

BAB II

MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI *ENTREPRENEURSHIP* MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI

A. LANDASAN FILOSOFIS

Filosofi yang melandasi disertasi ini dengan mendalami literatur yang relevan tentang Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-Commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Berfokus pada pencapaian kompetensi yang akan dimiliki mahasiswa pada salah satu aspek dalam kewirausahaan yaitu aspek pemasaran.

Mahasiswa dibekali tidak hanya memiliki pengetahuan akan tetapi pada keterampilan/ *skill* sebagai penunjang pada pilihan karirnya saat kelak lulus dari pendidikan. Hasil akhir pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kompetensi yang penekanannya pada keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam komunikasi bisnis berbasis teknologi digital terutama penggunaan *social media marketing* untuk memasarkan bisnis secara efektif dan efisien.

Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis saja, tetapi dapat memberikan keterampilan secara kognitif maupun pemahaman konseptual yang diperlukan di berbagai bidang sehingga dapat mendorong terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan terutama dalam menghadapi persaingan dan kemajuan teknologi di era digital ini, (Sjofjan, 2019:3).

Salah satu aspek landasan filosofi pendidikan meyakini pembentukan potensi individu yang ideal dan bersifat jangka panjang dapat dikembangkan melalui pendidikan dan tidak terbatas kepada transfer pengetahuan melainkan pada pengembangan keterampilan, inovasi dan pemahaman atas sikap untuk tercapainya arah dan tujuan pendidikan, (Muhammad Kristiawan, 2016:25).

Pendidikan dan pelatihan merupakan dua pilar yang saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pengembangan kompetensi, keduanya bersinergi dalam konteks membentuk profesional. Pendidikan telah menyediakan landasan teoritis yang diperlukan, sedangkan pelatihan

memberikan keterampilan praktis untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi terbentuknya individu memiliki kompetensi, (Rusmulyani, 2021:4).

Sudut pandang filosofis tentang pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi (*Competency-Based Learning*) pada penelitian ini telah melibatkan pemikiran konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi melalui kolaborasi, diskusi dan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Kolaborasi ini berguna untuk membangun pemahaman dalam menghubungkan konsep-konsep melalui pengalaman sebelumnya, ataupun menyelesaikan tugas dengan meminta bantuan pada yang lebih berpengalaman untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilannya, (Nurkholida, 2018:3).

Teori konstruktivisme memandang belajar tidak hanya sekedar menerima dan memproses informasi tetapi lebih bersifat aktif untuk mengkonstruksikan pengetahuan individu dan menginterpretasikan berdasar pengalaman pada suatu situasi tertentu. Pemikiran konstruktivisme memberi kesempatan pada seseorang untuk mengkonstruksikan pengetahuan pada konsep berpikir inovatif dan kreatif melalui komunikasi dalam interaksinya, (de Kock, Slegers, dan Voeten, 2004) dalam (Supardan Dadang, 2016:4).

Sejalan pernyataan diatas maka pendekatan konstruktivisme dapat diterapkan dalam pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi untuk meningkatkan *entrepreneurship* mahasiswa. Paradigma konstruktivistik ini sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang meyakini bahwa pengetahuan (*knowledge*) tentang sesuatu merupakan konstruksi oleh subjek yang sedang dalam proses pemahamannya itu sendiri (Martinis, 2013), sehingga pembelajaran yang diperoleh melalui pengalamannya dapat membentuk kompetensinya menjadi seorang wirausaha, (Ganefri et al., 2018:2).

Pembelajaran abad 21 hendaknya lebih diorientasikan pada kebutuhan keterampilan yang relevan pada perkembangan industri 4.0., yaitu: *Critical Thinking Skills*, *Creative Thinking Skills*, *Communication skills*, dan *Collaboration skills* (4C). Keterampilan-keterampilan ini merujuk pada cara berpikir kritis dalam mengemukakan ide-ide yang inovatif, penerapan ide

berpikir kreatif, memiliki kemampuan komunikasi yang baik serta dapat berkolaborasi dan bekerjasama secara produktif, (Riyanto, 2018) dalam (Sari, Sundari, Jhora, & Hidayati, 2020:3).

Filosofi konstruktivisme dalam proses pembelajarannya mengarahkan pada pendekatan aktif, kolaboratif, dan berorientasi untuk mendorong individu membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Maka penekanan pembelajaran harus berfokus untuk menciptakan solusi dari tantangan yang akan dihadapi saat mereka menjadi seorang *Entrepreneur* (Kolb, Kolb, Kolb, & Kolb, 2017:2).

Pendekatan konstruktivisme mengarahkan seorang *entrepreneur* pada pengembangan solusi inovatif agar dapat menciptakan keunggulan yang kompetitif. Seperti diungkapkan oleh Ir. Ciputra bahwa layaknya seorang wirausaha/ *Entrepreneur* akan berorientasi pada langkah kecil guna meraih tujuan besar, agar dapat menciptakan sesuatu bagi kemaslahatan hidup orang banyak dengan berpikir kreatif dan inovatif untuk melihat peluang sehingga mampu ‘mengubah sampah menjadi emas’, (Taqiyudin Subkyi, 2020:2).

Berdasarkan definisi-definisi diatas peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan konstruktivisme pada pendidikan dan pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi dapat meningkatkan kompetensi *entrepreneurship* mahasiswa yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan untuk mengurangi kesenjangan pembelajaran yang terakumulasi selama masa perkuliahan. Pencapaian penguasaannya sebagai hasil mengadaptasi pembelajaran selama tersedia waktu yang terukur dan kesempatan untuk belajar yang tersedia.

Rangkaian program pembelajaran harus dipilih sesuai dengan situasi yang dihadapi dan pengalaman serta sasaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kebutuhan belajar, dan kejelasan yang terhubung pada keselarasan dengan tujuan yang ditargetkan pada keterampilan, pengetahuan, dan sikap kerja di industrinya.

B. LANDASAN SISTEM NILAI

Penelitian tentang Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-Commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa di Perguruan Tinggi, harus dapat memberikan nilai manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan dan bagi kehidupan masyarakat.

Menurut Prof. A. Sanusi,(2014), Pendidikan bukan hanya sekadar transfer ilmu tetapi mentransformasikan nilai-nilai kehidupan ke dalam program pendidikan. Nilai kebermanfaatan pendidikan harus berguna, bagi: individu, masyarakat, sosial dan ekonomi. Terdapat enam nilai kehidupan, yaitu: Teologis, Fisik/Fisiologi, Etik, Estetika, Logik, dan Teleologis.

Enam sistem nilai sebagai dasar pendidikan diuraikan, berikut ini :

1. Nilai Teologis

Nilai-nilai agama dalam pendidikan harus mewarnai seluruh proses pembelajaran, termasuk membentuk karakter mahasiswa yang beretika dan bertanggung jawab di era digital. Landasan agama diterapkan untuk memastikan peserta program tersebut tidak hanya cerdas secara teknologi, tapi juga adil, bermoral, dan bermanfaat bagi umat.

Seorang Albert Einstein mengungkapkan, “*Ilmu tanpa agama buta, agama tanpa ilmu lumpuh*”, bahwa kaitan keduanya tentang pentingnya ilmu pengetahuan dalam pengamalannya bagi agama merupakan dua sisi utama bagi manusia untuk dapat menata diri dalam berperilaku, bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta memaknai hidup dan kehidupan untuk dijalani secara benar.

Landasan ‘agama Islam tidak hanya menekankan’ pendidikan dari aspek intelektual ‘saja, tetapi juga aspek spiritual (teologis). Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa agar dapat berkontribusi bagi kemajuan negara. Kesadaran yang diterapkan pada mahasiswa dari sisi nilai teologis terhadap ilmu yang diperolehnya merupakan amanah dari Allah Swt sehingga harus dipergunakan bagi kemaslahatan umat.

Firman Allah. Swt dalam ‘QS. Al-Mujadila ayat 11’ menegaskan bahwa *"Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."*

Penjabaran ayat diatas memberikan pemahaman tentang aspek fundamental ilmu pengetahuan adalah keimanan maka proses pendidikan menjadi sarana untuk mendekatkan diri kepada Tuhan untuk berkontribusi pada kemaslahatan masyarakat.

Kompetensi (keterampilan) merupakan bagian dari amanah Allah Swt, Mahasiswa yang memiliki kompetensi di bidang digitalisasi *e-commerce* diharapkan mampu menjadi agen transformasi yang mengedepankan kemajuan teknologi dengan nilai-nilai spiritual.

Demikian pula pada pengembangan kompetensi mahasiswa bidang kewirausahaan (*entrepreneurship*) menjadi bagian strategis dari agenda perguruan tinggi yang mengarahkan lulusan menjadi pencipta lapangan kerja (*job creator*) bukan sebagai pencari kerja (*job seeker*).

Penguatan kompetensi kewirausahaan tersebut hendaknya dilandasi nilai-nilai spiritual sebagai aktivitas ekonomi dan bentuk pengamalan memenuhi perintah Allah Swt. Meningkatkan kompetensi *Entrepreneurship* mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang memiliki integritas Ketuhanan, sehingga setiap langkah yang dikerjakan merupakan bagian dari ibadah kepada Allah SWT.

Karakteristik berwirausaha penerapannya pada nilai teladan seorang wirausahawan dengan mengambil contoh dari kegiatan berniaga yang dilakukan oleh Rasulullah SAW, bahwa pilar utama yang harus dimiliki seorang wirausahawan Islam adalah *shiddîq* (nilai-nilai kejujuran), *‘amânah* (dapat dipercaya), *fathânah* (kecerdasan), dan *tablîg* (komunikatif).

Bekerja dan berwirausaha merupakan bagian dari ibadah, tertuang dalam Q.S Al-Jumu'ah(62)" ayat 9-11:

“ Hai orang-orang yang beriman, ketika ketika ada panggilan adzan pada hari Jumat, cepat-cepatlah mengingat Allah dan tinggalkanlah penjualan, demikian itu adalah lebih baik bagi kamu sekalian jika kamu sekalian mengetahui (9) Jika Sholat telah selesai dilaksanakan, bertebaranlah kamu di muka bumi dan carilah karunia Allah, dan banyak-banyaklah ingat kepadaNya, supaya kamu sekalian menjadi orang yang beruntung (10) dan jika mereka melihat barang dagangan atau permainan mereka bubar untuk menuju kepadanya, dan mereka meninggalkan kamu (muhammad) berdiri sedang berkhotbah, katakanlah: apa yang ada di sisi Allah lebih baik dari hiburan dan perdagangan dan sebaik-baik pemberi rizki (11) ”’.

Penjelasan surah Al-Jumu'ah diatas menunjukkan bahwa aktivitas ekonomi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perintah agama. Dengan demikian, pengembangan kompetensi *entrepreneurship* mahasiswa perlu diarahkan tidak hanya untuk mencapai keuntungan material, tetapi dapat memberikan manfaat kepentingan umat dalam meraih ridha Allah.

Seperti firman Allah Swt diriwayatkan dalam H.R. Bukhari, bahwa: *“Tiada seorang yang makan makanan yang lebih baik dari makanan dari hasil usahanya sendiri (wirausaha). Sesungguhnya Nabi Allah Daud, itupun makan dari hasil usahanya sendiri (wirausaha”’).*

Berwirausaha merupakan sebuah kemampuan dalam menciptakan kegiatan usaha yang memerlukan kreatifitas dan inovasi. Kreatifitas merupakan *skill* terpenting dalam menciptakan peluang-peluang bisnis sehingga seorang wirausahawan harus mampu menemukan dan menciptakan peluang baru untuk berbisnis, dan dia tidak akan pernah khawatir kehabisan lahan walaupun bergelut dengan persaingan ketat. Seorang *entrepreneur* dapat membuka peluang usaha guna menciptakan lapangan pekerjaan dan memberikan pertumbuhan ekonomi bagi masyarakat sekitarnya.

2. Nilai Fisiologis

Landasan fisiologis terkait tentang membina mahasiswa menjadi *Entrepreneur*, adalah untuk meningkatkan mutu lulusan perguruan tinggi agar mempunyai kompetensi dalam menjalankan peran sebagai wirausaha di era digital. Seorang *Entrepreneur* dalam menjalankan usahanya kemungkinan menemukan risiko kegagalan usaha sehingga membutuhkan kesabaran dalam proses menjadi seorang wirausaha. Seorang wirausaha harus realistis dalam bertindak sehingga dapat meminimalisir kegagalan yang terjadi di lapangan, tidak boleh mendahulukan emosinya dan berusaha untuk selalu bertindak sesuai dengan realitas dan tidak berbuat menghalalkan segala cara.

Seorang *Entrepreneur* dalam menjalankan usahanya kemungkinan menemukan risiko atas kegagalan usaha dan tidak berbuat menghalalkan segala cara dalam mencari rejeki, seperti tertuang dalam Al Qur'an, QS Al-Ankabut(29): ayat 2 : *“Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan (hanya dengan) berkata, "Kami telah beriman," sedangkan mereka tidak diuji?"*”

Ditafsirkan *“manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan begitu saja pada setiap waktu, tempat dan situasi hanya dengan mengatakan, “Kami telah beriman,” dan mereka tidak diuji dengan hal-hal yang dapat membuktikan hakikat keimanan, yaitu dalam bentuk cobaan dan tugas-tugas keagamaan?”*

Hakikat tentang iman dan cobaan berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, yakni untuk mencegah dari perbuatan keji dan mungkar. Rasulullah SAW menyebut seseorang yang jauh dari Allah SWT adalah orang yang tetap melakukan perbuatan keji dan mungkar meskipun amalan sholatnya terus dikerjakan.

Allah SWT, melalui surat ini mengibaratkan orang kafir sebagai laba-laba yang sedang membangun rumahnya. Seorang *Entrepreneur* membutuhkan kesabaran dalam proses membangun usaha dengan segala risiko yang dihadapi dalam sebuah tujuan untuk mencapai

keuntungan maka yang utama adalah kerja keras mengumpulkan sumber daya sebagai modal. Islam menggunakan istilah kerja keras, kemandirian (*biyadihi*) yang menjadi rujukan tentang semangat kerja keras untuk berusaha dalam kemandirian karena “Amal yang paling baik adalah pekerjaan yang dilakukan dengan cucuran keringatnya sendiri, ‘*amalurrojuli biyadihi* (HR. Abu Dawud)”.

3. Nilai Logis

Seorang *Entrepreneur* akan berpikir kreatif dan inovatif dalam menjalankan usahanya, dengan memanfaatkan peluang untuk mengubahnya menjadi suatu keunikan produknya sehingga memberikan daya tarik tersendiri bagi konsumen. Potensi yang dimiliki merupakan karunia lahiriah yang diberikan Allah swt kepadanya untuk diupayakan secara optimal sebagai wujud tindakannya berimplikasi secara nyata, jelas fungsi dan mudaratnya.

