

IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS APLIKASI E-SNB (ELECTRONIC SOCIAL NETWORK FOR BUSINESS)

Oleh :

Dandhi Kuswardhana¹⁾, Bahtiar Hasan²⁾

^{1) 2)} Prodi Pendidikan Teknik Elektro FPTK UPI Bandung

¹⁾dandhi@upi.edu

²⁾bahtiarhasan@yahoo.com

Abstrak

Setiap lulusan dituntut untuk memiliki kemampuan yang komprehensif. Namun demikian, masih banyak permasalahan yang ada diantaranya adalah lemahnya keterampilan *soft skills* padahal di dalam dunia kerja tidak hanya diutamakan kemampuan akademik tetapi diutamakan juga bagaimana lulusan perguruan tinggi di dalam mengembangkan lulusannya harus dapat berinteraksi terhadap sesama rekan kerja (*team Building*), bagaimana memimpin suatu departemen/kerja (*Leadership*), bagaimana lulusan tersebut mampu memecahkan suatu masalah di lingkungan kerja (*problem solving*), dan dapat berkomunikasi di dunia kerja (*communication skills*). Metodologi yang digunakan dalam kegiatan ini melalui 5 tahapan yaitu Analisis *Need Assessment (Base Line)*, pelatihan, pelaksanaan, monitoring, dan Evaluasi Program (*End Line*). Objek yang dijadikan pelaksana dalam kegiatan ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro sebanyak 15 orang. Diakhir tahapan pelaksanaan mahasiswa memiliki kompetensi dibidang kewirausahaan dan Teknologi informasi yang baik.

Kata kunci : *Hardskill, softskill dan team bulding*

Abstract

Each graduate is required to have the ability comprehensively. Nevertheless, there are still many problems such as lack of soft skills whereas in the world of work is not only academic skills but preferably also how college graduates in the developing graduates must be able to interact against a fellow co-worker (Team Building), how to lead a department (Leadership), how graduates are able to solve a problem in the workplace (problem solving), and they could be able to communicate each other in the workplace (communication skill). The methodology used in this activity is the 5 stages, these are Analysis of Need Assessment (Base Line), training, implementation, monitoring, and evaluation of programs. The Objects that are used in implementing this activity is student of Electrical Engineering Education in UPI amount of 15 students. At the end of activity, student have a great competencies in entrepreneurship and information technology fields.

Keyword : *Hardskill, softskill dan team bulding*

PENDAHULUAN

Ada beberapa permasalahan yang terjadi di dalam perguruan tinggi dimana mahasiswa hanya diasah dibidang akademiknya sedangkan non akademiknya sering kali terlupakan atau

kurang diperhatikan terhadap kemampuan mahasiswa, tidak heran dalam berita di Kompas 19 Februari 2010 (latief, 2010) yang lalu dikatakan bahwa 2 juta diploma dan Sarjana yang menganggur, hal ini disebabkan karena

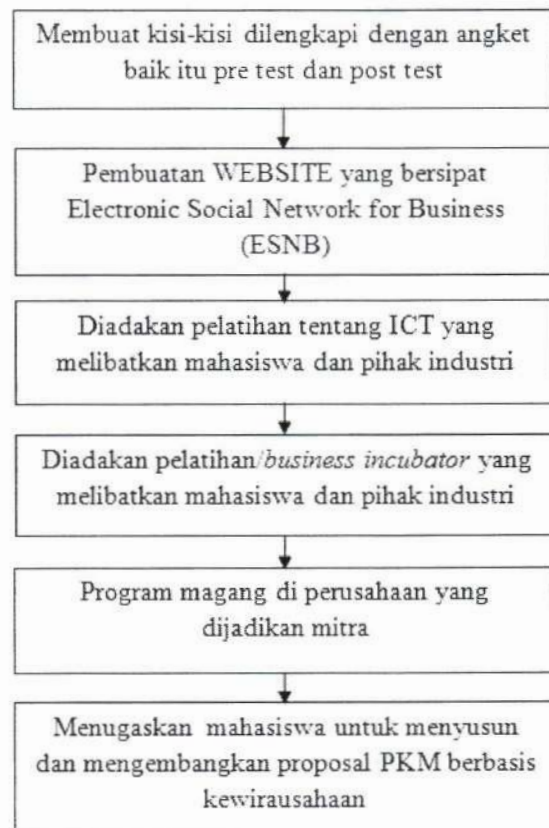
sebahagian lulusan perguruan tinggi tidak memiliki keterampilan non akademis.

