

## MEMBUDAYAKAN *ENTREPRENEURSHIP* DI ERA INDUSTRI 4.0

### CIVILIZING *ENTERPRENEURSHIP* IN INDUSTRIAL ERA 4.0

Sri Rahayu Pudjiastuti <sup>1a</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Magister PPKn, STKIP Arrahmaniyah Depok  
<sup>a</sup>Jl. Masjid Al-Ittihad Pondok Terong Depok

korespondensi: sriahayu@stkip-arrahmaniyah.ac.id

APA Citation: Pudjiastuti, S.R. (2019). Membudayakan Entrepreneurship di Era Industri 4.0. Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan, 14(1), 12-18.

Received: 20-3-2019

Accepted: 25-5-2019

Published: 27-6-2019

**Abstrak:** Rendahnya budaya entrepreneurship disebabkan oleh beberapa persoalan diantaranya belum optimalnya kebijakan pemerintah dan implementasinya dalam menanamkan jiwa kewirausahaan, kurangnya fasilitas yang dapat mendukung kegiatan kewirausahaan bagi generasi muda, dan masih rendahnya sinergitas antar pemangku kepentingan, maka diperlukan penanaman jiwa kewirausahaan berbasis digital. Dengan budaya entrepreneurship, maka akan muncul inovasi untuk berlomba menciptakan ide-ide baru yang mampu memiliki pemikiran inovatif (innovative), menciptakan terobosan baru yang kreatif (breakthrough) dan berani menanggung resiko (risk taking). Tujuan penelitian ini adalah untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan mendalam berkaitan dengan kewirausahaan, jiwa kewirausahaan generasi muda di era industri 4.0. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis. Melalui studi kepustakaan (literatur) dan dengan pendekatan komprehensif integral, ditemukan bahwa budaya entrepreneurship dapat ditingkatkan dengan mengoptimalkan kebijakan pemerintah dan implementasinya melalui pelatihan dan pembinaan serta pemangangan di bidang kewirausahaan. Selain itu fasilitas yang dapat mendukung kegiatan membudayakan entrepreneurship dapat ditingkatkan dengan meningkatkan sinergitas antar pemangku kepentingan yang meliputi akademisi, swasta, pemerintah, masyarakat dan media.

**Kata Kunci:** Membudayakan; entrepreneurship; Era industri 4.0.

**Abstract:** The low culture of entrepreneurship is caused by several issues including the lack of optimal government policies and their implementation in instilling an entrepreneurial spirit, a lack of facilities that can support entrepreneurial activities for the younger generation, and the still low synergy between stakeholders, it is necessary to instill digital-based entrepreneurial spirit. With the culture of entrepreneurship, innovation will emerge to compete to create new ideas that are able to have innovative thinking (innovative), create new breakthroughs that are creative (breakthrough) and dare to take risks (risk taking). The purpose of this study is to add scientific insights and in-depth knowledge relating to entrepreneurship, the entrepreneurial spirit of the younger generation in the industrial era 4.0. The research method used is descriptive analytical. Through literature study and with an integrated comprehensive approach, it was found that the culture of entrepreneurship can be improved by optimizing government policies and their implementation through training and coaching and apprenticeship in the field of entrepreneurship. In addition, facilities that can support the activities of cultivating entrepreneurship can be improved by increasing synergy among stakeholders, including academics, the private sector, the government, the community and the media.

**Keywords:** Cultivating; entrepreneurship; industrial era 4.0.

## 1. PENDAHULUAN

Krisis ekonomi global dan terjadinya kemunduran dunia usaha industri menyebabkan munculnya suatu kekuatan yang terlihat *survive* yaitu kegiatan kewirausahaan (*entrepreneurship*). Kegiatan ini merupakan upaya untuk mengelola sumber daya seoptimal mungkin dengan harapan hasil yang optimal untuk skala kecil dan menengah. Dengan kemampuan wirausaha mampu melihat peluang bisnis, menjadikan sumber daya yang tidak diminati dan diperhatikan oleh orang lain menjadi barang berharga bagi dirinya, keluarganya dan masyarakat disekelilingnya. Generasi muda yang menjadi wirausaha bahkan bisa merekrut orang-orang disekitarnya, terutama teman dekatnya untuk ikut bergabung dalam usaha sehingga mengurangi pengangguran. Hal ini termasuk sesuatu yang sangat menguntungkan bagi semua pihak.