Tiga kemampuan yang perlu dimiliki seorang wirausaha, yaitu kemampuan berkaitan dengan mengkombinasi, memecahkan masalah, operasional yang kreatif. Melalui kreativitas inilah yang diperlukan agar mempunyai kepercayaan diri untuk mendapatkan hal baru dengan tidak takut kegagalan dan berpikir bahwa bisnis bukan untuk dirinya sendiri melainkan untuk kemaslahatan bersama, (Utomo, Aji, & Aravik, 2022:123).

Seorang wirausaha tentunya tidak semudah membalikkan telapak tangan, membutuhkan proses dan belajar secara terus menerus. Seorang *entrepreneureur* dituntut untuk menjadi orang yang berpikir kreatif dan inovatif serta bekerja keras dalam kegiatannya berniaga, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al Mulk (67), ayat 15:, Allah SWT berfirman: Artinya: “*Dialah yang menjadikan bumi ini mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rizki Nya*”. Dan hanya kepada-Nya lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.”.

Rasulullah SAW dari Miqdam ra, beliau bersabda: ‘*Seseorang yang makan dari hasil usahanya sendiri, itu lebih baik. Sesungguhnya Nabi Daud as makan dari hasil usahanya sendiri*’.” (HR. Al-Bukhori).

Hadits diatas memperlihatkan bahwa bekerja atau berusaha merupakan perbuatan terpuji dan sangat mulia di hadapan Allah swt, seseorang yang mampu menerapkan dan menciptakan sesuatu dengan tangannya sendiri dalam pengertian kreatif dan inovatif maka Islam sangat respek terhadap seseorang yang bekerja dengan tangannya sendiri untuk kemaslahatan umat.

4. Nilai Etis

Etika *entrepreneur* adalah ‘tata cara seorang pengusaha dalam berperilaku di dalam suatu usahanya. Etika *entrepreneur* merupakan adat sopan santun, adat kebiasaan dan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan *entrepreneurship*,’ sehingga seorang *entrepreneur* hendaknya memiliki: ‘Budi pekerti yang baik, Rasa sopan santun, Tatakrama di dalam segala tindakan dan perbuatan waktu berwirausaha, Mempunyai tanggung jawab yang tinggi pada kegiatan usahanya, Bersikap jujur dan benar sesuai dengan profesi usahanya’, (Aqli, 2016) dalam (Utomo et al., 2022).

Nilai yang harus dimiliki seorang *Entrepreneur* adalah beretika, jujur, disiplin dan berkomitmen. Nilai Etika dalam berbisnis mempunyai citra dan kualitas dihadapan konsumen. Etika adalah norma dan nilai yang wajib terus dijaga demi kebaikan bersama dan kemajuan perusahaan. Etika harus dijadikan sebuah standar baku dalam menggerakkan roda bisnis perusahaan dan menjaga reputasi perusahaan, (Utomo et al., 2022:160).

Komitmen yang harus dijunjung tinggi oleh seorang *Entrepreneur* agar selalu mendapat kepercayaan dari konsumennya dengan memiliki nama baik (*goodwill*) sehingga berdampak pada peningkatan bisnis dan

target perusahaan akan tercapai sesuai harapan yang ditentukan.

‘Etika bisnis sangat mempengaruhi hubungan antara pihak-pihak terkait, misalnya hubungan’ internal antara pimpinan dengan bawahan, antara fungsi-fungsi dalam organisasi. Hubungan dengan eksternal antara penjual dengan pembeli, antara produsen dengan konsumen, etika dimaksud membantu kedua belah pihak dalam aktivitas bisnis yang dapat dipertanggung jawabkan.

5. Nilai Estetis

Kewirausahaan merupakan seni maka membutuhkan imajinasi, visualisasi dalam menemukan ide, inspirasi, dan pemikiran yang terkadang berlawanan dengan logika dalam mendapatkan peluang bisnis. Seorang *entrepreneur* harus kreatif dan inovatif untuk dapat berdaya bersaing dengan bentuk usaha lainnya (Hamdan, 2019:3).

Suatu bisnis dijalankan memerlukan pemikiran kreatif maka kreativitas seorang *entrepreneur* akan muncul setelah timbulnya ide-ide baru saat melihat sebuah kesempatan sebagai peluang bisnis. Seorang *entrepreneur* akan berinovasi mencari solusi untuk mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya itulah seni dari seorang *entrepreneur*.

Seni seorang *entrepreneur* adalah menyalurkan kreatifitas dalam mencari sumber penghasilan dengan membuka usaha. Dengan demikian, *entrepreneur* adalah suatu proses atau suatu aktivitas usaha yang dilakukan seseorang bertujuan untuk memperoleh keuntungan sesuai dengan keinginan dan harapan, melalui cara memproduksi, ataupun menjual barang atau jasa .

Mengutip berwirausaha adalah seni ‘disampaikan oleh Prof. Rhenald Khasali Guru Besar Universitas Indonesia dalam kursus online di www.indonesiastartup.com dengan judul *The Art of Startup* (RP203), bahwa berwirausaha mencakup aktivitas dalam menciptakan peluang. Contoh yang dapat ditiru sebuah bisnis Airbnb, adalah sebuah *website* yang menawarkan penginapan secara *online*. Diawali dari sebuah ide ‘Brian Chesky dan temannya mempunyai ide

menyewakan kasur pompa dan menyediakan sarapan pagi' (*air bed and breakfast*) ketika diadakan sebuah konferensi besar di San Fransisco. Kekurangan jumlah kamar hotel yang tersedia menjadikan peluang dengan menawarkan penginapan dengan konsep kamar tersebut. *Website* yang secara iseng mereka buat dengan menawarkan penginapan dengan konsep berbagi kamar tersebut, maka seiring berjalannya waktu Airbnb dapat menyaingi bisnis hotel konvensional.

6. Nilai Teleologis

Nilai teleologis berkaitan dengan manfaat seorang *Entrepreneur* melihat kesempatan untuk menciptakan sebuah usaha baru sehingga memungkinkannya mendapatkan penghasilan yang lebih baik dan membuka peluang kerja bagi orang lain maupun menciptakan lapangan pekerjaan (*job creator*) untuk menghasilkan pendapatan dan memperkuat pertumbuhan ekonomi bagi masyarakat maupun negara.

Menurut Z. Heflin Frinces, (2010) dalam (Utomo et al., 2022:14) terdapat empat hal penting dan bermanfaat untuk berwirausaha, yaitu: Mampu mendayagunakan faktor-faktor produksi untuk memproduksi tugas-tugas yang efektif (*producing effective tasks*), dapat mengidentifikasi berbagai probabilitas untuk meningkatkan aktivitas yang akan memberikan manfaat kepada setiap orang (*beneficial to everyone*), 'Mendayagunakan semua faktor produksi agar tidak terjadi pemborosan di dalam kegiatan kewirausahaan (*minimize wastage in entrepreneurial activities*)', dan memberi kemanfaatan bagi generasi mendatang '(*benefit of the future generation*)'.

Bentuk aktualisasi menjadi seorang wirausaha dalam perspektif al Quran harus diniatkan dengan dengan mengaktualisasikan diri dalam usaha yang memberi manfaat bagi orang lain. Seperti disampaikan dalam QS. Ali Imran [3]: 136 : ‘‘*Mereka itu balasannya adalah ampunan dari Tuhan mereka dan surga yang di dalamnya mengalir sungai-sungai sedang mereka kekal di dalamnya, dan itulah sebaik-*

baik pahala orang yang beramal.”’.

Berwirausaha akan mampu menjadikan umat yang mandiri secara penghasilan dan menciptakan pekerjaan bagi masyarakat sekitarnya. ‘Rasullah SAW, menekankan pentingnya martabat, nilai pribadi, dan harga diri. Martabat setiap muslim dapat diraih apabila memperoleh penghasilan sendiri secara halal, setidaknya untuk memenuhi kebutuhannya sendiri’.

Berdasarkan pandangan diatas tentang Enam Sistem Nilai yang perlu dimiliki seorang *Entrepreneur* diantaranya sikap, seni dan ‘kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sangat bernilai dan berguna; baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain.’

Seorang *Entrepreneur* harus memiliki integritas ketuhanan dari ibadah kepada Allah SWT, mampu melakukan inovasi-inovasi dalam menangani bisnis yang digelutinya, mampu bekerja keras, selalu kreatif dan inovatif, berkomitmen dalam bisnis dan berdaya seni, mencipta, berkarya, bersahaja, dalam mengelola kegiatan usahanya.

C. LANDASAN TEORETIS/ KONSEP

Landasan teoretis dalam disertasi ini menggunakan prinsip dasar Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* yang diterapkan di Perguruan Tinggi dalam upaya meningkatkan kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa melalui, proses : Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi.

Beberapa definisi manajemen diberikan berbeda-beda oleh para ahli, namun tidak mudah untuk mengetahui aspek mana yang paling tepat untuk mengoptimalkan sumberdaya yang tersedia dalam situasi tertentu. Praktek manajemen ‘dengan menggunakan ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’ terus berkembang seiring dengan perkembangan peradaban manusia’ dan telah diterapkan dalam bisnis, lembaga pendidikan maupun aktifitas lainnya untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

1. Pengertian Manajemen :

Manajemen berperan paling dinamis dalam sebuah organisasi untuk meraih sebuah tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Manajemen berorientasi pada proses (*process-oriented*), dalam artian membutuhkan pemberdayaan ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’, seperti keterampilan dan pengetahuan pada seluruh aktivitasnya menjadi selaras untuk mencapai sesuai tujuan yang telah ditetapkan dalam organisasi.

Menurut George R. Terry, (Tripathi P.C & Reddy P.N, 2017:3), ‘Manajemen adalah sebuah proses dengan langkah-2 atau cara sistematis melakukan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengendalian yang memerlukan’ ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’ agar menjadi lebih efektif dan efisien’ untuk mencapai tujuan’.

Manajemen yang tepat membantu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan dalam mengoptimalkan ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’ mencapai tujuan yang diharapkan.

Perencanaan, diartikan suatu proses untuk menetapkan tujuan, tindakan, dan pengerahan sumberdaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Terdapat tiga kegiatan dalam perencanaan, yaitu: merumuskan tujuan yang ingin dicapai, menentukan dan memilih program tindakan, mengidentifikasi dan pengerahan sumberdaya yang sifatnya terbatas untuk pencapaian tujuan organisasi.

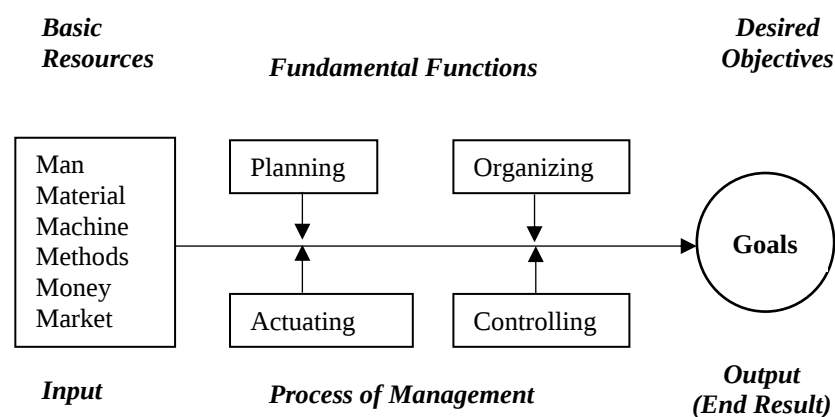
Pengorganisasian, dalam manajemen merupakan suatu proses yang menghubungkan ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’ ke dalam tugas, wewenang, dan tanggungjawab sehingga tercipta suatu sistem kerja yang baik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan merupakan rangkaian aktivitas menggerakkan ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’ berjalan sesuai rencana yang ditetapkan sebelumnya secara efektif dan efisien. Maka memastikan pelaksanaan sesuai dengan perencanaan harus dipastikan tidak terdapat penyimpangan sesuai yang ditentukan dalam perencanaan.

Pengawasan, dalam aktifitasnya mengawasi pelaksanaan kerja dijalankan secara teratur, tertib dan terarah serta tepat sasaran.

Pengawasan diperlukan agar penggunaan sumber daya tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal mencapai hasil sesuai yang ditetapkan.

Beberapa klasifikasi fungsi manajemen tidak selalu sama menurut (Murugesan, 2012:10), tetapi semua mempunyai tujuan yang sama yaitu menjadi lebih efektif dan efisien, seperti: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan dapat tercapai sesuai tujuan organisasi apabila dijalankan, seperti digambarkan di bawah ini:



Gambar. 2 : Unsur-unsur Manajemen

Proses manajemen seperti digambarkan diatas tentang penggunaan ‘sumberdaya manusia dan sumberdaya lain’ untuk mencapai tujuan organisasi yang saling berinteraksi membentuk sebuah aktivitas.

Terdapat beberapa unsur yang mempengaruhi fungsi-fungsi manajemen, diantaranya: *Man/ Manusia*, yang akan menjalankan berbagai aktivitas dari (*planning, organizing, actuating* dan *controlling*).

Proses pelaksanaannya memerlukan bahan-bahan/ atau *Materials* dan *Machines*, untuk membantu keterbatasan penggunaan sumberdaya manusia. Memasuki era digitalisasi ini penggunaan sumberdaya berteknologi tinggi tidak dapat dihindarkan dalam menghadapi daya saing globalisasi, maka perlengkapan dan peralatan serba digital merupakan sesuatu keniscayaan..

Methods, adalah cara terbaik pemberdayaan hasil guna agar memberikan kerangka kerja sistematis secara efisien dan efektif. Tanpa

metode maka arah proses manajemen menjadi tidak jelas dan berpotensi pemborosan sumberdaya dan keputusan menjadi kurang tepat.

Money atau Uang, merupakan sumber daya penting untuk mendukung berbagai aktivitas organisasi dalam pencapaian tujuan strategis organisasi. Perhitungan uang tersebut memerlukan ketelitian dan pengawasan agar tujuan organisasi sesuai yang telah ditentukan.

Markets merupakan kesempatan untuk menghasilkan finansial yang dapat mensejahterakan fungsi-fungsi lainnya dalam organisasi. Tanpa *market*, maka tujuan dari hasil kegiatan dan keuangan tidak akan tercapai dan tentunya tujuan organisasi akan tidak tercapai pula.

Menurut (Caldwell & Spinks, 2013:2), fungsi-fungsi manajemen bila dijalankan secara efektif dan efisien akan berdampak signifikan pada kinerja sebuah institusi dalam mencapai tujuannya termasuk di dalamnya perbaikan infrastruktur dan kesejahteraan tim.