Banyak perguruan tinggi mengutamakan lulusannya hanya mementingkan lulusan dari IPK yang tertinggi dengan harapan dapat diterima di pekerjaan yang layak, akibatnya keterampilan *soft skills* tidak diutamakan padahal di dalam dunia kerja tidak hanya diutamakan kemampuan akademik tetapi diutamakan juga bagaimana lulusan perguruan tinggi di dalam mengembangkan lulusannya harus dapat berinteraksi terhadap sesama rekan kerja (*team Bulding*), bagaimana memimpin suatu departemen/kerja (*Leadership*), bagaimana lulusan tersebut mampu memecahkan suatu masalah di lingkungan kerja (*problem solving*), dapat berkomunikasi di dunia kerja (*communication skills*), dll (Leo Alexander Tambunan, 2011).

Selain itu juga, menurut data dari Badan Pusat Statistik, menyebutkan bahwa tingkat pengangguran terbuka di Indonesia mencapai 7,87%, Data lain dari sumber yang sama mengindikasikan adanya kenaikan jumlah penduduk yang bekerja menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan untuk golongan SMK, diploma, dan universitas. Untuk pekerja dengan pendidikan diploma hanya sebesar 2,79 juta orang atau sekitar 2,55 persen, dan pekerja dengan pendidikan sarjana lebih besar yaitu tercatat sebesar 4,66 juta orang atau mencapai 4,44 persen. Tentu saja keadaan seperti ini akan menimbulkan masalah pengangguran khususnya yang berpendidikan tinggi akan berdampak negatif terhadap stabilitas sosial dan kemasyarakatan (Kementrian Pendidikan Nasional DIKTI, 2010).

Berdasarkan masalah diatas, maka mahasiswa didalam pendidikan di kampus hendaklah diberikan pemahaman akan pentingnya mengasah minat dan bakat mereka

ketika mereka kuliah, sehingga dengan memberikan arahan dan bimbingan dalam mengikuti setiap kegiatan non akademik di kampus dapat meningkatkan *soft skills* mereka yang dapat berguna di kemudian hari di dalam dunia industri. Dibawah ini adalah alur bimbingan mahasiswa untuk meningkatkan prestasi kewirausahaan.



Gambar 1 Alur Pengembangan Kewirausahaan

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis kebutuhan (*need assessment*), pelatihan untuk mahasiswa dan pihak industri, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi.

a) Analisis *Need Assessment (Base Line)*

Pada tahap ini instrumen yang digunakan meliputi lembar tes mahasiswa dan pihak industri, pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket.

b) Pelatihan

Pelatihan untuk mahasiswa dan pihak

industri meliputi *workshop*, *incubator* materi, penjelasan teknis, serta komunikasi, diskusi, dan konsultasi melalui ICT, serta mahasiswa di bekal cara membuat aplikasi berbasis E-SNB.

c) Pelaksanaan

Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas kegiatan kewirausahaan melalui aplikasi E-SNB. Jadi untuk tahun kedua ini dititik beratkan pada usaha mahasiswa untuk berwirausaha sesuai dengan proposal yang dibuat oleh mahasiswa pada tahun pertama.

d) Monitoring

Monitoring dilaksanakan terhadap pelaksanaan kegiatan setelah pelatihan. Monitoring diperlukan sebagai refleksi dan evaluasi pelaksanaan program yang sedang berjalan.

e) Evaluasi Program (*End Line*).

Evaluasi program meliputi program evaluasi yang diterapkan untuk mengetahui sejauh mana program ini dilaksanakan secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang digunakan dalam hal ini adalah menggunakan atau diambil dari aspek penilaian dari kisi-kisi yang di susun. Diambil dari 15 orang responden peserta. Dibagi kedalam kategori 2 kompetensi utama yaitu dibidang kewirausahaan dan Teknologi Informasi.