Bila semua generasi muda memiliki pola pikir seperti itu, masalah ketenagakerjaan di Indonesia tidak perlu dipikirkan lagi. Setiap generasi muda adalah tenaga kerja yang harus mampu menghadapi hidup dengan lebih baik. Negara Indonesia berpeluang dalam membudayakan *entrepreneurship*. Menurut data tahun 2030, Indonesia diprediksi memiliki jumlah penduduk produktif 60%, dengan 30% nya penduduk muda yang berpotensi untuk menjadi *entrepreneur* muda. Gaya hidup digital yang merebak saat ini berpeluang memberikan kemudahan untuk membuka pasar untuk usaha kecil dan menengah. Sebagaimana visi Indonesia menjadi negara digital ekonomi terbesar se Asia Tenggara pada tahun 2020 mendatang. Yang menjadi fokus utamanya adalah mendukung pelaku usaha lokal yang terdiri dari UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) dan *Startup* lokal.

Berdasarkan kondisi tersebut maka pemerintah harus campur tangan untuk memberikan kepastian dan perlindungan hukum dengan tetap memberikan peluang inovasi, dan diperlukan adanya partisipasi masyarakat. Generasi muda ikut menentukan nasib bangsa dalam hubungan antar bangsa

di dunia dengan menjadi *entrepreneurship* muda mandiri. Dengan memperhatikan generasi muda melalui pembudayaan *entrepreneurship*, kita dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang efektif dalam kehidupan masyarakat. Karena kegiatan *entrepreneurship* dapat meningkatkan perekonomian suatu negara dalam bentuk kontribusi berupa menyediakan lapangan pekerjaan, memberantas kemiskinan, meningkatkan pendapatan negara melalui pajak, dan meningkatkan daya saing bangsa.

Peningkatan pemberdayaan masyarakat berbanding lurus dengan peningkatan jumlah pengusaha di masyarakat. Karenanya jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) sangat perlu dimiliki generasi muda sehingga jumlah pengusaha semakin meningkat. Sementara di Indonesia, pengembangan kewirausahaan di tanah air tidak sepesat yang terjadi dinegara-negara maju. Rata-rata di negara maju, 14% penduduknya adalah pengusaha. Sementara di Indonesia angkanya masih 3,1% dari total penduduk kita saat ini. Dengan melihat angka yang relatif masih jauh bila dibandingkan dengan jumlah pengusaha di negara maju, maka Indonesia perlu melalui semua elemen terutama pemerintah, perlu membudayakan *entrepreneurship* bagi generasi muda (Kuwado, 2018).

Dalam aspek jiwa kewirausahaan, generasi muda adalah agen perubahan yang perlu memiliki jiwa kewirausahaan sehingga menjadi tenaga potensial untuk membangun negara Indonesia tercinta ini. Generasi muda yang *survive* yaitu generasi *entrepreneurship* yang diharapkan mampu memiliki pemikiran yang inovatif, menciptakan terobosan baru secara kreatif dan keberanian menanggung resiko. Dengan membudayakan *entrepreneurship* diharapkan birokrasi yang ada disetiap instansi memiliki harapan untuk dapat mendukung kreativitas agar dapat berkompetisi melahirkan cara baru agar dapat efisien efektif, inovatif, dan fleksibel serta adaptif (Daryanto & Cahyono, 2013). Cara baru tersebut di era 4.0 disebut dengan wirausaha digital. Melalui ekonomi digital dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perekonomian Indonesia.

Hal ini dapat didukung dengan peran teknologi informasi dalam dunia bisnis. Di dukung pula dengan adanya media sosial dalam konteks ekonomi digital dapat berperan juga dalam membuka kesempatan usaha baru bagi generasi milenial. Hal inilah salah satu indikator munculnya fenomena *entrepreneurship* digital. (Herman dkk., 2016). *Entrepreneurship* digital adalah merupakan usaha untuk memanfaatkan teknologi informasi dan bisnis yang diminati oleh generasi milenial. Industri 4.0 merupakan nama tren otomasi dan pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik (Anwar, 2018).

Karenanya setiap hari banyak *star-up* yang berbasis digital dan online shop memberikan aneka macam pilihan yang penuh inovasi. Bahkan banyak perusahaan berbasis digital mewarnai dinamika baru generasi milenial di era ekonomi digital. Revolusi industri 4.0 menjadi indikator menguatnya peran teknologi informasi yang idelanya segera dimanfaatkan oleh para stakeholder dan para pengambil kebijakan dalam membangun *entrepreneurship* digital. Yang harus difasilitasi oleh pemerintah adalah pemerataan infrastruktur digital agar dapat membangun ekosistem yang mendorong tumbuhnya wirausaha digital baru (Arianto, 2018).