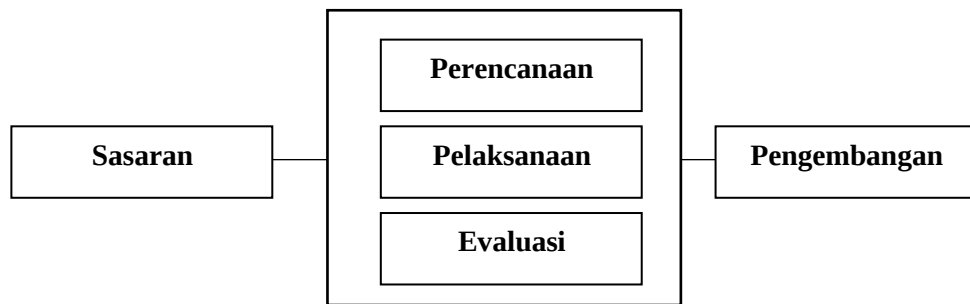
Perkembangan berbagai disiplin ilmu yang berfokus pada tujuan dan hasil pemikiran ilmiah termasuk di dalamnya tentang teori sistem, manajemen, dan rekayasa industri dalam sejarahnya mengalami perkembangan tersendiri, (Candra Wijaya & Rifa'i, 2016:12).

Ludwig von Bertalanffy, merancang gagasan pendekatan manajemen secara sistem, untuk menyampaikan komponen yang saling berhubungan satu bagian dengan lainnya dan perubahan akan mempengaruhi pada bagian lainnya. Pendekatan teori ini hasil gabungan pemikiran dari berbagai tokoh dan disiplin ilmu, dengan kontribusi utama Ludwig von Bertalanffy (teori sistem), Norbert Wiener (sibernetika), dan Jay W. Forrester (dinamika sistem), dalam (Uttarakhand, 2018:27).

Pendekatan yang digunakan dalam manajemen pelatihan menurut (Atkins (Buckley & Caple, 2009) dalam (Julifan, 2015:5), Suatu proses manajemen dengan menggunakan berbagai sumberdaya yang semula tidak berhubungan, kemudian diintegrasikan ke dalam suatu sistem sesuai tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

Proses manajemen disusun menggambarkan urutan kegiatan

(sistematika) mengenai suatu program. berdasarkan tahapannya, seperti: proses Penetapan Sasaran, Perencanaan/ mendesain Program Diklat, Pelaksanaan dan Evaluasi/ Pengawasan dan Pengembangan, seperti digambarkan berikut ini:



Gambar. 3 : Sistematik Manajemen Pendidikan dan Pelatihan

Pendekatan sistematik digunakan dalam manajemen pendidikan dan pelatihan di perguruan tinggi untuk pengembangan sumber daya manusia bagi peserta didiknya agar memiliki kompetensi setelah mendapatkan program-program dari pendidikan dan pelatihan itu sendiri.

Menurut Armstrong, (Tarmizi&Andriani, 2024:9), pendekatan sistem adalah cara sistematis dalam manajemen pendidikan dan pelatihan berkaitan dengan tersedianya kesempatan dan pengembangan belajar, membuat program-program pendidikan meliputi: perencanaan, penyelenggaraan, dan evaluasi atas program-program tersebut”.

Pendekatan sistem dalam manajemen pendidikan dan pelatihan untuk memastikan bahwa setiap tahapan yang dilakukan dapat berjalan terstruktur, terencana, dan terukur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Indikator yang digunakan dalam program pendidikan dan pelatihan, meliputi:

- 1) Perencanaan : (melakukan TNA/ Analisis Kebutuhan Assessment untuk mengidentifikasi kesenjangan kompetensi antara kondisi saat ini dan kompetensi yang diharapkan.
- 2) Pelaksanakan: (menyusun kegiatan pendidikan dan pelatihan,

persiapan materi dan sumber belajar, sarana dan prasarana, pelaksanaan diklat, evaluasi dan pelaporan.

- 3) Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam kegiatan program diklat untuk mengukur efektivitas penyelenggaraan dan memastikan pencapaian kompetensi bagi peserta didik. Keberhasilan penyelenggaraan diklat dapat terlihat pada hasil akhir (*output/ outcome*) atas kualitas pelaksanaannya.

Evaluasi dapat disebar ketika pelatih/ pengajar selesai memberikan materi maupun ketika di akhir masa diklat dengan menggunakan model evaluasi 4 level yang dikembangkan oleh *Donald L. Kirkpatrick*, yaitu: level reaksi (*reactions*), pembelajaran (*learning*), perilaku (*behavior*) dan hasil (*results*), (Anggung, Prasetyo, & Salabi, 2022:4).

Keempat kriteria evaluasi dalam diklat ini dapat lebih disederhanakan, mencakup: Evaluasi terhadap peserta, Materi dan pengajar Diklat; Program dan penyelenggara Diklat

Evaluasi Model *Kirkpatrick* digambarkan, berikut ini:

Level 1 : Reaksi (<i>reactions</i>)	Pasca Diklat, langkah pertama yang perlu dilakukan oleh penyelenggara adalah melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan Diklat;
Level 2 : Pembelajaran (<i>learning</i>)	Proses evaluasi dilakukan pada sesi akhir pelatihan, tujuannya agar penyelenggara mengetahui pemahaman peserta Diklat atas materi pelatihan. Peserta yang memahami materi dengan baik secara aplikatif mampu meningkatkan kinerjanya;
Level 3 : Perilaku (<i>behavior</i>)	Tahap evaluasi selanjutnya focus terhadap budaya atau kebiasaan. Tahap ini bertujuan mengukur implementasi hasil pelatihan pada aktivitas harian peserta. Informasi yang dibutuhkan pada tahap ini antara lain jenis kegiatan yang dilaksanakan sebagai bukti konkrit meningkatnya kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan;
Level 4 : Hasil (<i>results</i>)	Tahap Penilaian bertujuan mengukur dampak pelatihan terhadap kelompok kerja atau organisasi secara keseluruhan dan komprehensif. Pada tahap ini dibutuhkan data historis yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan program selanjutnya.

2. Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* berbasis Kompetensi.

Proses manajemen Pendidikan dan Pelatihan menggunakan pendekatan sistematis dirancang untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap kepada para ahlinya secara spesifik; sebagai upaya memberdayakan dan mengembangkan perubahan potensi individu dalam mencapai peningkatan keterampilannya, (Iswan, 2021:2).

Pendidikan, pelatihan, pembelajaran dan pengembangan sering kali menggunakan istilah berbeda bahkan mungkin tumpang tindih dan sebenarnya istilah-istilah tersebut memiliki makna sangat berbeda. Perbedaan tersebut berimplikasi berbeda dalam proses belajarnya dan pendidikan dan pelatihan bermuara hingga terjadi perubahan perilaku.

Keterkaitan aktivitas pendidikan dan pelatihan terdapat pada hasil yang diharapkan, (Mousa Masadeh, 2012), lebih kepada pengembangan sumberdaya manusia untuk menjadikannya lebih baik secara individu maupun organisasi setelah memiliki keahlian baru, (Pramanik, 2019:2).

2.1 Pengertian Pendidikan dan Pelatihan :

Pendidikan, biasanya didefinisikan lebih luas berkaitan peningkatan pengetahuan dan pemahaman melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dalam menyiapkan potensi peserta didik dalam peranannya di masyarakat di masa yang akan datang.

Menurut John Dewey, dalam Winoto, (2020:30), 'Pendidikan harus dipersiapkan untuk masa depan yang tidak pasti oleh karena itu prioritas yang tinggi diberikan untuk mengembangkan kebiasaan yang efektif dan kemampuan untuk belajar bagaimana cara belajar'.

Pendidikan saat ini berfokus pada penguasaan keterampilan abad 21, seperti: kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan beradaptasi, (Adabaş & Kaygin, 2016:2), demikian pula pendidikan sekarang lebih mengedepankan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) (Boeren, 2019:3), agar bertransformasi

memberikan kemampuan individu untuk terus belajar dan berinovasi di tengah dinamisnya globalisasi, (Ivenicki, 2021:3).

Istilah **Pelatihan**, sebagai pengembangan kemampuan individu dalam sikap/perilaku, pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan melalui pengalaman belajar untuk mencapai hasil yang terukur, bagi pemenuhan kebutuhan tenaga kerja organisasi untuk saat ini dan di masa depan, (Mousa Masadeh, 2012). Untuk memperoleh hasil sesuai diharapkan, hendaknya pelatihan dilakukan dengan perencanaan yang baik, metode sesuai dibutuhkan, dan dilakukan dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan, (Sjofjan, 2019:5).

Pelatihan menurut Atmodiwirio (2005), dalam (Julifan, 2015:4), merupakan bagian dari pendidikan yang mengaitkan proses belajar di luar sistem pendidikan yang dirancang dalam waktu relatif singkat agar individu tidak terhenti hanya pada pendidikan formal saja tetapi memperkuat pemahaman dan penerapan pengetahuan yang diaplikasikan untuk meningkatkan keterampilan, (Ningrum, 2016:2).

Pendidikan dan Pelatihan dalam sebuah organisasi biasanya untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang pada gilirannya terdapat peningkatan produktivitas di tempat kerja, sehingga dapat berkontribusi terhadap kinerja perusahaan menjadi lebih baik, (Sumeera Sultana & Shrivastava, 2024:2).

Istilah pendidikan dan pelatihan dalam suatu institusi atau organisasi biasanya disatukan menjadi pendidikan dan pelatihan dengan perbedaan aspek terlihat pada tabel berikut ini:

No.	Aspek	Pendidikan	Pelatihan
1.	Pengembangan Kemampuan	Menyeluruh	Spesifik
2.	Area Kemampuan	Kognitif, Afektif dan Psikomotorik	Psikomotorik
3.	Jangka Waktu	Jangka Panjang/ <i>Long Term</i>	Jangka Pendek/ <i>Short Term</i>
4.	Materi	Bersifat Umum	Lebih Khusus

Sumber : Hasan Basri & Rusdiana dari (Notoadmodjo, 1992), (2015:29)

Berdasarkan uraian diatas, mengutip pendapat Hatton (1997:118) dalam (Joko et al., 2015:4), konsep pendidikan dan pelatihan harus dikaitkan dengan kebutuhan peserta dalam memperoleh keterampilan yang tepat untuk mendukung kebutuhan pekerjaan yang akan dijalannya., (Ertmer & Newby, 2011).

Proses Pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi memiliki tiga tahapan, (Sujana 2007: 12), yaitu menentukan kebutuhan pelatihan, melaksanakan pelatihan, serta evaluasi pasca pelatihan, jika dijabarkan dalam fungsi-fungsi manajemen menjadi fungsi Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi, (Julifan, 2015:6).

Tahapan Manajemen Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi, seperti digambarkan berikut ini :



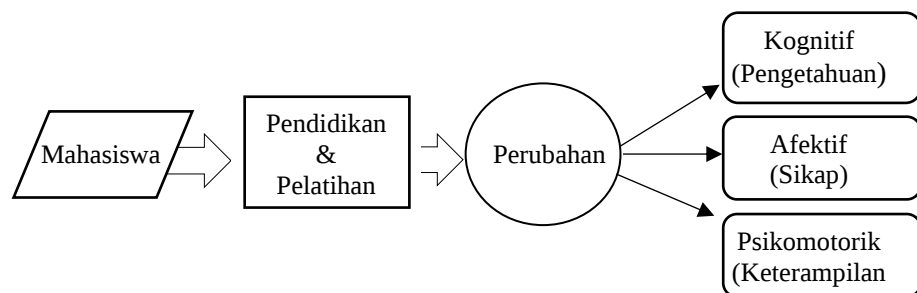
Gambar. 4
Tahapan Proses Manajemen Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi

Manajemen pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi (*Competency-Based Education/CBE*), merupakan pengelolaan pembelajaran dengan pendekatan berbasis hasil, (Gervais, 2016:2),

berfokus pada pengembangan keterampilan&pengetahuan untuk mencapai standar kinerja tertentu, (Açıkgöz & Babadoğan, 2021:3).

Tahapan proses Manajemen Pendidikan dan Pelatihan berbasis kompetensi dibagi dalam beberapa indikator, sebagai berikut: **(1) Perencanaan**, meliputi: (Identifikasi Kebutuhan, Penyusunan Program, Penetapan Peserta, Penyusunan Kurikulum, Penetapan Pengajar dan Pengelolaan Sarana dan Prasarana); **(2) Pelaksanaan**, meliputi: (Persiapan Pembelajaran, Pelaksanaan, Evaluasi hasil kegiatan dan Feedback); **(3) Evaluasi**, meliputi: (Evaluasi terhadap peserta, Pengajar/ Instruktur, Penyelenggaraan, dan Evaluasi setelah/ pasca Diklat. Seperti Kemajuan hasil pembelajaran berbasis kompetensi ditunjukkan melalui proses penilaian formatif pada setiap tahap penguasaan pembelajaran, (Açıkgöz & Babadoğan, 2021:22), hingga mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dan mencapai hasil sesuai tujuannya,(Adabaş & Kaygin, 2016), (Ariesta Dewi, Imron, Supriyanto, Suriansyah, & Aslamiah, 2020).

Implikasi dari Pendidikan dan Pelatihan berbasis kompetensi, bahwa peserta didik setelah mengikuti pendidikan dan pelatihan akan mendapatkan perubahan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik atau peningkatan pengetahuan, perilaku dan sikap (Nurhajati & Bachri, 2018:), seperti digambarkan pada bagan, berikut ini:



Gambar. 5 : Tujuan Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi

Perguruan Tinggi perlu segera membekali lulusannya berupa kompetensi pada keterampilan yang paling relevan untuk profesi masa depan mereka. Pendidikan berbasis kompetensi dipilih untuk memunculkan *employee skill* yang mengarahkan mahasiswa memiliki kompetensi yang diprogramkan atau menjadi standar di tempat kerja.

Menurut (Lito D. Mallillin et al., 2021:2), Pembelajaran berbasis kompetensi (*Competency-Based Learning*), telah banyak diadopsi oleh beberapa perguruan tinggi. Pendekatan pembelajaran di implementasikan secara kontekstual karena dianggap sebagai proses pembelajaran yang dapat membantu peserta menghubungkan isi pembelajaran yang relevan pada konteks kehidupan nyata atau sesuai bidang kerja di industri.

Program pembelajarannya bersifat sangat fleksibel yang dirancang untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan praktik sesuai dengan standar kriteria ditetapkan dalam industrinya yang mampu telusur dan *link and match* dengan sistem asesmen berbasis kompetensi untuk menjadikan seseorang menuju sumberdaya manusia yang profesional .

Karakteristik utama pembelajaran berbasis kompetensi, menurut (Ford, 2014; Tuxworth, 1994, p.110), saat ini berlaku dalam berbagai program pelatihan, termasuk spesifikasi kompetensi yang akan dipelajari (termasuk apa yang harus dapat dilakukan), modularisasi instruksi, penggunaan evaluasi dan umpan balik, dan personalisasi instruksi, (Nodine, 2016:3).

Sistem pembelajaran berbasis kompetensi, mensyaratkan seorang siswa tidak diperbolehkan melanjutkan ke pembelajaran berikutnya sampai dengan peserta menunjukkan penguasaan kompetensi yang dapat diidentifikasi (Chernikova et al., 2020:3), tetapi untuk mencapai kompetensinya memungkinkan peserta untuk

kembali ke satu atau lebih kompetensi yang belum dikuasainya dan mengulang kembali satu atau lebih kemampuan yang ingin dikuasainya, (Bader & Hamada, 2015:9).

