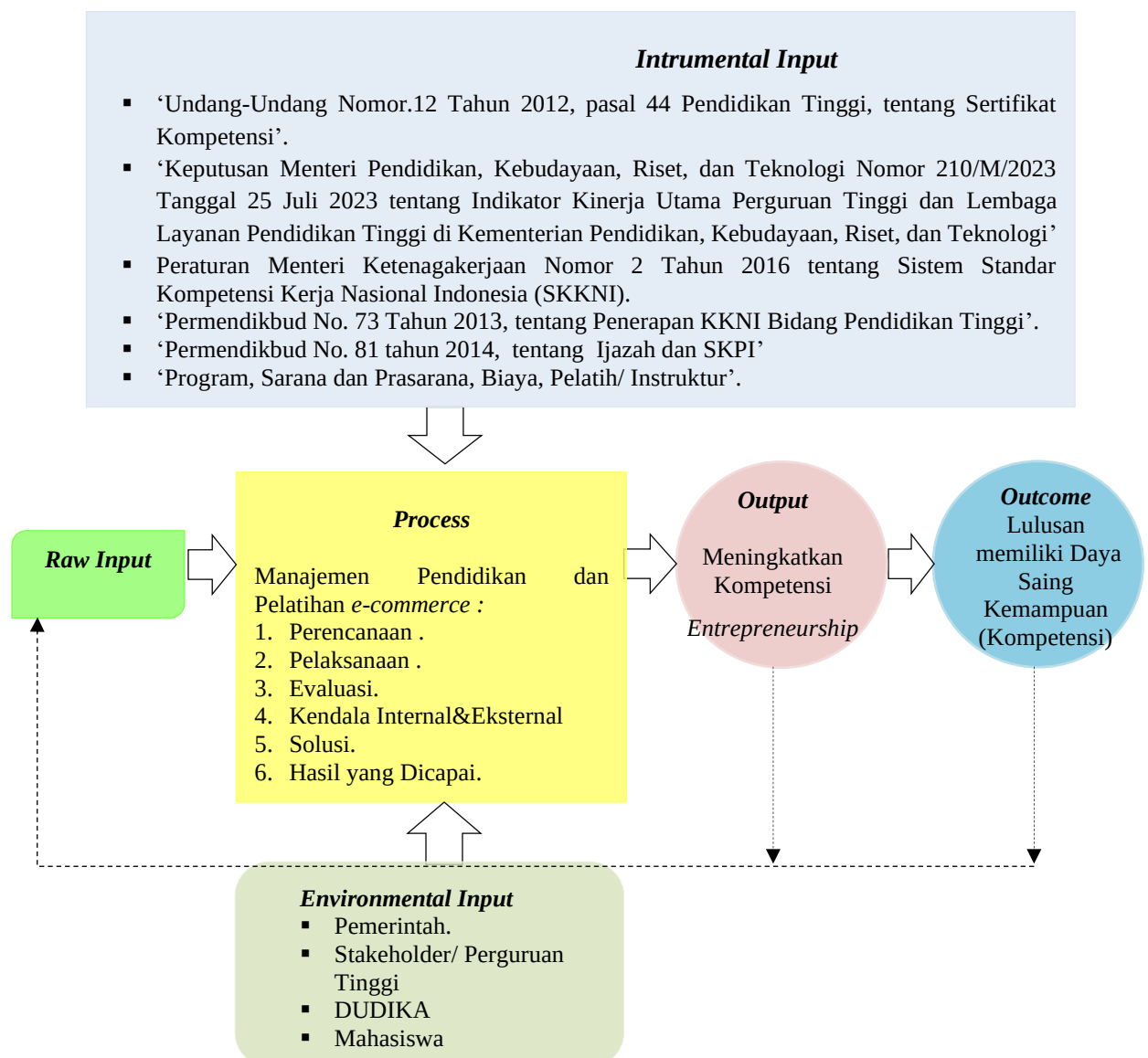
Transformasi industri ke arah digital memunculkan berbagai jenis pekerjaan baru yang memerlukan keterampilan baru. Permasalahan ini mempengaruhi berbagai aspek lingkungan kerja, baik dalam sisi perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi. Menghadapi tekanan peralihan pekerjaan lama ke arah digitalisasi menyebabkan banyak pekerjaan kehilangan relevansinya pada keterampilan.