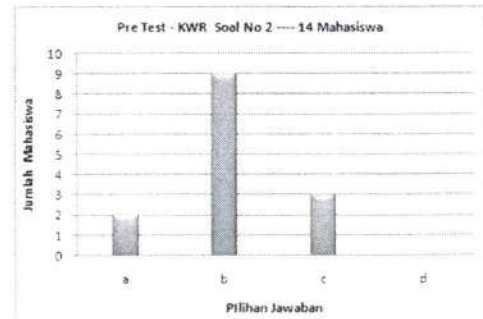
Kompetensi Kewirausahaan (mahasiswa)

1. Aspek Penilaian Terhadap Mata Kuliah Kewirausahaan

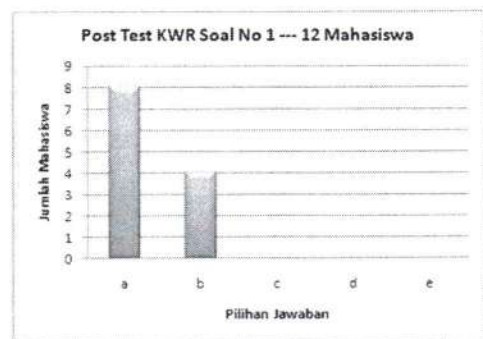
1.1 Materi kuliah memberi inspirasi untuk berwirausaha

Sesuai dengan kedua grafik dibawah ini yang menyatakan bahwa setelah mengikuti pelatihan yang memilih

pilihan jawaban a (sangat setuju) semakin banyak hal tersebut mengindikasikan bahwa sangat terinspirasi sekali dengan mata kuliah kewirausahaan



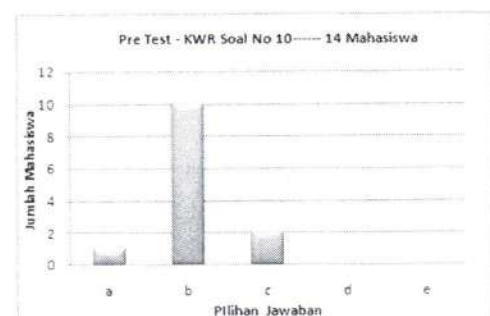
Grafik Sebelum pelatihan



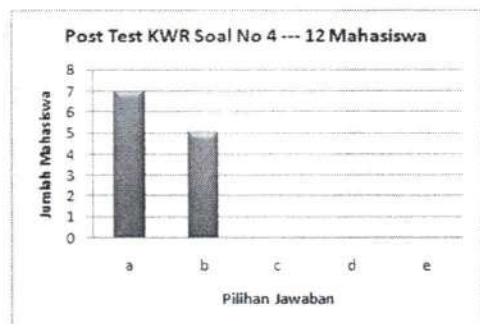
Grafik Sesudah pelatihan

1.2 Konsep pemasaran *online*

sesuai dengan grafik dibawah ini bahwa setelah mengikuti pelatihan jumlah mahasiswa yang memilih jawaban a (sangat setuju) dan b (setuju) semakin banyak, hal tersebut mengindikasikan bahwa Mahasiswa setelah melakukan pelatihan dapat memahami tentang konsep pemasaran online..



Grafik Sebelum pelatihan

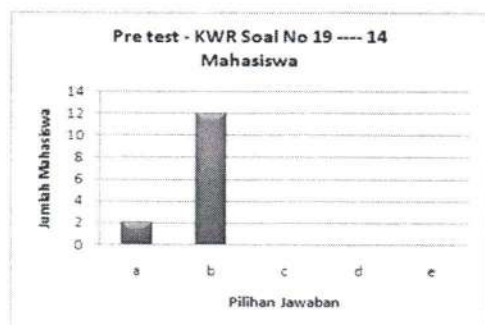


Grafik Sesudah pelatihan

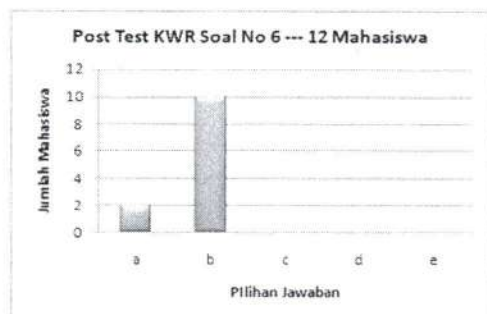
2. Pemahaman Dan Pembuatan Website

Cara Pembuatan Website

Sesuai dengan grafik dibawah ini memang kelihatan grafiknya sama namun cara pengambilan data pada angket pre test hanya dua option yaitu a (pernah) dan b (belum pernah) sehingga mahasiswa banyak yang memilih belum pernah yaitu pilihan b sebanyak 12 orang. Sedangkan, pada angket post test pilihan jawaban mahasiswa yang paling banyak memilih b (Setuju) yaitu sebanyak 10 orang, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan bisa mengembangkan dan mendisain Website.