Kunci penting pembelajaran berbasis kompetensi berupa pencapaian hasil belajar atau ketuntasan belajar. Elemen penilaian kompetensi dan umpan balik akan menghasilkan keuntungan bagi peserta dan dapat dipetakan sesuai target kompetensi untuk menentukan aktivitas yang dipersonalisasi dalam pembelajaran sesuai konteks untuk menunjukkan penguasaan kriteria tertentu (Ordenez, 2014; Palardy&Eisele,1972). Ordenez (2014), untuk memperoleh kemampuan yang lebih baik, (Oroszi, 2020:2) .

2.2 Pengertian *e-commerce* :

Memiliki kemampuan mengelola *e-commerce*, menjadi sebuah profesi yang banyak dibutuhkan hampir di seluruh segmen bisnis terutama pada kemampuan teknologi dan digital. Konvergensi teknologi digital dan penggunaan *social media* berkembang semakin marak dengan lonjakan pengguna sangat pesat di seluruh dunia.

Menurut, Kotler.P & Armstrong, (2012:27) : ““*e-commerce* adalah saluran *online* yang dapat dijangkau seseorang melalui komputer,digunakan oleh’ pelaku bisnis untuk ‘melakukan aktifitas bisnisnya dan digunakan konsumen mendapatkan informasi dengan menggunakan bantuan komputer. Dalam prosesnya diawali dengan memberi jasa informasi pada konsumen dalam penentuan pilihan””.

Pendapat yang sama menurut, Dave Chaffey dalam (Erislan, 2021:6), bahwa *E-Commerce* atau pemasaran internet memiliki arti yang hampir sama dengan pemasaran digital (*Digital Marketing*), yaitu menggambarkan manajemen dan pelaksanaan pemasaran menggunakan media elektronik.

Penjelasan Bouwman, van den Hooff, van de Wijngaert, & Dijk, (2012:7), *e-commerce* sebagai ‘penggunaan komunikasi elektronik

dan pemrosesan informasi teknologi digital dalam transaksi bisnis untuk ‘menciptakan, mengubah, dan mendefinisikan kembali hubungan penciptaan nilai antara atau di antara organisasi dan individu’.

E-commerce menawarkan kemudahan bagi produsen dan konsumen untuk melakukan transaksi perdagangan dari mulai proses pemilihan barang hingga proses pembayarannya. Proses bisnis yang terjadi saat ini banyak menggunakan saluran komunikasi elektronik (*online*) agar transaksi dapat berlangsung lebih cepat menjangkau pasar lebih luas hingga seluruh dunia.

Penerapan teknologi digital menggunakan saluran *online* (*channel online*) ke pasar (*website, e-mail, database, digital TV*, saat ini telah banyak digunakan dalam berbagai bisnis ataupun keperluan lain yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi. Bahkan setelah pandemi covid-19 semakin meningkat pada penggunaan saluran, seperti: *blog, feed, podcast*, dan *Social Media*, aktifitas saluran online ini memberikan kontribusi terhadap kegiatan pemasaran untuk membangun dan mengembangkan hubungan dengan pelanggan pada sebuah bisnis.

Beberapa jenis *e-commerce* dikategorikan, dalam : (1) *Business to business* (B2B), yaitu ‘jenis *e-commerce* yang paling besar dengan transaksi dilakukan antar perusahaan atau bidang usaha dan jumlah pembelian produk pada setiap transaksi’ yang dilakukan berjumlah besar. (2) *Business to consumer* (B2C), yakni jenis perdagangan paling sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan pelaku bisnis dan konsumen’ yang bertransaksi secara langsung. (3) ‘*Consumer to consumer* (C2C), merupakan transaksi antar konsumen dengan konsumen dan ‘membutuhkan media atau wadah ‘yang dapat ‘mengorganisir agar proses jual beli dan transaksi’ menjadi lebih mudah dilakukan. Dan (4) *Consumer-to-Business* (C2B), merupakan konsep berbanding terbalik dengan B2C.

Pembelajaran *e-commerce* berbasis kompetensi diberikan untuk meningkatkan pengetahuan tentang konsumen (terhadap perusahaan, perilaku, nilai dan tingkat loyalitas terhadap merek produknya), kemudian menyatukan dengan pelayanan *online* sesuai kebutuhan masing-masing individu atau pelanggan yang spesifik, (Phillp Kotler, Kartajaya, & Setiawan, 2017:121).

Pendidikan dan pelatihan *e-Commerce* diperlukan sebagai persiapan lulusan perguruan tinggi agar memiliki salah satu keterampilan yang banyak dicari dalam bisnis modern. Eksploitasi penggunaan sarana *Online* dalam menjangkau penerima pasar potensial merupakan keterampilan yang sangat berharga di era digital, (Kovács Ildikó & Zarandne, 2022:2).

Proses pembelajaran *e-commerce* berbasis kompetensi dirancang dengan mendapatkan bimbingan dan kontrol hingga mereka dapat menyelesaikan program dan dapat membuktikan penguasaan atas bidang pekerjaan yang menjadi minatnya, sehingga program pendidikan dan pelatihan dapat sesuai tujuannya berfokus dan berpusat pada kebutuhan kompetensi relevan di industrinya, (Lito D. Mallillin et al., 2021).

2.3 Pengertian Kompetensi:

Kamus Cambridge Advanced Learner's mendefinisikan kompetensi sebagai "*the ability to do something well*" (kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik). Sedangkan Kamus Collins, Kompetensi '*competence*' didefinisikan sebagai "*Having qualifications required by the work in hand*" (Memiliki kualifikasi yang dibutuhkan oleh pekerjaan yang ada) atau kemampuan untuk melakukan tugas pada pekerjaannya.

Beberapa dikotomi tentang kompetensi, (Bowden, 2004) berhubungan dengan pekerjaan, (Bader & Hamada, 2015:9), secara konteks merupakan kombinasi keterampilan, pengetahuan, dan

sikap/*attitude* yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu dan tercermin dalam konteks pekerjaan dan dipengaruhi oleh budaya organisasi dan lingkungan kerja, (Warier, 2014:7).

Menurut Mulyasa (2004:37-38), Kompetensi merupakan perpaduan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang di refleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak yang dikenal dalam tiga kawasan pendidikan, yakni kawasan *kognitif*, menekankan pada intelektual (pengetahuan dan keterampilan berpikir), *afektif* pada aspek perasaan (minat dan sikap), dan *psikomotorik* lebih menekankan pada keterampilan motorik.

Pendapat berbeda menurut Blanchard dan Thacker (2007) dalam (Julioe, 2017:4), Kompetensi bukan sekedar Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap; tetapi sebagai spesifikasi pengetahuan dan keterampilan yang penerapannya ke dalam standar kinerja yang diharapkan di tempat kerja.

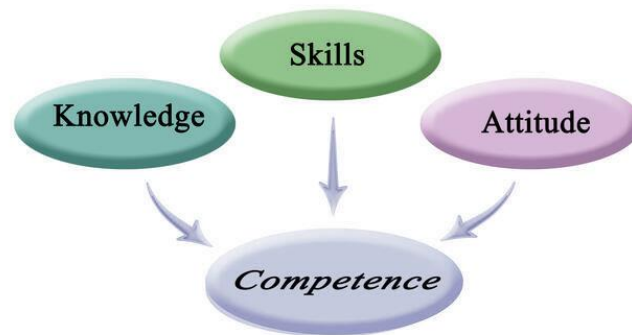
Kemenakertrans, mengartikan Kompetensi adalah seseorang yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai tuntutan kinerja yang dipersyaratkan DUDIKA. Pernyataan ini menggeser paradigma kesiapan lulusan pendidikan tinggi menghadapi persaingan tenaga kerja yang memiliki kompetensi di bidangnya, sehingga istilah kompetensi muncul dalam upaya pengakuan penyetaraan kualifikasi sumberdaya manusia Indonesia di Dalam Negeri dan di Luar Negeri.

Memunculkan pemahaman tentang kompetensi tersebut, diawali dengan pengetahuan dalam bidang pekerjaan tertentu, kemampuan kerja yang harus dikuasai serta sikap kerja yang harus ditaati, semuanya lebih menekankan pada kualitas, serta hasil capaian dari pembelajaran.

Istilah kompetensi saat ini lebih banyak digunakan untuk kebutuhan pasar kerja industri/ perusahaan dalam mencari sumberdaya manusia yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap kerja sesuai bidang yang diperlukan dunia usaha, industri

maupun dunia kerja (DUDIKA).

Komponen Kompetensi digambarkan, berikut ini :

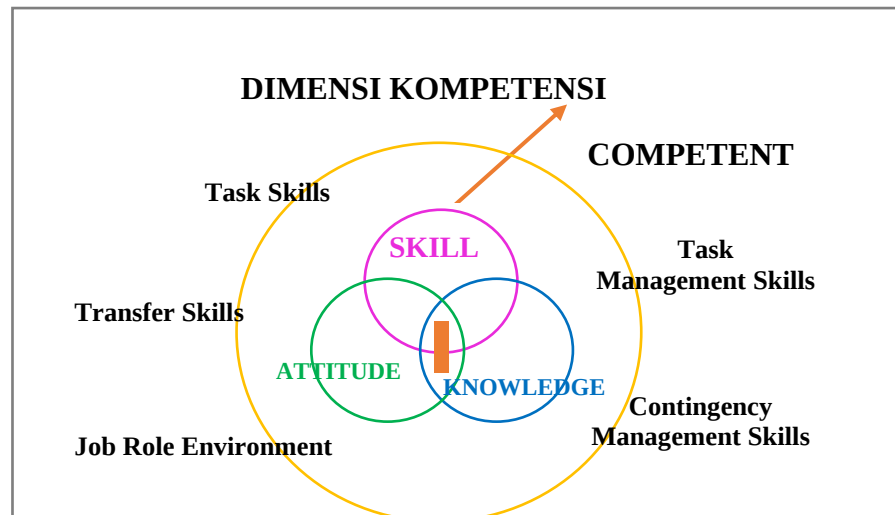


Gambar 6 : Komponen Kompetensi

Penjelasan gambar tentang aspek kompetensi, menurut (Sugiyanto&Santoso, 2018) dan (Hari Haji et al., 2021:3) , yaitu:

- a) 'Pengetahuan (*knowledge*), mewakili pemahaman dan kesadaran dalam bidang kognitif yang diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, ataupun bentuk pembelajaran lainnya. Misalnya seorang karyawan mengetahui cara melakukan identifikasi belajar dan bagaimana melakukan pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhannya di perusahaan'.
- b) 'Keterampilan (*skill*), merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tugas tertentu atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Misalnya, kemampuan pegawai dalam memilih metode kerja yang dianggap lebih efektif dan efisien'.
- c) 'Sikap (*Attitude*), mengacu pada seseorang terhadap lingkungan organisasinya. Sikap positif dapat sangat meningkatkan kemampuan untuk menerapkan keterampilan dan pengetahuannya secara efektif'.

Kompetensi dikaitkan dengan kebutuhan dalam dunia kerja diukur menggunakan dimensi-dimensi yang saling melengkapi dan dikombinasikan untuk membentuk kompetensi seseorang, seperti digambarkan, berikut ini :



Gambar. 7: Ranah Dan Dimensi Kompetensi - (Sumber: BNSP)

Lima Dimensi Kompetensi diatas yaitu:

- (1) *'Task skills* (Keterampilan menjalankan tugas), merupakan kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas rutin individu sesuai dengan standar yang ditetapkan di tempat kerja'.
- (2) *'Task management skills* (Keterampilan mengelola tugas), yaitu kemampuan mengelola serangkaian tugas berbeda yang muncul dalam satu pekerjaan'.
- (3) *'Contingency management skills* (Keterampilan mengambil tindakan), yaitu kemampuan merespon tindakan cepat dan tepat bila timbul ketidak teraturan suatu masalah di dalam pekerjaan'.
- (4) *'Job role environment skills* (Keterampilan bekerja sama), yaitu kemampuan untuk menyesuaikan dengan tanggung jawab atau bekerja sama dalam memelihara kenyamanan dan harapan di lingkungan kerja'.
- (5) *'Transfer skills* (Keterampilan beradaptasi), merupakan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja maupun alat yang baru'.

3. Pengertian *Entrepreneurship*/ Kewirausahaan :

Kewirausahaan/ *Entrepreneurship* adalah elemen kunci bagi negara manapun jika ingin bersaing dalam pasar global karena secara umum dipandang sebagai metode yang mendorong pertumbuhan ekonomi, kreativitas, dan inovasi. Masyarakat seharusnya mendorong generasi muda menjadi seorang *entrepreneur* ‘untuk menciptakan pekerjaan (*job creator*)’ daripada menjadikannya sebagai pencari pekerjaan (*job seeker*).

Seorang *entrepreneur* berkesempatan untuk menciptakan peluang untuk membangun kemandirian secara ekonomi dan berkontribusi pada kemajuan masyarakat dalam lapangan pekerjaan.

Istilah Wirausaha merupakan terjemahan dari *entrepreneur*, untuk menggambarkan orang-orang yang berani mengambil resiko dalam memulai sesuatu yang baru. Seorang *Entrepreneur*/wirausahawan melihat peluang kemudian memanfaatkannya untuk menciptakan sebuah usaha baru yang memungkinkan mendapat penghasilan dan memberi peluang pekerjaan pada masyarakat sekitarnya (Margahana & Triyanto, 2019:2)..

Menurut Richard Cantillon (1725), seorang Ekonom Perancis mengemukakan dalam (Ananda & Rafida, 2016:14), *Entrepreneurship* adalah proses penerapan kreativitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha.

Pendapat Peter F. Drucker dalam (Boldureanu et al., 2020:3), Wirausahawan sebagai individu yang berani mengambil risiko, membuat rencana, mengawasi dan memantau, mengatur dan mengendalikan bisnis, serta memaksimalkan peluang bisnis, berinisiatif, mengatur mekanisme sosial ekonomi dan menerima risiko kegagalan, menjadi pemimpin dan inovator.

Pendapat dari Thomas W. Zimmerer, (2002), bahwa ‘*Entrepreneur* adalah seseorang yang menciptakan bisnis baru ditengah banyaknya’ resiko dan ketidakpastian sebagai sebuah tujuan untuk mencapai

keuntungan dan pertumbuhan dengan mengidentifikasi peluang dan mengumpulkan sumber daya yang penting sebagai modal utama.

Sedangkan menurut, Schumpeter dalam (Edy Dwi Kurniati, 2018:131), menyatakan bahwa ‘Wirausaha adalah seorang yang mendobrak system ekonomi dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru dengan mengkombinasikan cara-cara baru untuk menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru’.