Menurut Fadiati (2011) teori kewirausahaan dapat digolongkan menjadi empat, yaitu (1) Teori ekonomi; teori ini menyatakan bahwa *entrepreneur* dapat muncul dan maju jika ada peluang ekonomi. (2) Teori sosiologi menyatakan bahwa warisan sosial adalah yang menjadi penentu bagi kewirausahaan. (3) Teori psikologi menyatakan suksesnya seorang wirausaha tidak hanya bergantung kepada kondisi lingkungannya, tetapi lebih tergantung pada faktor kepribadian. (4) Teori perilaku menjelaskan bahwa perilaku wirausaha generasi muda merupakan upaya kinerja yang berdasarkan pada sebuah konsep. Jadi menurut teori ini, *entrepreneurship* dapat pelajari dan dikuasai secara sistematis dan terencana (Fadiati, 2011).

Jumlah pelaku UMKM (Usaha Mikro, Kecil

dan Menengah) yang memanfaatkan internet dalam menjual produknya masih minim sekali. Dari hasil riset Deloitte pada tahun 2016, ada 9 persen dari 57,9 juta usaha mikro, kecil dan menengah yang menjual produknya menggunakan jejaring sosial yang terintegrasi *platform e-commerce*. Ada 37 persen pelaku usaha mikro, kecil dan menengah yang tidak memiliki akses internet, baik komputer maupun *smartphone*. Ada 36 persen usaha mikro, kecil dan menengah yang memiliki akses internet tapi tidak di manfaatkan untuk menjual produk, 18 persen nya menggunakan jejaring media sosial untuk menjual produk (Deloitte Consumer Insights Deloitte Consumer Insights, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Bank dunia keterlibatan usaha mikro, kecil dan menengah secara digital menjadi pendorong tercapainya target pertumbuhan ekonomi Indonesia 7 persen pada tahun 2025. Karenanya saat ini pemerintah menghadirkan program menciptakan 6 juta usaha mikro, kecil dan menengah untuk *do digital*. Bila program tersebut terwujud, bisa dipastikan jumlah UMKM yang berkemampuan *e-commerce* akan meningkat dari 8% menjadi 10%-12%. Karenanya hal tersebut mendorong tambahan 12 persen kontribusi usaha mikro, kecil dan menengah kepada produk domestik bruto pada tahun depan 2020 (Susilo, 2005).

Masih sedikitnya jumlah pengusaha dan banyaknya jumlah generasi muda menjadi peluang dan tantangan tersendiri bagi kita dan pemerintah dalam menangani potensi generasi muda yang bisa dijadikan wirausaha yang potensial dan berdaya saing. Dengan peluang yang besar serta perlunya daya dukung yang kuat untuk membudayakan *entrepreneurship* pada para pemuda, membuat penulis tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang "Membudayakan *Entrepreneurship* di Era Industri 4.0"

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Teknik kajian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode

deskriptif analitis. Metode ini menitikberatkan pada, permasalahan natural yang terjadi, kemudian hasil penelitian dikaji selanjutnya dianalisis untuk dapat ditarik kesimpulannya. (Pudjiastuti, 2018). Metode ini menekankan pada pengumpulan referensi dan analisis penyajian data dan fakta berdasarkan metode penelitian literatur (studi kepustakaan). Pendekatan yang digunakan melalui pendekatan komprehensif-integral, yaitu dengan melihat faktor-faktor yang menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada diri generasi muda di era 4.0. Waktu penelitian ini di berlangsung mulai September 2018.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya kondisi *entrepreneurship* bagi para pemuda menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi para pemangku kepentingan pembangunan, keinginan yang serba ingin mudah, instan dan aman, membuat generasi muda Indonesia saat ini merasa nyaman dengan bekerja sebagai pegawai atau bahkan bagi yang belum mendapatkan pekerjaan, mereka memilih menganggur dari pada harus membuka usaha. *Entrepreneurship* bagi para pemuda sudah seharusnya diberikan sebagai bentuk persiapan bagi generasi muda untuk menghadapi kehidupan lebih baik. Kebutuhan dan persaingan hidup sekarang ini sangat tinggi sehingga dibutuhkan tingkat kreativitas dan inovasi. Kita dapat melihat kenyataan dalam kehidupan, bahwa anak-anak muda yang dapat bertahan dalam hidupnya, karena mereka menjalankan usaha mandiri atau wirausaha.