Permasalahan ini terjadi dikarenakan belum optimalnya pendidikan dan pelatihan *e-commerce* untuk meningkatkan kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa yang di identifikasikan, sebagai berikut:

- a) Pengangguran yang dihadapi kaum muda di dominasi dari lulusan pendidikan tinggi yang tidak terserap industri karena ketidaksesuaian pendidikan dan kemampuan yang dibutuhkan DUDIKA.
- b) Kesenjangan dalam lingkup kerja/ *skill gap*, karena tidak memiliki kemampuan praktis yang dibutuhkan industrinya.
- c) Lulusan perguruan tinggi lebih memilih menjadi pencari kerja (*job seeker*), dibandingkan sebagai pencipta lapangan kerja (*job creator*).
- d) Kebijakan Sertifikasi Kompetensi belum banyak disikapi oleh Perguruan Tinggi dalam membekali lulusannya memiliki keterampilan sesuai yang dibutuhkan DUDIKA.
- e) Pengakuan Sertifikat Kompetensi bagi lulusan perguruan tinggi sebagai penanda kemampuan dan keahliannya belum sepenuhnya mendapat dukungan industri.

- f) Program, Sarana dan Prasarana, Biaya dan ketersediaan Pelatih/Instruktur belum memberikan dampak bagi peningkatan kompetensi mahasiswa menjadi seorang *entrepreneur*.

Berfokus pada permasalahan diatas maka diperlukan pengembangan sumberdaya manusia, Armstong (1997:504) dalam (Basri & A.Rusdiana, 2015) dengan menyediakan program pendidikan dan pelatihan, meliputi: Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi. Program diklat ini memberi kesempatan pengembangan belajar untuk menggali potensi mahasiswa melalui Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, dan digambarkan dalam perumusan masalah, sebagai berikut:



Gambar.1 : Bagan Perumusan Masalah

Berdasarkan gambar bagan perumusan masalah diatas, tentang Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* dipengaruhi beberapa faktor yang saling saling berkaitan, yaitu:

- a. **Raw input yaitu Mahasiswa**, sebagai komponen masukan dalam proses Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Perguruan Tinggi.
- b. **Intrumental Input**, berdasarkan :
 - 1) ‘Undang-Undang Nomor.12 Tahun 2012, pasal 44 Pendidikan Tinggi, tentang Sertifikat Kompetensi’.
 - 2) ‘Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 210/M/2023 Tanggal 25 Juli 2023 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi’.
 - 3) ‘Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 2 Tahun 2016 tentang Sistem Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)’.
 - 4) ‘Permendikbud No. 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNi Bidang Pendidikan Tinggi’.
 - 5) ‘Permendikbud No. 81 tahun 2014, tentang Ijazah dan SKPI’.
 - 6) Program, Sarana dan Prasarana, Biaya, Pelatih/ Instruktur.
- c. **Proses Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce*** Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, memerlukan pengelolaan yang efektif dan efisien agar menghasilkan pendidikan sesuai tujuannya.

Pendekatan sistem pendidikan dan pelatihan untuk pengembangan sumberdaya manusia menggunakan pendekatan pada fungsi-fungsi Manajemen Pendidikan dan Pelatihan, yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, ditambahkan Kendala yang dihadapi, Solusi dan Hasil yang dicapai dalam kegiatan program pendidikan dan pelatihan *e-commerce*, agar berjalan sesuai rencana yang ditetapkan.

- d. **Output Mahasiswa**, yaitu Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa.
- e. **Outcome/ Luaran**, menjadikan Lulusan Perguruan Tinggi memiliki Daya Saing Kemampuan (Kompetensi) dalam DUDIKA.
- f. **Environmental Input**, terdiri dari: Pemerintah, Stakeholder/ Perguruan Tinggi, DUDIKA dan Mahasiswa dalam mendukung serapan hasil Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa.