Berbagai pendapat para ahli diatas, pernyataan dari Schumpeter masih banyak diikuti berbagai kalangan, bahwa seorang *entrepreneur* tidak selalu seorang pedagang (*businessman*) atau seorang manajer tetapi ia memperkenalkan produk-produk inovatif dan teknologi baru ke dalam perekonomian. *Entrepreneur* adalah mereka yang membangun, mengelola, mengembangkan, dan melembagakan perusahaan miliknya sendiri untuk menciptakan pekerjaan bagi orang lain.

Perkembangan ilmu kewirausahaan ditinjau dari kreatifitas dan inovasi akan semakin mudah ditemukan dalam kehidupan masyarakat era digital yang telah menghadirkan berbagai industri bisnis dengan berbasis teknologi, *Internet of Things (IoT)*, serta produk-produk digital lainnya.

Pemasaran dengan menggunakan komunikasi bisnis melalui *social media marketing* saat ini lebih dipilih oleh pelaku usaha untuk memasarkan produk-produknya karena dianggap lebih cepat dan lebih menjangkau pasar secara luas. Maka meningkatkan kompetensi mahasiswa menjadi seorang *entrepreneur* di era digital memerlukan pengemasan pembelajaran yang lebih menekankan pada *skill, knowledge dan attitude* yang harus dimiliki dengan sistem penilaian pada kemampuan untuk mendemonstrasikan keterampilan sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam bidang pekerjaannya .

Memiliki kemampuan memanfaatkan sarana *online* pada platform *Social Media Marketing*, sangat membantunya memahami

perkembangan trend industri dari perilaku konsumen di era digital dan memungkinkan memulai bisnis sebagai *Entrepreneur* (Sawicki, 2016:3).

Meningkatkan kompetensi *Entrepreneurship* melalui Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi dapat diterapkan pada mahasiswa agar memiliki kemampuan mandiri sehingga siap dalam menghadapi tantangan globalisasi sumberdaya manusia saat kelak lulus .

Keterampilan *e-commerce* berbasis digital sangat diperlukan untuk mendukung kompetensinya sebagai seorang *Entrepreneur* dan dijadikan faktor pendorong dalam membuka peluang kerja bagi dirinya sendiri maupun menciptakan lapangan pekerjaan (*job creator*) bagi masyarakat sekitarnya sehingga dapat berkontribusi terhadap kesejahteraan ekonomi negara, (Hasan, Hasbullah, Purnama, & Hery, 2016).

4. Konsep Pendidikan Dan Pelatihan *e-commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa .

Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi diselenggarakan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan menjadi seorang *Entrepreneur* pada kemampuannya menggunakan media pemasaran digital/ media sosial dalam memasarkan bisnisnya. Kompetensi yang akan diperolehnya tersebut kelak dapat digunakan bila bekerja pada bidang pemasaran produk ataupun jasa, dimana pemasaran digital dapat memberikan kontribusi yang luar biasa untuk mendapatkan keuntungan pada bisnis dan berkontribusi dalam membangun perekonomian negara serta dapat mengurangi pengangguran.

4.1 Konsep Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi.

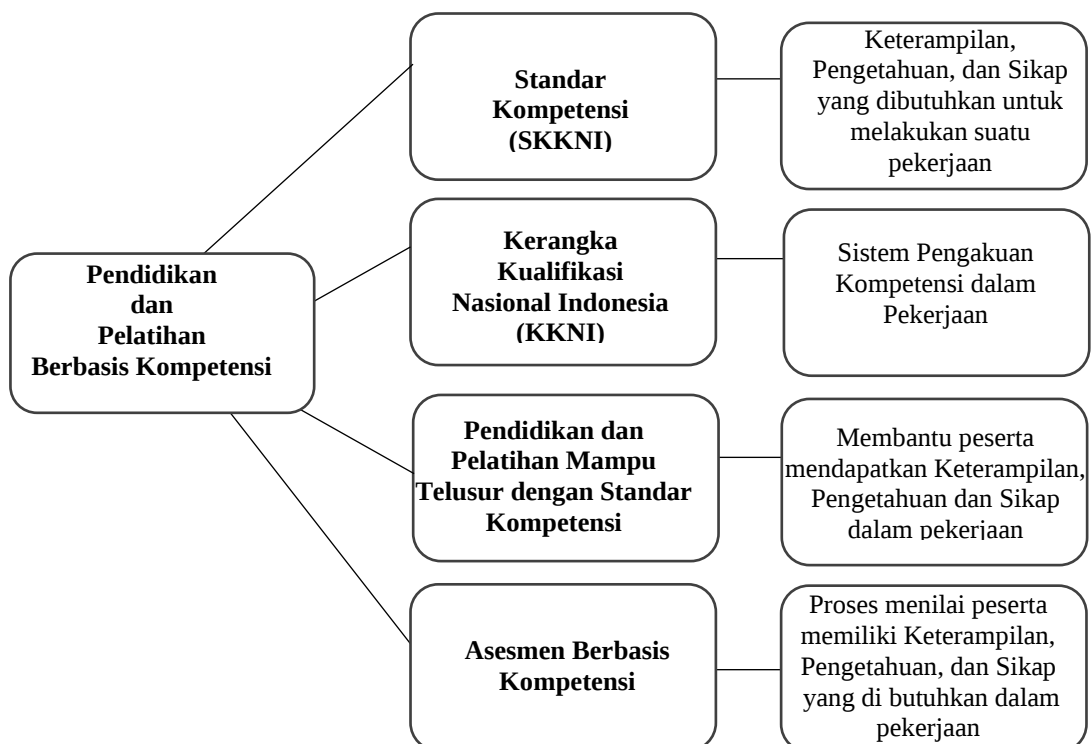
Dunia bisnis saat ini telah bergeser ke ranah digital sehingga diperlukan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam persaingan pasar global, seperti : Pemasaran online dan digital, Manajemen toko Digital, Analisis Data Konsumen, Pengelola platform *e-commerce* . Maka kemampuan dan keterampilan tersebut secara efektif harus

langsung dapat diterapkan bukan hanya sekedar pengetahuan tetapi mampu adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Konsep pembelajaran berbasis kompetensi saat ini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan untuk memulihkan praktek pembelajaran konvensional yang cenderung berfokus pada penguasaan materi tanpa menyentuh penerapan secara nyata bagi kehidupan maupun pekerjaan sehingga pembelajaran tidak terhenti hanya pada *knowing*, tetapi sampai pada *loving* dan *doing* atau *acting*.

Pendekatan Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi, merupakan salah satu metode pendidikan alternatif atas potensinya menawarkan pendidikan yang fleksibel, terjangkau, dan berkualitas tinggi. Dalam sejarahnya di Australia menunjukkan telah membawa banyak manfaat bagi perusahaan dan pekerja khususnya untuk mencapai kualifikasi 'kemampuan melakukan' daripada 'kemampuan akademik' Perusahaan menemukan standar kompetensi dalam pelatihan yang berguna untuk manajemen kinerja dan uraian jenis pekerjaan, (Smith et al., 2005) dalam (Smith, 2010:7).

Ciri Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi, berikut dibawah ini :



Gambar. 8 :
Ciri Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi

Ciri Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Kompetensi diuraikan berikut ini:

- **Standar Kompetensi**, sebagai acuan kompetensi kerja untuk meningkatkan *gap skill* setiap individu mencakup aspek Keterampilan, Pengetahuan, dan Sikap kerja sesuai dengan standar yang ditetapkan.
- **Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)**, sebagai pengakuan Kompetensi penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja yang pengakuannya disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan.
- **Pendidikan dan Pelatihan Mampu Telusur** menggunakan Standar Kompetensi untuk membantu peserta mendapatkan Keterampilan, Pengetahuan dan Sikap yang dibutuhkan dalam dunia kerja.
- **Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar** dalam Pendidikan dan Pelatihan berbasis Kompetensi, antara lain: (1) *Relevansi* artinya kesesuaian, dimanamateri pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar dan pencapaian kompetensi. (2) *Konsistensi* artinya keajegan, sebagai contoh jika kompetensi memiliki 4 indikator, maka materi yang diajar dan harus dikuasai meliputi empat indikator tersebut. (3) *Adequacy* artinya kecukupan, sehingga materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai membantu peserta didik menguasai kompetensi yang diajarkan dan materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.

- **Asesmen Berbasis Kompetensi**, adalah Proses menilai peserta dalam rangka memiliki Keterampilan, Pengetahuan, dan Sikap yang di butuhkan dengan cara mengumpulkan bukti-bukti tentang kompetensi kinerja seorang individu sesuai standar kompetensi yang diharapkan ditempat kerja. Penilaian kompetensi ini untuk menentukan apakah seseorang dapat melakukan tugas-tugas dan seberapa baik dan dapat melakukan keseluruhan uji kompetensi pada unit kompetensi.

4.2 Prinsip Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi:

Kompetensi adalah kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai dengan standar yang ditetapkan di Tempat Kerja (*workplace*). Pengakuan atas kompetensi kerja adalah Sertifikasi Kompetensi yang merupakan produk hukum dan menjadi legitimasi (pengakuan) terhadap capaian kemampuan seseorang dalam melakukan pekerjaan tertentu yang ditetapkan oleh otoritas yang berwenang yaitu BNSP (Badan Nasional Sertifikasi Profesi).

Model pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi sebetulnya telah digunakan lebih dari 40 tahun terakhir untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia di tempat kerja (Ennis, 2008) dan telah diperkenalkan oleh Mc.Clelland di awal tahun 1970-an. Pendidikan berbasis kompetensi diprediksikan secara signifikan berpengaruh terhadap kinerja dan kesuksesan karyawan yang dikaitkan dengan pelatihan kerja, (Mc. Clelland, 1973). Namun juga dapat digunakan dalam pendidikan untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pengembangan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman holistik, sehingga nantinya dapat diterapkan dalam pekerjaan ataupun berwirausaha, (Wankel, Wankel, Larose, & Greenheck, 2016:2).

Pembelajaran berbasis kompetensi, Menurut Benyamin S. Bloom (Bloom 1968; Guskey 2010, sangat erat kaitannya dengan *Mastery Learning* atau belajar tuntas, yaitu sebuah pendekatan sistem pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas setiap bahan pelajaran baik secara individu maupun kelompok, hal tersebut harus dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan berbagai macam metode-metode yang diterapkan, (Cundiff, McLaughlin, Brown, & Grace, 2020:2).

Mastery Learning bertujuan mengatasi keterbatasan pendekatan yang berpusat pada guru/ instruktur, dan bagi peserta didik untuk mengembangkan kompetensinya tidak hanya pada yang dibutuhkan tetapi menggabungkan seluruh rangkaian kompetensi menjadi satu kualifikasi penuh. Evaluasi perlu dilakukan untuk mendapatkan *feedback*, tercapainya tujuan menguasai bahan ajar secara maksimal (belajar tuntas), (Mulyono, H & Wekke, 2013:42).

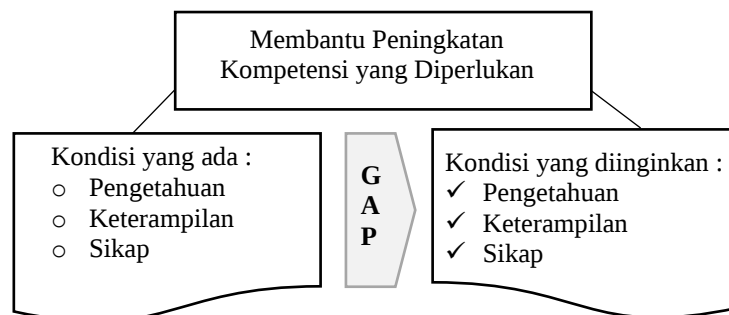
Hasil pendidikan dan pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi, dapat menjadi salah satu solusi untuk wirausaha baru/ *Entrepreneur* , memiliki kompetensi di bidang Pemasaran Digital. Memiliki kompetensi pemasaran digital berkesempatan membuka peluang lapangan kerja sebagai pilihan karir saat mereka kelak lulus dari pendidikannya maupun membuktikan kompetensinya memasarkan produk atau jasa pada usaha yang dijalaninya secara profesional.

4.3 Fungsi dan Tujuan Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi:

Orientasi Pembelajaran Berbasis Kompetensi dilakukan dengan tujuan hasil akhir pembelajaran kepada tercapainya penguasaan kompetensi peserta didik secara terukur baik dari sisi Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap yang ditunjukkan setelah proses pembelajaran selesai.

Tolok ukur pencapaian kompetensi yang harus dimiliki peserta didik berdasarkan demonstrasi hasil pembelajaran, pengalaman pendidikan dan keterampilan yang diwujudkan nyata untuk mencerminkan kompetensi pada bidang pekerjaannya.

Tujuan keseluruhan materi pendidikan dan pelatihan adalah peningkatan pengetahuan, ketrampilan dan sikap dalam rangka memenuhi kekurangan kompetensi (*competency gap*) untuk menjadikannya memiliki kompetensi, seperti digambarkan ini :



Gambar 9. Tujuan Pendidikan dan Pelatihan

Fungsi dari materi pembelajaran diberikan perlu disusun dan dikemas sedemikian rupa&disesuaikan dengan kebutuhan dan standar industrinya, (Voorhees, Bassis, & Bird, 2001). Program pendidikan ini terfokus pada manfaat kompetensi yang akan dimiliki peserta didik untuk diaplikasikan pada perkembangan dunia kerja nyata,(Lito D. Mallillin, D. Laurel, B. Mallillin, A. Carag, & Guingab-Carag, 2021).

Kesenjangan (*gap skill*) dalam menguasai materi pembelajaran akan terpenuhi pencapaian penguasaannya sebagai hasil mengadaptasi pendidikan selama tersedia waktu yang terukur dan kesempatan untuk belajar yang tersedia sehingga mencapai kompetensi (Pengetahuan, keterampilan, Sikap).

4.4 Manfaat Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi:

Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi menekankan pada aktivitas belajar peserta didik sebagai subyek pembelajar aktif dalam merencanakan pembelajaran, menggali dan menginterpretasikan materi pembelajaran. Kemampuan atas pembelajaran dilakukan sebagai capaian kemampuan dalam berpikir, bersikap dan bertindak secara konsisten dan perwujudan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki, ketuntasan pembelajaran yang dikategorikan sebagai sebuah kompetensi.

Manfaat Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi, sebagai berikut:

- a) Bagi Lembaga Pendidikan : meningkatkan performance daya tarik lembaga pendidikan dalam peningkatan kualitas lulusan agar memiliki keterampilan dan pengetahuan praktis, relevan sesuai kebutuhan industri serta meningkatkan daya saing lulusan di pasar kerja.
- b) Bagi Pengajar/ Instruktur : dapat terus meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme keahlian pada praktik terbaik dalam mengajarkan materi yang relevan dan berkualitas tinggi pada peserta didiknya.
- c) Bagi Peserta Didik :
 - (1) Berfokus pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan untuk diterapkan dalam pekerjaan yang dibutuhkan DUDIKA.
 - (2) Mendukung Inovasi dalam Kewirausahaan: Program Diklat *e-commerce* mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan, dengan memulai bisnis *online* maupun inovasi bisnis di masa depan.
- d) Kolaborasi DUDIKA : lembaga pendidikan melibatkan kerja sama dengan industri/ perusahaan *e-commerce* dalam program magang, pelatihan langsung, dan peluang kerja sehingga lembaga pendidikan tetap relevan dengan kebutuhan pasar.