Generasi muda yang kreatif menghadapi hidup dengan bekal jiwa kewirausahaan sehingga hal tersebut membuka peluang yang lebar untuk hidup lebih baik. Kuantitas generasi muda ini harus dibarengi dengan kualitas pemuda, sehingga menjadi peluang bukan ancaman. Mayoritas generasi muda potensial sekali jika disiapkan dengan serius, dengan benar, dengan terencana, dan implementasinya dikawal dengan seksama dan penuh tanggung jawab. Generasi muda

saat ini cenderung mengalami degradasi moral karena pengaruh-pengaruh internal (individu dan keluarga) dan eksternal (lingkungan pendidikan dan lingkungan sosial sangat membutuhkan sekali program yang menyentuh dan lebih meningkatkan daya dorong (motivasi) dalam pemberdayaan, sehingga mengurangi angka permasalahan sosial pada generasi muda.

#### a). Kebijakan pemerintah dan implementasinya dalam menanamkan jiwa kewirausahaan generasi muda.

Selama ini pelajaran kewirausahaan hanya kita dapatkan di bangku SMK dan Perguruan Tinggi. Kenyataannya, belum semua pendidikan formal dari tingkat paling rendah hingga jenjang tertinggi memberikan kurikulum kewirausahaan kepada peserta didiknya. Apalagi jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas, nyaris tidak ada pengenalan tentang kewirausahaan.

Pemerintah melalui UU Kepemudaan No. 40 Th. 2009 pasal 35 menjelaskan bahwa pemerintah wajib menyiapkan sarana dan prasarana bagi para pemuda untuk memfasilitasi pelaksanaan kegiatan para pemuda. Tetapi ternyata Undang-Undang ini belum menjelaskan tentang sarana dan prasarana pembinaan kepemudaan khususnya bidang kewirausahaan. Pemerintah sebenarnya menyadari bahwa untuk mengatasi masalah penciptaan lapangan kerja tidak mungkin bisa diatasi oleh pemerintah sendiri, diharapkan masyarakat ikut berperan aktif untuk menciptakan peluang kerja melalui program penciptaan usaha-usaha mandiri sehingga mampu memberikan kesempatan kerja baik bagi dirinya maupun orang lain.

Pemerintah harus terus mendorong pertumbuhan, pemerataan dan distribusi pembangunan yang bermutu dan berfifat inklusif, memiliki basis yang luas dengan berdasarkan keunggulan SDM (sumber daya manusia) dan penguasaan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sesuai dengan lingkungan strategis.

**b). Fasilitas sarana maupun prasarana yang dapat menunjang kegiatan kewirausahaan generasi muda.**

Penyediaan fasilitas sarana ataupun prasarana yang dapat menunjang kegiatan *entrepreneurship* bagi para pemuda telah diatur dalam Undang-Undang Kepemudaan pasal 37 ayat 1 dan ayat 2. Artinya pemerinrah, organisasi kepemudaan, dan masyarakat mempunyai kewajiban untuk menyediakan, memelihara dan mengelola sarana dan prasarana kegiatan kepemudaan yang layak dan strategis. Fasilitas sarana ataupun prasarana yang dapat menunjang masih sangat kurang. Adalah hal yang sangat penting diperhatikan dan kaitannya dengan penganggaran, dan ini pun harus segera dibicarakan dan dituangkan dalam peraturan atau perundang-undangan.

**c). Strategi yang harus dilakukan agar pembudayaan *entrepreneurship* bagi para pemuda adalah sinergis dan kolaborasi.**

Sinergitas dalam pembinaan kewirausahaan pemuda dimaksudkan adalah adanya keterpaduan seluruh program atau pun kelembagaan yang terkait bagaimana membangun dan memastikan hubungan kerjasama yang produktif serta kemitraan yang harmonis dengan para pengambil kebijakan untuk menghasilkan kewirausahaan pemuda berkualitas dan unggul.

Sinergi disini dimaksudkan untuk setiap individu ataupun kelompok orang dapat mempengaruhi dan saling berhubungan melalui dialog dengan menyamakan persepsi, sikap dan opini. Sedangkan kolaborasi adalah sebagai upaya terlibat secara bersama-sama dalam upaya yang terkoordinasi dan terpadu dalam menyelesaikan suatu masalah dengan tujuan bersama, tanpa batas waktu dan rentang periode mulai dari sendiri secara individual, secara berkelompok dan melalui organisasi atau kelembagaan.