Grafik Sebelum pelatihan

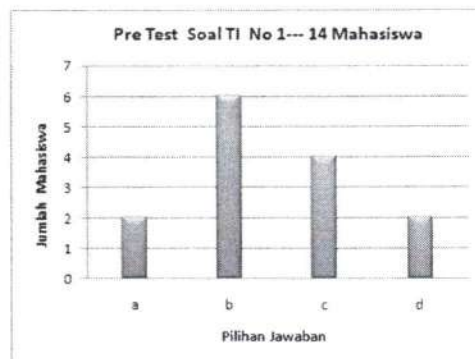


Grafik Sesudah pelatihan

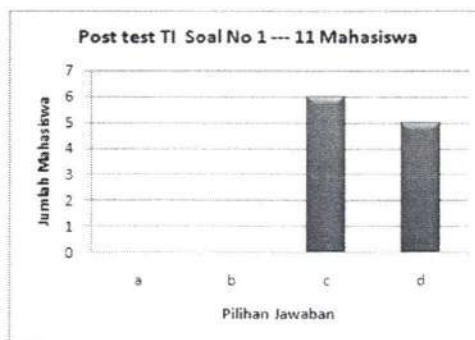
3. Kompetensi Teknologi Informasi

1. Apakah anda pernah menggunakan *server local* untuk keperluan website ?

Sesuai dengan grafik dibawah ini bahwa setelah mengikuti pelatihan jumlah mahasiswa yang memilih jawaban c (mengetahui) sebanyak 6 mahasiswa, dan d (sangat mengetahui) sebanyak 5 mahasiswa, sehingga dalam hal ini mengindikasikan bahwa Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan dapat menggunakan *server local* untuk keperluan website.



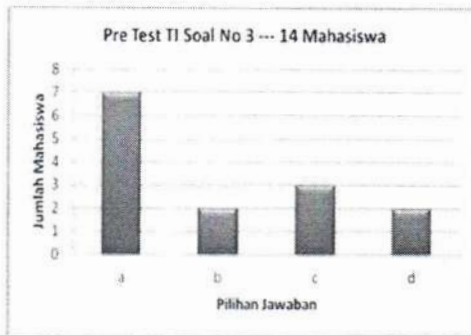
Grafik Sebelum pelatihan



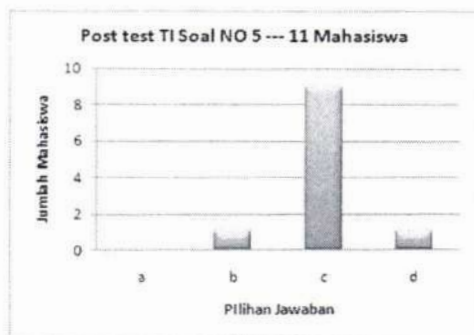
Grafik Sesudah pelatihan

2. Apakah anda mengetahui jenis-jenis *Content Management System CMS* ?
Sesuai dengan grafik dibawah ini bahwa setelah mengikuti pelatihan jumlah mahasiswa yang memilih jawaban c (mengetahui) sebanyak 9 mahasiswa, dan d (sangat mengetahui) sebanyak 1 mahasiswa, sehingga dalam hal ini mengindikasikan bahwa Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan

dapat mengetahui jenis-jenis *Content Management System CMS*.



Grafik Sebelum pelatihan



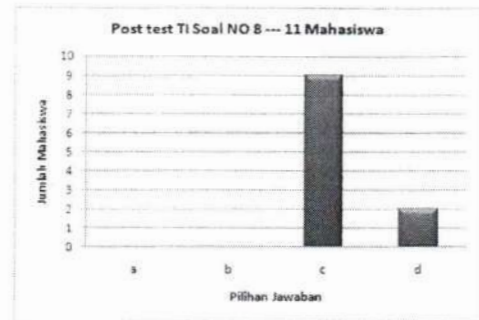
Grafik Sesudah pelatihan

3. Apakah anda mengetahui apa yang dimaksud dengan Elektronik *Social Network For Bussinnes* (ESNB) ?

Sesuai dengan grafik dibawah ini bahwa setelah mengikuti pelatihan jumlah mahasiswa yang memilih jawaban c (mengetahui) sebanyak 9 mahasiswa, dan d (sangat mengetahui) sebanyak 2 mahasiswa, sehingga dalam hal ini mengindikasikan bahwa Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan dapat mengetahui konsep Elektronik *Social Network For Bussinnes* (ESNB).