- e) Bagi Peneliti: dapat dijadikan bahan penelitian lanjutan, untuk memperoleh pemahaman yang mendalam pada Praktis dan Teoritis tentang praktik *e-commerce* terkini.

4.5 Aspek Pendidikan dan Pelatihan *E-Commerce* Berbasis Kompetensi:

Pembelajaran materi *e-commerce*, adalah salah satu dari sedikit mata kuliah yang tidak dapat diajarkan tanpa menerapkan peran aktif dari peserta. Karakteristik penting dalam pembelajaran *e-Commerce*, penekanannya lebih ditujukan pada pengembangan keterampilan berpikir analitis dan kritis dari peserta didik guna memperoleh pengetahuan baru.

Menciptakan lingkungan belajar aktif memberikan gambaran luas tentang pentingnya transfer informasi diterapkan dalam pengajaran *e-Commerce*, sehingga mendorong peserta didik berpikir aktif dan kritis terhadap perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat masuk ke dalam globalisasi sumberdaya manusia, (Leong & Petkova, 2011:2).

Lapangan pekerjaan bidang teknologi digital saat ini banyak dibutuhkan, bahkan Kementerian Kominfo memaparkan data riset dari *Mc. Kinsey* dan *World Bank*, bahwa Indonesia memerlukan 9 juta talenta *digital* untuk mengisi industri 4.0 hingga tahun 2030.

Info tersebut membuka kesempatan untuk mengerahkan potensi mahasiswa untuk menciptakan peluang pekerjaan dalam bidang teknologi digital. Peluang-peluang penggunaan teknologi digital ini dapat dijadikan pendorong Perguruan Tinggi untuk membentuk lulusan menjadi seorang *entrepreneur* yang Kompeten dalam menggunakan *e-commerce* sebagai platform transaksi digital yang banyak dibutuhkan dalam DUDIKA.

Pendidikan dan Pelatihan *e-Commerce* Berbasis Kompetensi menawarkan pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan

kemampuan seseorang disesuaikan dengan kebutuhan dan persyaratan pekerjaan pada industrinya.

Materi pembelajaran menggunakan beberapa unit kompetensi yang terdapat dalam SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) di bidang Pemasaran dalam lingkup pekerjaan Pemasaran Digital, Periklanan dan Pengoperasian Komputer, meliputi : mengidentifikasi barang dan jasa yang diinginkan oleh sekumpulan konsumen, merencanakan riset produk dan/atau merk, mengolah data riset serta pemasaran barang dan jasa menggunakan Media Sosial dan Aplikasi Daring (*Online Tools*).

Aspek Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* mencakup Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap Kerja disesuaikan dengan standar ditetapkan dalam pekerjaan, meliputi :

- 1) Aspek Pengetahuan atau *Knowledge* : Memberikan mindset terkait pengetahuan produk yang disediakan oleh organisasi, baik barang maupun jasa dengan konsep komunikasi bisnis (penggunaan media sosial) dalam Pemasaran Digital.
- 2) Aspek Keterampilan atau *Skill* : Memberikan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat daring menggunakan media digital dalam mengkomunikasikan merek dan produk.
- 3) Aspek Sikap atau *Attitude* : Cekatan dengan gaya komunikasi pada tiap pembeli, Komunikatif dan Kooperatif dengan tim di fungsi kerja yang sama.

Pendidikan dan pelatihan *E-Commerce* berbasis kompetensi dikembangkan menggunakan SKKNI sebagai acuan standard yang digunakan dan relevan sesuai bidangnya (Mahdane, Hubeis, & Kuswanto, 2018:2), dengan proses pembelajaran sebelumnya telah dilakukan identifikasi atas kemampuan baik pengetahuan dan keterampilan. Jika terdapat *skill gap* dari pengetahuan , keterampilan dan sikap kerja maka akan dilakukan bimbingan teknis sebagai

penyesuaian atas unit kompetensi mana saja yang perlu dilakukan peningkatan kompetensi, (Açıkgöz & Babadoğan, 2021:2).

4.6 Teknik Pendidikan dan Pelatihan *E-Commerce* Berbasis Kompetensi:

Pendidikan dan Pelatihan berbasis kompetensi merupakan sebuah pendekatan untuk mengajar dan belajar *e-commerce* yang menitik beratkan pada penguasaan kemampuan kerja. Kemampuan kerja tersebut mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai standar kinerja yang ditetapkan di industrinya.

Konsep pembelajaran *e-commerce* berbasis kompetensi mensyaratkan dirumuskannya secara jelas kompetensi yang harus dikuasai atau ditampilkan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Materi pembelajaran berpedoman pada SKKNI No. 124 Tahun 2022 tentang Pemasaran, sebagai acuan materi Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi dengan tambahan pendukungnya standar kompetensi (SKKNI Nomor 56 Tahun 2018, tentang Pengoperasian Komputer dan SKKNI dan Nomor 351 Tahun 2014 tentang Periklanan).

Pendekatan konstruktivisme (*Constructivism*) dalam pembelajaran *e-commerce* dihubungkan dengan kompetensi kewirausahaan agar berdampak pada intensi kewirausahaan yang penekanannya pada aktivitas membangun, atau menemukan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam menangkap setiap objek yang diamatinya, (Purwatiningsih, 2018:4).

Pendekatan konstruktivisme tersebut bersifat "generik", berlaku pada semua situasi, untuk: menciptakan, menginterpretasikan, dan mereorganisasikan pengetahuan dengan jalan individual,

(Windschitl, Abbeduto, 2004), (Supardan Dadang, 2016:7).

4.7 Langkah-langkah Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* Berbasis Kompetensi:

Pendidikan dan pelatihan di perguruan tinggi merupakan sebuah proses untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap bagi lulusannya untuk membantu tercapainya sasaran lembaga pendidikan sesuai dengan kebutuhan DUDIKA dalam pengembangan sumberdaya manusia terampil.

Secara umum program Pendidikan dan Pelatihan di desain agar dapat berjalan secara efektif menggunakan beberapa tahapan dari fungsi manajemen, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan proses Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* berbasis kompetensi dalam penelitian ini , sebagai berikut:

1) Perencanaan :

Perencanaan merupakan rangkaian aktifitas dalam menetapkan sebuah tujuan yang menjadi sasaran dan strategi sebuah organisasi. Langkah-langkah dan unsur-unsur Perencanaan pendidikan dan pelatihan *e-commerce*, meliputi :

- a) Identifikasi Kebutuhan peserta yang berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap, antara lain:
 - (1) Mengidentifikasi standar kompetensi sesuai kebutuhan peserta:
 - (2) Hasil identifikasi terhadap kesenjangan/ *gap* dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebelum mengikuti Diklat, dilakukan pre-test untuk mengetahui *gap* peserta.
 - (3) Persyaratan Peserta: Ditentukan berdasarkan pencatatan dari Kartu Hasil Studi atas pembelajaran yang relevan dengan unit-unit kompetensi yang terdapat dalam SKKNI.
 - (4) Mengumpulkan bukti-bukti berkualitas: Mengorganisasikan dan mendokumentasikan bukti dan format yang sesuai aturan bukti yang berkualitas atas skema yang dipilihnya.

- b) Penyusunan Program Diklat, disesuaikan kebutuhan peserta menggunakan acuan SKKNI No. 124 Tahun 2022 (Bidang Pemasaran), SKKNI Nomor 53 Tahun 2014 (Bidang Kewirausahaan Industri) dan SKKNI Nomor 351 Tahun 2014 (Bidang Periklanan). Unit-unit Kompetensi yang diajarkan pada Program pendidikan dan pelatihan Pemasaran Digital, sebagai berikut :

No.	Kode Unit	Judul Unit
1	M.70MKT00.003.2	Melaksanakan Analisis Lingkungan Bisnis
	M.70MKT00.005.2	Mengidentifikasi Elemen Pemasaran Perusahaan.
2	J.63OPR00.007.2	Menggunakan Penelusur Situs Web (<i>Web Browser</i>)
	J.63OPR00.009.2	Menggunakan Aplikasi Berbasis Internet (<i>Internet Based Applications Literacy</i>) .
3	J.63OPR00.010.2	Menggunakan Aplikasi Media Sosial .
5	M.741000.026.01	Menjalin hubungan dengan pelanggan
6	M.70.MKT00.009.2	Merencanakan Riset terhadap Sebuah Produk dan / atau Merk.
7	M.70.MKT00.010.2	Mengolah Data Riset.
8	M.70.MKT00.012.1	Menggunakan Media Sosial dan Aplikasi Daring (<i>Online Tools</i>) .
10	M.70.MKT00.014.1	Mempersiapkan Konten Digital .
11	M.70.MKT00.017.1	Melaksanakan Kegiatan Promosi Merek .
12	M.731000.001.01	Membuat Perencanaan Periklanan .
13	M.731000.003.01	Merancang Strategi Kreatif dan Pembuatan Iklan

- c) Penetapan Peserta yang akan mengikuti pendidikan dan pelatihan (penetapan peserta berdasarkan hasil skoring pre-

test yang berhubungan dengan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh peserta.

- d) Penyusunan Kurikulum sebagai acuan bagi peserta dan penyelenggara tentang hal yang berkaitan dengan kegiatan diklat. Penyusunan mencakup: tujuan, isi, dan bahan ajar, serta metode yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi.
- e) Penetapan Pengajar/ Instruktur: ditentukan berdasarkan kriteria Pengajar/ Instruktur yang memiliki kompetensi metodologi dan kompetensi teknis yang disesuaikan dengan bidang kerja Pemasaran Digital.
- f) Pengelolaan Sarana dan Prasarana, sebagai penunjang utama untuk suatu proses penyelenggaraan yaitu: Penyediaan peralatan pendukung (*Office Supplies, Office Furniture*), Komputer, Jaringan Wifi dan Tempat Praktek/ Simulasi. Sarana dan prasarana yang digunakan secara keseluruhan harus dapat memenuhi standar proses pembelajaran yang berlangsung secara daring maupun luring, meliputi ruang pembelajaran, bahan ajar, akomodasi (jika diperlukan) dll.

2) Pelaksanaan:

Pelaksanaan belajar mengajar dan Praktek *e-commerce*, menggunakan SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) sesuai bidang kerjanya. Pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan *e-commerce* dalam rangka meningkatkan kemampuan dan kompetensi SDM melalui pembelajaran pemasaran berbasis teknologi dan digital yang terstandar pada pekerjaan yang berlaku secara Nasional maupun Internasional, mendorong perluasan kesempatan kerja, menanggulangi

pengangguran, meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja, perlindungan tenaga kerja dan peningkatan daya saing usaha.

Tahapan pelaksanaan, yaitu :

- a) Pelaksanaan administratif yaitu,
 - 1) Mengumpulkan keperluan administrasi: (kelengkapan persyaratan peserta, jenis pelatihan, waktu, tempat, dan biaya).
 - 2) Mengumpulkan kelengkapan persiapan edukatif (Buku Panduan Pembelajaran, Kurikulum, Jadwal diklat, Modul Pembelajaran, metoda dan media pembelajaran) dan Tenaga Pengajar/ Instruktur.
- b) Pelaksanaan proses belajar mengajar dan Praktek *e-Commerce*, mengacu pada SKKNI No.124 Tahun 2022, Bidang Pemasaran, SKKNI Nomor 53 Tahun 2014, Bidang Kewirausahaan Industri dan SKKNI Nomor 351 Tahun 2014 Periklanan).
- c) Laporan Pembelajaran, mencakup hal-hal berkaitan dengan: peserta, program pengajaran, personal/SDM, organisasi penyelenggara, sarana dan prasarana, biaya dan lulusan.

3) Evaluasi:

Menggunakan Model Evaluasi *Kirkpatrick*, namun telah disederhanakan, mencakup: Evaluasi terhadap peserta, Materi dan pengajar Diklat; Program dan penyelenggara Diklat

- a) Evaluasi terhadap peserta, yaitu: ketercapaian program pelatihan berdasarkan peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap mengenai suatu hal yang dipelajari dalam pendidikan dan pelatihan.
- b) Evaluasi terhadap materi dan Pengajar/ Instruktur yaitu, memberikan *feedback* tentang kepuasan peserta terhadap isi program Diklat , kedalaman materi pelatihan, cara

mengajar dan mendelivery ilmu.

- c) Evaluasi terhadap Penyelenggara, yaitu evaluasi penyelenggara kegiatan program pendidikan dan latihan (1). Hasil pelaksanaan pelatihan dan pengaruhnya terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap; (2). Opini peserta mengenai hasil pendidikan dan pelatihan; (3). Hubungan hasil Diklat dan dampaknya bagi peserta dan Lembaga Perguruan Tinggi.

5. Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa :

Belajar tentang Kewirausahaan memicu pola pikir generasi muda untuk melihat dan menilai sebuah gagasan, kreatifitas, masalah, teknologi informasi dan digitalisasi sebagai peluang bisnis. Mereka harus mulai berpikir dan bertindak seperti pengusaha dalam semua aspek kehidupan yaitu, memiliki kemampuan dalam mengambil tindakan yang tepat dalam risiko dan berdaya upaya mengembangkan bisnis dalam rangka meraih kesuksesan.

Menurut Joseph A. Schumpeter, “Wirausaha (*Entrepreneur*) adalah seseorang yang bersedia dan mampu mengembangkan ide atau penemuan baru menjadi sukses inovasi, sekaligus menciptakan produk dan model bisnis baru yang memberi sumbangan atas pertumbuhan industri dan ekonomi jangka panjang”.

Entrepreneur adalah orang yang mempunyai jiwa pemberani untuk mengambil resiko membuka usaha di berbagai kesempatan guna menciptakan lapangan pekerjaan dan memberikan pertumbuhan ekonomi yang lebih baik.

Seorang Wirausaha harus memiliki cara berpikir yang berbeda dalam mengubah ide baru menjadi sesuatu yang baru dan berguna. Kemampuan yang harus dimiliki wirausahawan adalah kreatifitas dengan cara-cara baru/ (*doing new things*) dan inovatif mencari peluang usaha/

(*thinking new things*) dengan mengembangkan ide baru menjadikan sebuah kegiatan ekonomi.

Kaum muda di era digital ini mempunyai kesempatan yang sangat besar untuk memanfaatkan peluang bisnis berbasis digital, karena kemampuan mengoperasikan teknologi digital telah banyak dimiliki oleh mereka sehingga menjadi pendorong pada kompetensinya saat kelak memilih karir menjadi seorang *entrepreneur*.

5.1 Langkah-langkah Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship*:

Entrepreneur menggambarkan seseorang yang mampu menjalankan dan mengembangkan bisnis dengan penuh inovasi, juga memiliki kompetensi mengelola bisnis menjadi lebih efektif.