2. Pembatasan Masalah

Memperhatikan banyaknya permasalahan yang akan diteliti, maka penulis membatasi penelitian, sebagai berikut :

- 1) Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di: Universitas Pasundan dan Universitas Garut, dengan indikator yang diteliti terdiri dari:
 - (1) Perencanaan, meliputi: Identifikasi kebutuhan pelatihan atau *Training Need Analysis* (TNA), bertujuan untuk memastikan pelatihan yang diberikan tepat sasaran dan memberikan manfaat maksimal untuk meningkatkan pengetahuan; keterampilan dan sikap peserta pelatihan; membuat Program dan Materi Diklat; Penetapan Peserta Diklat, Metode Pembelajaran; Penetapan Pelatih/ Instruktur dan Pengelolaan Sarana dan Prasarana.
 - (2) Pelaksanaan, meliputi: Persiapan Pra Pelatihan untuk memastikan materi dan modul pembelajaran sesuai perencanaan; dan memastikan kelengkapan data peserta Diklat. Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, meliputi: Metode Pembelajaran; Durasi; Pendekatan Pembelajaran; Evaluasi; dan (Dokumentasi dan Laporan Diklat).

- (3) Evaluasi model *Kirkpatrick* meliputi: Reaksi Peserta (*Reaction*) terhadap pelatihan, yaitu: Kepuasan peserta selama proses pembelajaran, Materi, Metode, Pelatih/ Instruktur, dan Fasilitas penyelenggaraan. Pembelajaran (*Learning*) untuk menilai pemahaman dalam menyerap materi *e-commerce*, yaitu: evaluasi sebelum Diklat (*Pre-Assessment*) dan evaluasi akhir Diklat (*Post-Assessment*). Perubahan Perilaku (*Behavior*) untuk menilai praktik nyata *e-commerce*, yaitu: contoh praktik toko *online*. Hasil Akhir (*Results*), yaitu: peningkatan kompetensi .
- (4) Kendala Internal dan Eksternal yang dihadapi dalam Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- (5) Solusi dalam mengatasi Kendala Internal dan Eksternal dalam Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- (6) Hasil yang dicapai dari penerapan Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk memperoleh gambaran dan mendeskripsikan tentang Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut, melalui proses

Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, Kendala, Solusi dan Hasil yang dicapai dalam mengatasi kendala kegiatan program tersebut.

b. Tujuan Khusus.

Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh gambaran dan mengkaji tentang Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut, meliputi :

- 1) Perencanaan ‘Pendidikan dan Pelatihan’ *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- 2) ‘Pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan’ *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- 3) Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* ‘Untuk Meningkatkan Kompetensi’ *Entrepreneurship* Mahasiswa, di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- 4) Kendala Internal dan Eksternal yang ditemukan dalam Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- 5) ‘Solusi untuk mengatasi Kendala Internal dan Eksternal’ dalam Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa, di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.
- 6) Hasil yang dicapai dari penerapan Manajemen ‘Pendidikan dan Pelatihan’ *e-commerce* Untuk Meningkatkan ‘Kompetensi’ *Entrepreneurship*, di Universitas Pasundan dan Universitas Garut.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah hasanah keilmuan berkaitan penerapan Manajemen Pendidikan, khususnya Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Perguruan Tinggi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Lembaga Pendidikan :

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan dalam memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan bagi mahasiswa agar memiliki Sertifikat Kompetensi yang diakui DUDIKA sebagai pendamping ijazah dan menjadikannya seorang *Entrepreneur* yang kompeten.

2) Bagi Pelatih/ Instruktur:

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Pelatih/ Instruktur bidang *e-commerce* dalam mengembangkan materi pembelajaran pada praktik yang lebih fokus menjadikan kompetensi mahasiswa yang diakui dalam industrinya. .

3) Bagi Mahasiswa : Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mendapatkan Keterampilan, Pengetahuan dan Sikap kerja bidang *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship*.

4) Bagi DUDIKA : Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris pada kebutuhan industri, dunia usaha dan pekerjaan .

5) Peneliti Selanjutnya : Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan dasar penelitian replikatif (menguji kembali) di masa yang akan datang, sebagai wujud keterbukaan ilmiah, dalam rangka meningkatkan mutu lulusan di Perguruan Tinggi.

D. PERTANYAAN PENELITIAN

- 1) Bagaimana Perencanaan Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut ?
- 2) Bagaimana Pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut ?
- 3) Bagaimana Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut ?
- 4) Apa saja kendala Internal dan Eksternal yang dihadapi dalam Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut ?
- 5) Apa saja 'solusi untuk mengatasi Kendala Internal dan Eksternal dalam' Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut ?
- 6) Apa hasil yang dicapai dalam mengatasi Kendala Internal dan Eksternal dalam Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Universitas Pasundan dan Universitas Garut ?