**1) Akademisi.**

Beberapa hal yang bisa dilakukan akademisi dalam menanamkan jiwa kewirausahaan, misalnya perlu dilakukan beberapa kebijakan yang antara lain adalah sebagai berikut;

(a). Membentuk sistem yang dapat mengatur kemitraan secara sinergis dengan dunia usaha serta dunia industri agar dapat meningkatkan kesesuaian antara lulusan dengan kebutuhan dunia usaha serta industri. (b). Kurikulum di Perguruan Tinggi, Program Studi sesuai lingstra dan Pendidikan vokasi harus berbasis kearifan lokal, sesuai kebutuhan wilayah dan pasar tenaga kerja. (c). Bidang pendidikan dapat mengoptimalkan pemanfaatan kewajiban sosial bagi perusahaan dalam bidang pendidikan. (d). Pembentukan organisasi profesi yang mengatur sistem kemitraan agar sinergis dengan setiap organisasi masyarakat dalam menyelenggarakan SMK, misalnya dengan menyiapkan program sertifikasi profesi. (e). Pemanfaatan potensi yang ada dimasyarakat, dunia usaha, serta bagi dunia industri agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (f). Pengembangan research dan development, untuk memajukan bidang kewirausahaan pemuda sesuai kemajuan digitalisasi teknologi.

**2) Bisnis.**

Peran pihak swasta adalah lebih meningkatkan kerjasama dengan pemerintah untuk dapat melakukan kegiatan sosial di setiap perusahaan dengan memberikan bantuan baik secara fisik maupun non fisik berupa pelayanan kesehatan dan pembangunan masyarakat, beasiswa dan sebagainya. Perusahaan yang juga bisa bekerjasama dengan lembaga pendidikan untuk membuat MoU penyerapan tenaga kerja dari suatu sekolah atau perguruan tinggi. Berkaitan dengan peraturan tentang CSR, maka perusahaan dalam hal ini dapat berdiri sebagai mitra pemerintah dalam pembinaan kewirausahaan. Sebaiknya semua perusahaan ikut terlibat dalam kewirausahaan yang mempunyai kewajiban secara sosial berupa *Corporate social responsibility* (CSR)

**3) Pemerintah.**

Pemerintah adalah salah satu stakeholder penting dalam membudayakan *entrepreneurship* bagi generasi muda. Pemerintah mempunyai tanggung jawab dan berkewajiban atas penyelenggaraan

kemajuan generasi muda dalam kewirausahaan pemuda, sebab terkait upaya yang dilakukan sebagai pemangku kepentingan dengan peningkatan kualitas SDM sebagai pelaku dalam membangun Indonesia. Dengan jiwa kewirausahaan yang dimiliki generasi muda, setidaknya tenaga-tenaga pembangunan negeri dan bangsa merupakan kelompok orang-orang dengan tingkat kualitas tinggi. Pemerintah memiliki tanggung jawab utama sebagai agent of development.

#### 4) Masyarakat.

Individu yang dibentuk dari sebuah keluarga dimana keluarga sebagai unsur terkecil dalam masyarakat dapat berpartisipasi dalam membudayakan *entrepreneurship* sedini mungkin kepada anak-anak di dalam keluarga itu. Dan kelompok-kelompok sosial juga memberikan keterlibatan yang maksimal dalam mempengaruhi karakter anak, di samping peran keluarga yang cukup dominan, maka masyarakat tidak kalah besar perannya.

#### 5) Media.

Media sosial dapat menjadi tulang punggung dalam strategi pemasaran dan *quote-quote* yang memotivasi. Oleh sebab itu, media sosial harus menjadi sarana pemasaran yang terpercaya dan *up to date*. Motivator juga harus sesering mungkin upload video atau tulisan motivasi tentang pentingnya menjadi wirausaha muda. Layanan sosial media harus dapat memfasilitasi adanya komunikasi yang baik antara produsen dengan konsumen. Komunikasi dua arah ini diharapkan memberi peluang konsumen dapat turut serta, berkolaborasi, dan berinteraksi yang pada intinya ada umpan balik pada keduanya. Media menjadi wadah dari akun-akun untuk berdagang atau menjual produknya.