Kompetensi menurut Spencer and Spencer, (Kaur & Bains, 2013) dan (Kurniawan & Yun, 2018:3), merupakan karakteristik dasar individu yang dimungkinkan memberikan kinerja efektif dan unggul dalam pekerjaan, peran, atau situasi tertentu mengacu pada pengetahuan, keterampilan, sikap yang mempengaruhi keinginan dan kemampuannya melakukan penciptaan nilai baru, (Farhangmehr et al., 2016) dalam (Řehoř, Pech, Slabová, & Rolínek, 2020:2),

Pendapat diatas disimpulkan bahwa kompetensi seorang *Entrepreneur*, memerlukan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang terhubung satu dengan lainnya agar mampu mengelola usaha secara efektif dan efisien.

Proses menjadi seorang *Entrepreneur* seperti gambar berikut ini:



Gambar. 10 : Proses Kewirausahaan

Proses menjadi seorang Wirausahawan seperti alur gambar diatas diuraikan sebagai berikut:

- a) **Penemuan Ide** (*Discovery*), merupakan proses awal untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang bisnis. Hal ini dilakukan dalam rangka mencari masukan dari semua orang termasuk karyawan, konsumen, mitra saluran, orang teknis, dll. untuk mencapai peluang bisnis yang optimal. Langkah selanjutnya mengevaluasi keunggulan kompetitif dan menganalisis risiko sesuai dengan tujuan bisnis.
- b) **Mengembangkan Rencana Bisnis** (*Developing a Business Plan*): Rencana bisnis sangat penting pada setiap usaha baru sebagai tolok ukur untuk melihat organisasi bergerak sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Seorang *entrepreneur* membuat rencana bisnis sebagai pernyataan visi dan misi, tujuan dan sasaran, kebutuhan modal, deskripsi produk dan pelayanan, dan lain sebagainya.
- c) **Sumberdaya** (*Resourcing*): Langkah mengidentifikasi sumberdaya yang diperlukan untuk menjalankan aktivitas bisnis diantaranya sumberdaya material dan non material serta sumber daya manusia untuk menunjang jalannya bisnis .
- d) **Mengelola perusahaan** (*Managing*) : Setelah sumberdaya semua terkumpul, langkah selanjutnya adalah memulai operasi bisnis untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pertama yang dilakukan adalah membuat struktur manajemen atau hierarki yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah operasional.
- e) **Memanen** (*Harvesting*) : Langkah terakhir adalah memanen, yaitu memutuskan prospek bisnis di masa depan, tentang pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan aktual dibandingkan dengan pertumbuhan yang direncanakan dan kemudian keputusan mengenai stabilitas atau perluasan operasi bisnis jika diperlukan.

5.2 Indikator *Entrepreneur* yang berhasil :

Kaum milenial sebetulnya sudah mampu memahami teknologi informasi namun belum mampu melakukan tindakan karena jiwa wirausahawan/ *entrepreneur* belum muncul. Kesempatan menjadi seorang *entrepreneur* dapat menjadi pendorong untuk membina mahasiswa dengan memanfaatkan bisnis *e-Commerce* sebagai pelatihan pada platform transaksi yang banyak dibutuhkan dalam dunia bisnis, industri dan dunia usaha.

Menurut Umar et al. (2021: 2), diasumsikan bahwa sebenarnya setiap orang mempunyai kemampuan, semangat dan motivasi menjadi seorang *Entrepreneur*, jika mereka berusaha untuk belajar dan memanfaatkan kesempatan serta peluang yang ada. Kewirausahaan merupakan salah satu pendorong utama kemakmuran ekonomi dan digunakan untuk membantu ekonomi dapat berkembang tumbuh dan mengatasi tantangan utama yang ditimbulkan oleh kemiskinan di negara-negara berkembang.

Salah satu pelajaran terbesar *entrepreneur* dalam sebuah wawancara, **Elon Musk** mengatakan pengalamannya bahwa kegagalan adalah bagian penting dari proses kewirausahaan bahkan dikaitkan dengan kesuksesan dan kesediaannya mengambil risiko. Kesuksesan wirausaha bervariasi, biasanya mencakup pencapaian stabilitas keuangan dan/atau pertumbuhan melalui kepemilikan dan pengoperasian bisnis. Tidak ada satu formula untuk menjadi pengusaha sukses, selain keterampilan dan kualitas tertentu yang dapat meningkatkan peluang untuk sukses, termasuk kreativitas, pengambilan risiko, tekad, ketekunan, dan kemampuan beradaptasi.

Menurut Elon Musk seorang tokoh bisnis dari Amerika Serikat dan orang terkaya di dunia yang bergerak di bidang teknologi antariksa; mobil Tesla dan bidang usaha lainnya menyampaikan 7 faktor kunci penting untuk sukses sebagai wirausaha, sebagai berikut:

- (1) **A clear vision:** Memiliki visi yang sangat jelas untuk usahanya yang ingin dicapai dan harus tahu persis ke mana ingin membawa usahanya dan mengetahui apa yang ingin dicapai.
- (2) **Passion:** atau semangat dengan pekerjaannya dan perusahaannya. Semangat ini mendorongnya untuk bekerja keras dan mendorong dirinya sendiri untuk mencapai tujuannya..
- (3) **Focus:** fokus pada pekerjaannya dalam mencapai tujuan dengan tidak membiarkan gangguan atau kemunduran menghalangi kemajuannya.
- (4) **Determination:** bertekad untuk berhasil, apa pun tantangan yang dihadapinya. Tekad ini akan dapat membantu mengatasi banyak rintangan dan mencapai hal-hal besar.
- (5) **Resilience:** atau ketahanan yang sangat tangguh dalam menghadapi kesulitan dan banyak tantangan dan harus dapat mengatasi semuanya.
- (6) **Mindset** atau pola pikir adalah faktor terpenting bagi setiap *entrepreneur*. memiliki pola pikir positif dan percaya pada ataskemampuannya dan selalu mencari peluang baru dan bersedia mengambil risiko.
- (7) **Innovative:** atau memiliki inovasi sebagai faktor keberhasilan dalam mencari cara baru meningkatkan bisnis dan menganalisis bisnis untuk menemukan cara membuatnya lebih sukses.

6. Konsep Kemitraan :

Bagian terpenting dari Pendidikan dan Pelatihan dengan melakukan kemitraan dengan DUDIKA dalam rangka praktek atau magang bagi mahasiswa maupun pengajar/ instruktur untuk memperoleh gambaran perkembangan dunia pemasaran/ *e-commerce*. Kerjasama usaha dan praktek dalam rangka menerapkan hasil pendidikan dan pelatihan yang diberikan Perguruan Tinggi, dapat dilaksanakan dalam bentuk nyata sehingga mahasiswa mempunyai gambaran usaha yang jelas tentang

peluang usaha ataupun pekerjaan ketika berusaha mandiri menjadi seorang *entrepreneur* .

Hal lain yang tidak kalah penting dalam membentuk mahasiswa menjadi seorang *entrepreneur*, yaitu dapat mempraktekannya dalam bentuk usaha yang dapat dijadikan salah satu pengalaman berharga sebelum terjun membuka usaha secara mandiri. Perguruan tinggi dapat memberikan stimulus dalam mempraktekan *entrepreneurship* mahasiswa dengan cara sebagai berikut :

- (1) Memberikan pembiayaan usaha sebagai modal mempraktekan usahanya karena tidak sedikit dari mahasiswa berminat menjadi *entrepreneur* namun terkendala dengan modal.
- (2) Menjalin kemitraan dengan Industri, perusahaan maupun UMKM, sebagai tempat praktek mahasiswa agar dapat terlibat langsung dalam pengalaman kewirausahaannya.

Khusus mengenai kemitraan dengan Industri atau Perusahaan dapat dilakukan melalui *Corporate Social Responsibility* (CSR) yang dikelola oleh BUMN atau Perusahaan, dalam program *co-operative education*(Co-op), sehingga melalui program ini mahasiswa dapat dilibatkan langsung dalam menggali pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja di Industrinya sehingga nantinya dapat diimplementasikan saat menjadi seorang *entrepreneur*.

Kemitraan antara perguruan tinggi dengan Industri, Perusahaan dan UMKM telah dituangkan dalam “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi bahwa, kemitraan antara perguruan tinggi dan dunia usaha melalui program *cooperative education* merupakan salah satu upaya mewadahi mahasiswa untuk mengembangkan dan mengamalkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah dengan membantu para pemilik UMKM dalam mengembangkan usahanya”. Selain mahasiswa akan banyak memperoleh pembelajaran dan pengalaman bagaimana mengelola usaha dan solusi terhadap berbagai masalah dilapangan, dimana pengalaman-

pengalaman tersebut tidak didapatkan di bangku kuliah, hal ini menjadi bekal mahasiswa setelah lulus sebagai pencipta kerja atau *job creator* yang kreatif dan inovatif.

Penguatan kerjasama Perguruan Tinggi dengan Industri/ perusahaan dan pemerintah untuk pengembangan *entrepreneur* pemula terdapat dalam Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi dalam kebijakan Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK (P3-IPTEK). Model *triple helix*, pada potensinya menghasilkan *entrepreneur* yang kreatif dan inovatif bagi peningkatan daya saing sektor produksi dan industri lewat pembangunan inkubator bisnis dan modal ventura, (Syarifuddin, 2016:3)

Inkubator bisnis saat ini populer di kalangan pengusaha dengan berbagai manfaat dan layanan yang ditawarkan jejaring di antara para inkubasi untuk membantu para wirausaha pemula terhubung dengan sesama pebisnis potensial. Konsep inkubator bisnis tersebut memandu wirausaha pada keahlian menerjemahkan ide-ide menjadi peluang bisnis yang dapat diterapkan dan berkelanjutan hingga mencapai bisnis bertumbuh dan berkembang menjadi sukses.

Maraknya pendirian inkubator bisnis dianggap sebagai strategi pengembangan usaha bertujuan membantu dan mempercepat proses pembentukan, pengembangan, dan kemampuan bertahan hidup dari perusahaan baru dan yang sudah ada di masyarakat, (Abduh et al, 2007; Rice dan Mathews, 1995) dalam (Darmawan, 2019:3).

Perguruan tinggi hendaknya memanfaatkan peluang membuat pusat inkubasi bisnis pada kegiatan penelitian kampus dan mengubahnya menjadi bisnis komersial sehingga kerjasama akan terjadi diantaranya pendayagunaan secara seimbang antara pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian serta teknologi dengan timbal balik manfaat dapat menempatkan mahasiswa untuk praktek di industri sehingga menjadikan pengalaman berharga dalam merintisnya kelak menjadi pengusaha pemula.

D. LANDASAN KEBIJAKAN

Landasan kebijakan dalam Pendidikan Dan Pelatihan *E-Commerce* untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa menjadi acuan dalam penyusunan program dan kegiatan pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi untuk memastikan setiap individu memiliki akses kepada pendidikan yang berkualitas dan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui landasan kebijakan-kebijakan yang diterapkan diharapkan tercipta sistem pendidikan dan pelatihan yang terarah, terstruktur, dan berkesinambungan, sehingga mampu menghasilkan sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi berdaya saing, dan siap menghadapi tantangan di era globalisasi.

Landasan kebijakan yang digunakan diantaranya sebagai berikut :

1. Undang-Undang Nomor.12 Tahun 2012, pasal 44 Pendidikan Tinggi, tentang Sertifikat Kompetensi :

Landasan hukum penyelenggaraan pendidikan tinggi yang berkualitas dan relevan pada kebutuhan masyarakat dan perkembangan Iptek, dan seni, maka setiap lulusan perguruan tinggi tidak hanya diberikan ijazah kelulusan, tetapi juga diberikan sertifikat kompetensi sebagai pengakuan atas keahlian atau keterampilan yang dimilikinya selain memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya ke dalam praktik pekerjaan.

Landasan hukum pemberian sertifikat kompetensi telah tertuang dalam Undang Undang Nomor.12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 44 ayat (1) bahwa, Sertifikat kompetensi merupakan pengakuan kompetensi atas prestasi lulusan sesuai dengan keahlian dalam cabang ilmunya dan/atau memiliki prestasi di luar program studinya. Dengan memiliki sertifikat kompetensi diupayakan dapat memberikan nilai tambah lulusan perguruan tinggi untuk berdaya saing di pasar tenaga kerja.

2. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 210/M/2023 Tanggal 25 Juli 2023 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi.

Perguruan Tinggi harus memperhatikan kualitas pelayanan pada peserta didik karena merupakan bagian dari Indikator Kinerja Utama – (IKU.1)– Lulusan Mendapat Pekerjaan yang Layak .

Pada inidikator ini Perguruan Tinggi harus mendukung lulusannya segera mendapatkan pekerjaan. Maka kualitas pelayanan akademik dan non-akademik seperti pelatihan *soft skill*, sertifikasi kompetensi, dan bimbingan karier menjadi bagian yang sangat perlu diperhatikan.

IKU tidak hanya menjadi alat ukur, tetapi juga menjadi arah transformasi layanan pendidikan tinggi baik dari sisi akademik, administratif, digitalisasi, layanan karier, dan kerja sama eksternal .

3. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 2 Tahun 2016 tentang Sistem Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI):

Pendidikan Tinggi berkewajiban menyiapkan lulusan menjadi intelektual dan/atau ilmuwan yang berbudaya agar mampu memasuki dan/atau menciptakan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan diri menjadi profesional sesuai kebutuhan dan ekspektasi dunia kerja.

SKKNI (Sistem Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia), sebagai acuan kerangka kerja terstandar yang seragam di berbagai bidang pekerjaan di seluruh Indonesia telah dirancang pemerintah untuk digunakan dalam proses uji sertifikasi kompetensi dalam mengukur kemampuan seseorang sesuai standar yang dibutuhkan di industrinya.

Kebijakan SKKNI ditetapkan melalui Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 2 Tahun 2016 tentang Sistem Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia untuk mengukur standar pada kompetensi tenaga kerja Indonesia yang diakui secara nasional serta diharapkan mampu bersaing secara internasional.

Diklat *E-Commerce* mengacu pada SKKNI No. 124 Tahun 2022: Bidang Pemasaran, tambahan SKKNI Nomor 56 Tahun 2018: bidang

Pengoperasian Komputer dan SKKNI Nomor 351 Tahun 2014: bidang Periklanan, pekerjaan tersebut dikenal sebagai Pemasaran Digital.

Tentang SKKNI ini memiliki dua model penyusunan yaitu MOSS (*Model Occupational Skills Standard*), yaitu berupa model penyusunan berdasarkan jabatan dan RMCS (*Regional Model Competency Standard*) merupakan model penyusunan yang menggunakan fungsi dari proses kerja suatu kegiatan usaha/industri, (Hamson & Nurdin, 2019:2).

SKKNI tersebut memuat beberapa unit kompetensi yang digunakan sebagai acuan untuk penyusunan program dan kurikulum pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi agar kemampuan yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta pendidikan dan pelatihan dapat adaptif dan produktif dengan kebutuhan (DUDIKA).

4. Permendikbud No. 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNi Bidang Pendidikan Tinggi;

Sistem Pendidikan Tinggi di Indonesia mengatur pula tentang kompetensi dalam UU Perguruan Tinggi No. 12 Tahun 2012 pasal 29, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi), bahwa kompetensi lulusan Perguruan Tinggi merupakan penjenjangan capaian pembelajaran yang menyetarakan luaran bidang pendidikan formal, nonformal, informal, atau pengalaman kerja dalam rangka pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor'. Pendidikan Tinggi merumuskan elemen kompetensi menjadi 3 kelompok, yaitu :

- (1) *Kompetensi utama* adalah kemampuan untuk menampilkan unjuk kerja yang memuaskan sesuai dengan penciri program studi;
- (2) *Kompetensi pendukung* adalah kemampuan yang dapat mendukung kompetensi utama serta merupakan ciri khas perguruan tinggi yang bersangkutan;
- (3) *Kompetensi lainnya* adalah kemampuan yang ditambahkan untuk dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan ditetapkan berdasarkan keadaan serta kebutuhan lingkungan perguruan tinggi.

Undang Undang No.12 Tahun 2012, tentang kompetensi digambarkan berikut ini:



Gambar 11. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Penjelasan untuk capaian pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi kerja terkait erat dengan standar minimum kompetensi yang harus dicapai oleh peserta pembelajar meliputi :

- (1) Pencapaian kompetensi sesuai standar kompetensi beserta dimensi kompetensi dan *employability skills*-nya,
- (2) Indikator penilaian pencapaian kompetensi dan
- (3) Sistem evaluasi atau penilaian yang digunakan untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi.

Capaian Pembelajaran (*learning outcomes*) dimaksud merupakan internalisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap. Kompetensi dicapai melalui proses pendidikan yang terstruktur dan mencakup suatu bidang ilmu/keahlian tertentu atau melalui pengalaman kerja. Sehingga diharapkan dapat mengubah cara pandang lulusan, dengan tidak lagi mengandalkan prestasi atas dasar yudisium ijazah akan tetapi capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan dengan hasil mempunyai kompetensi mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran.

5. Permendikbud No. 81 tahun 2014, tentang Ijazah dan SKPI :

Lulusan Perguruan Tinggi penting memiliki Sertifikat Kompetensi dalam memperebutkan persaingan pasar kerja. Dunia industri saat ini tidak memprioritaskan ijazah atas kemampuan akademik yang dimiliki pelamar tetapi lebih memilih kepada pelamar yang dapat menyodorkan Sertifikat Kompetensi sebagai pendukung dan penanda keahliannya, karena industri membutuhkan tenaga yang sudah terampil dan siap pakai.

Dukungan pemerintah melalui Permendikbud No.81 Tahun 2014 Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi yang disebut SKPI (Surat Keterangan Pendamping Ijazah), sebagai dukungan kepada perguruan tinggi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap bersaing . Pemberian dokumen SKPI ini merupakan informasi lengkap dan transparan mengenai capaian atas prestasi lulusan yang sesuai dengan keahliannya dalam cabang ilmu selama masa studinya dan/ atau memiliki prestasi lainnya di luar program studinya dan ini membantu calon pemberi kerja atau institusi lain untuk memahami profil lulusan secara lebih jelas dan akurat.

6. Program, Sarana dan Prasarana, Biaya, Pelatih/ Instruktur :

Pengelolaan sarana dan prasarana dan kebutuhan lainnya sebagai penunjang utama proses penyelenggaraan Pendidikan dan Pelatihan *e-Commerce* berbasis Kompetensi, meliputi: Penyediaan peralatan pendukung Diklat (*Office Supplies, Office Furniture*), Komputer, Jaringan Wifi, Ruang Kelas, Tempat Praktek/ Simulasi, Bahan ajar, Sumber pembiayaan dan ketersediaan Pelatih/ Instruktur Diklat..

Sarana dan prasarana yang digunakan secara keseluruhan harus dapat memenuhi standar proses pembelajaran saat berlangsung pembelajaran karena akan berdampak pada kesuksesan penyelenggaraan Pendidikan dan Pelatihan *e-Commerce* yang bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa menjadi seorang *entrepreneur*.

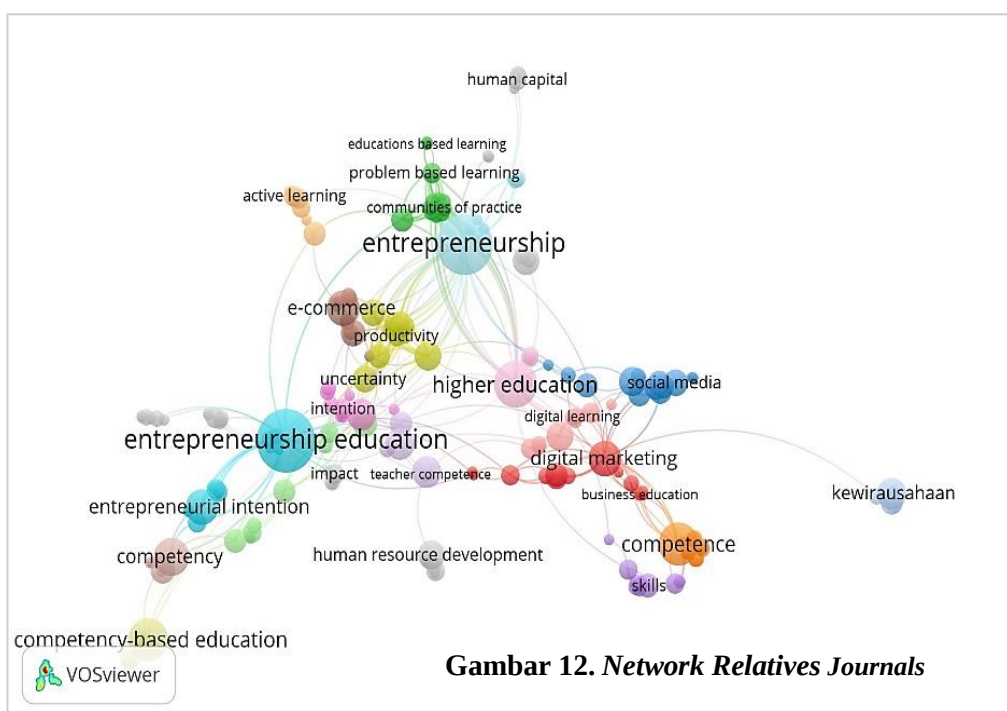
E. PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Penelitian tentang Manajemen Pendidikan dan Pelatihan *e-Commerce* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Entrepreneurship* Mahasiswa. Sebagai bahan perbandingan dilakukan kajian terhadap beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menunjang, serta relevan dengan tema dalam penelitian ini.

Peneliti menggunakan aplikasi *Publish or Perish* untuk membantu mengurutkan artikel-artikel penelitian terbaru dengan artikel-artikel lainnya yang bersambungan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Selanjutnya peneliti mengolahnya menggunakan aplikasi *VOSviewer* untuk memvisualisasi jaringan literatur dan mengekstraksi kata kunci penting dari jaringan artikel-artikel yang terdapat dalam daftar yang dikumpulkan dari *bibliometrik Publish or Perish* sehingga akan memberikan gambaran yang mudah dipahami peneliti untuk melakukan analisis data.

Membaca visualisasi jaringan gambar *VOSviewer*, terdapat berbagai elemen ditampilkan, seperti node, edge, warna, ukuran, dan struktur jaringan. Tampilan Visualisasi *VOSviewer* berupa Node (Simpul), mewakili entitas, seperti kata kunci, penulis, artikel, atau jurnal, dan terwakili oleh lingkaran atau titik, dan ukurannya menunjukkan signifikansi atau frekuensi dari unit.

Berikut ini hasil mengurutkan artikel-artikel terdahulu yang berhubungan (*Network Relatives*) dengan penelitian yang sedang diteliti dan telah diolah dengan tampilan gambar, berikut ini:



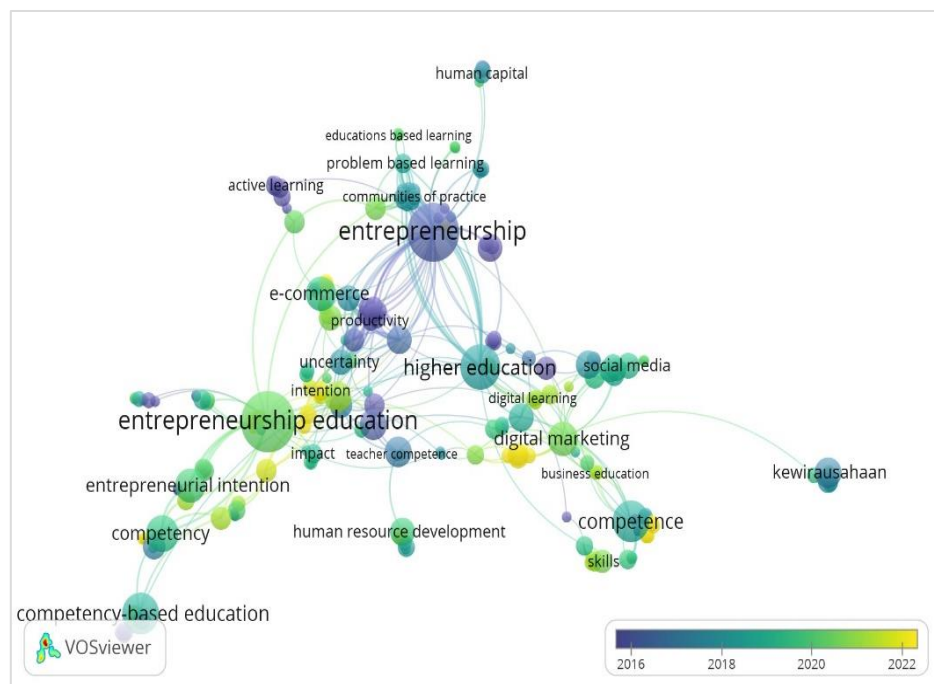
- *Network Relatives:*

Gambar jaringan diatas merupakan peta jaringan elemen tersusun berdasarkan jarak yang menunjukkan hubungan yang lebih kuat jika jarak menjadi lebih dekat. Dalam artian telah banyak yang membuat penelitian pada *keyword* tersebut dan topik tersebut telah yang sering dibahas bersama. Sedangkan bila elemen lebih jauh biasanya memiliki hubungan yang lebih lemah atau belum banyak yang melakukan penelitian pada *keyword* tersebut.

Ukuran node semakin besar, dan sering muncul maka semakin penting perannya dalam analisis jaringan. Edge (Garis Penghubung) menunjukkan hubungan atau keterkaitan antar unit (misalnya, seberapa sering dua kata kunci muncul bersama), jarak antara node menunjukkan tingkat keterkaitan; dan node yang lebih dekat menunjukkan keterkaitan yang lebih erat.

- *Overlay Visualization:*

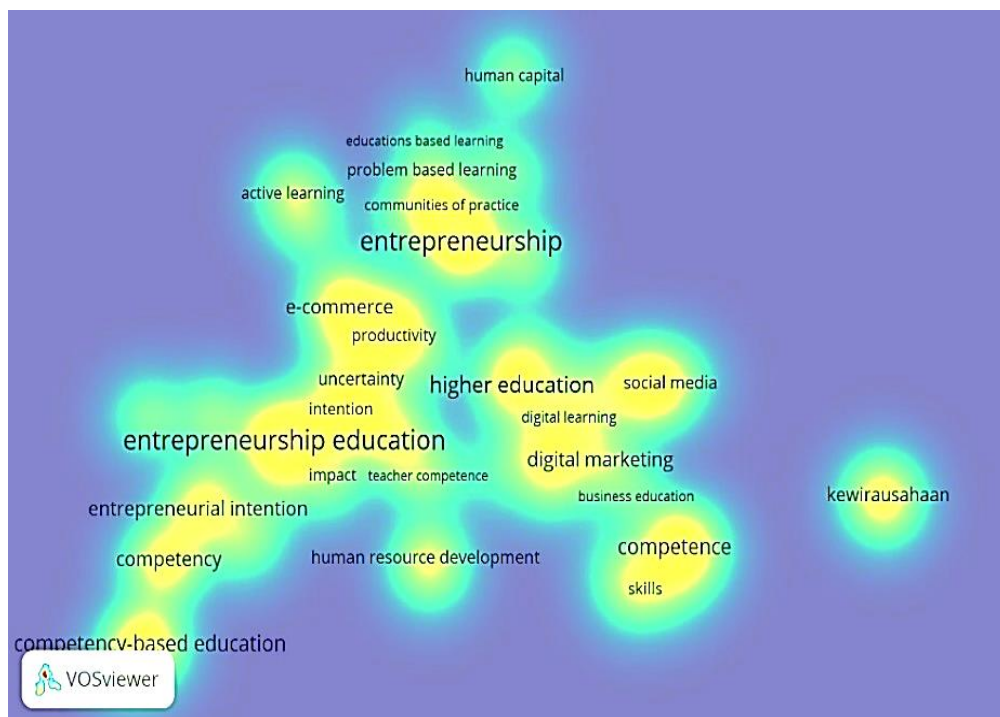
Tampilan yang memperlihatkan dinamika atau perubahan dinamika waktu berdasarkan warna elemen-elemen atau atribut lain, seperti skor tertentu atau rata-rata tahun publikasi. Gambar Visualisasi dibawah ini untuk melihat bagaimana suatu trend, topik, atau hubungan berubah dari waktu ke waktu atau berdasarkan kriteria lain.



Gambar 13. Overlays Visualization

- *Density Visualization:*

Menunjukkan kepadatan data pada suatu area dengan gradasi warna untuk menggambarkan konsentrasi elemen-elemen tertentu. Kepadatan elemen-elemen seperti kata kunci, penulis, atau dokumen dalam sebuah peta jaringan ditunjukkan melalui warna dan intensitas cahaya, mirip dengan peta panas (*heatmap*), semakin banyak atau penting suatu elemen di suatu area, akan semakin terang warnanya.



Gambar. 14 *Density Visualization*

Gambar *Density Visualization* diatas berguna untuk melihat seberapa kuat keterkaitan data satu dengan lainnya terhubung dalam publikasi dan sering muncul dengan identifikasi pada kepadatan warna cerah yang sering muncul dengan dominasi warna kuning.

Mode visualisai ini menampilkan tingkat kepadatan yang diambil berdasarkan elemen-elemen kunci yang berasal dari : jurnal-jurnal , institusi atau publikasi, penulis dan sumber data dari bibliometrik yang berguna untuk menentukan topik paling dominan dan sering muncul dalam mendukung peneliti mengambil keputusan untuk berkolaborasi dalam riset ilmiah.