#### d) Era Industri 4.0.

Salah satu hal terbesar di dalam revolusi industri 4.0 adalah *internet of Things*. IoT (*internet of Things*) dapat menghubungkan dan memfasilitasi proses komunikasi antara mesin, perangkat, sensor, dan manusia melalui jaringan internet. Dalam hal ini bukan saja Internet of Things yang dapat

digunakan, tetapi ada pula big Data, yaitu informasi yang tersimpan di *cloud computing*. Big Data ini memiliki peran yang tidak kalah penting di era Industri 4.0. Pemanfaatan *platform ecommerce* dapat memperpendek jarak antara produsen dan konsumen, dengan memperpendek jarak ini berarti dapat menstabilkan harga, karena tidak melalui mata rantai distribusi yang panjang. Jika para pelaku usaha mikro, kecil dan menengah dapat bertransformasi dengan perdagangan berbasis digital, maka dapat memperluas usaha dan meningkatkan produktivitasnya dan selanjutnya akan dapat meningkatkan kesejahteraannya.

Beberapa faktor yang menyebabkan seseorang memilih belanja online, yaitu karena; (1) Nyaman, masyarakat sudah mulai enggan dengan keramaian dengan berdesak-desakan saat belanja di pusat Arianterbelanjaan. (2) Informasi yang lengkap, cepat dan mudah. (3) Produk yang tersedia, dengan jasa yang tidak harus berkunjung ke toko. (4) Efisien waktu dan biaya, dengan belanja melalui online dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Identifikasi tersebut menggambarkan bahwa melalui *online shop* sebagai bagian dari *entrepreneurship digital* banyak menawarkan kemudahan dan kenyamanan serta solusi dengan tarif yang tentunya lebih murah, karena sudah memperpendek jarak antara produsen dan konsumen.

## 4. KESIMPULAN

Membudayakan *entrepreneurship* harus dimulai sejak usia dini. Jiwa kewirausahaan harus ditanamkan mulai di rumah dan sekolah. Karenanya partisipasi dan keaktifan orang tua serta guru dalam mendidik dan mengajar sangat penting dalam mengedukasi dan memotivasi anak agar mereka dapat tumbuh menjadi generasi *entrepreneurship* muda yang kuat, berani mengambil keputusan dan resiko.

Mengkampanyekan, mensosialisasikan, mengedukasi, dan memotivasi generasi muda untuk mau berwirausaha melalui

media sosial. Memotivasi dan menginspirasi para pemuda agar mau dan berani terjun menjadi wirausahawan muda dengan memperbanyak buku-buku biografi pengusaha sukses. Dengan membangun *entrepreneurship digital* diyakini dapat mendorong usaha mikro, kecil dan menengah untuk dapat go digital. Sehingga banyak ide-ide inovatif dari para pemuda yang bisa diaplikasikan dalam menarik aktivitas ekonomi yang memiliki potensi dapat meningkatkan kualitas hidup.

- Pudjiastuti, S. R. (2018). Implementation of The Mind Mapping Model With Scattergories Game in Improving Creativity and Learning Outcomes in National Education Materials. *JhSS Journal of Humanities and Social Studies*, 2(2): 22-24. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jhss/article/view/912/773>.
- Susilo, Y. S. (2005). *Pembangunan Ekonomi: Peran Perbankan Dalam Pembiayaan UMKM*. Bank Dunia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. C., ( 2018, Desember 3), CNBC Indonesia. *Fokus Jokowi ke Depan: Realisasi Revolusi Industri 4.0*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20181213155744-4-46268/fokus-jokowi-ke-depan-realisasikan-revolusi-industri-40>.
- Arianto, B. (2018, Mei 23). Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat. *Membangun Kewirausahaan Digital*.
- Daryanto & A.D. Cahyono. (2013). *Kewirausahaan: Penanaman Jiwa Kewirausahaan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deloitte Consumer Insights. (2019, September). *Sudahkah Pola Belanja Orang Indonesia Bergeser Menuju Digital* ?. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/id/Documents/about-deloitte/id-about-dip-edition-1-chapter-5-id-sep2019.pdf>.
- Fadiati, 2011. *Menjadi Wirausaha Sukses*.
- Herman, M., Pentek, T., & Otto, B. (2016). *Design Principles for industri 4.0*. Scenarios. Hawaii International Conference on System Sciences. <https://pdfs.semanticscholar.org/8f60/1826b213012ee349534511e9a5b617278e5e.pdf>.
- Kuwado, F. J. (2018, April 5). Kompas.com. <https://nasional.kompas.com/read/2018/04/05/17261391/jumlah-entrepreneur-di-indonesia-jauh-di-bawah-negara-maju-ini-kata-jokowi>.