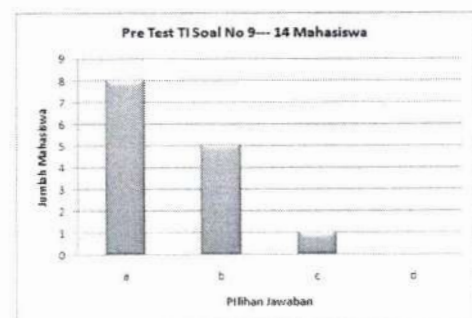
Grafik Sebelum pelatihan



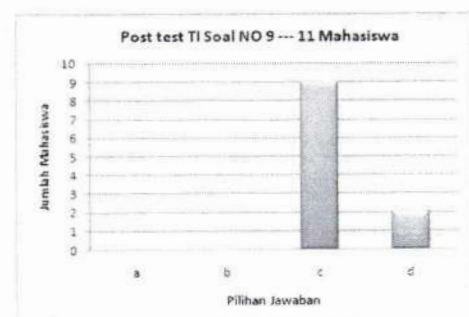
Grafik Sesudah pelatihan

4. Apakah anda pernah membuat WEB SITE yang bersipat ESNB ?

Sesuai dengan grafik dibawah ini bahwa setelah mengikuti pelatihan jumlah mahasiswa yang memilih jawaban c (mengetahui) sebanyak 9 mahasiswa, dan d (sangat mengetahui) sebanyak 2 mahasiswa, sehingga dalam hal ini mengindikasikan bahwa Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan dapat membuat WEB SITE yang bersipat ESNB.



Grafik Sebelum pelatihan

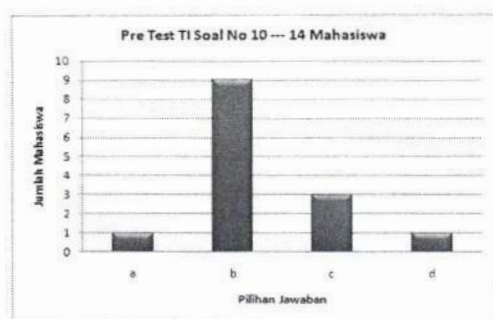


Grafik Sesudah pelatihan

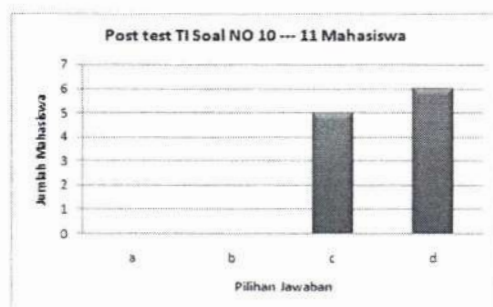
5. Apakah dengan media ini WEB SITE yang bersipat ESNB dapat membantu anda untuk mengembangkan potensi

kemampuan anda ?

Sesuai dengan grafik dibawah ini bahwa setelah mengikuti pelatihan jumlah mahasiswa yang memilih jawaban c (mengetahui) sebanyak 9 mahasiswa, dan d (sangat mengetahui) sebanyak 2 mahasiswa, sehingga dalam hal ini mengindikasikan bahwa Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan dapat mengembangkan potensi kemampuan anda.



Grafik Sebelum pelatihan



Grafik Sesudah pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian dalam rangka Membangun Karakter Kewirausahaan Melalui Aplikasi E-SNB (Electronic Social Network For Business) dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Mahasiswa UPI dimulai dengan melatih mahasiswa dan pihak industry, setelah itu mahasiswa diberikan kesempatan untuk magang diperusahaan yang sudah terlebih dahulu dijadikan mitra untuk dijadikan tempat magang, setelah mahasiswa memiliki pengalaman mahasiswa di tuntut untuk membuat dan

mendisain suatu kegiatan kewirausahaan dalam bentuk proposal sehingga dengan model ini dapat membentuk jiwa kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ian, (2012), *Social Network Business (SNB)*, Tersedia di: [Http://ianspace/ Social Network Business \(SNB\) « Ian Space.htm](http://ianspace/SocialNetworkBusiness(SNB)«IanSpace.htm), tanggal 02/09/2012, jam 09:25 WIB.
- Iren, (2012), *Social Network Business*, Tersedia di <http://irenaishiteru89.wordpress.com/2010/11/02/>, tanggal 12/03/1012, Jam 1:20 WIB.
- Latief. (2010). Banyak Mahasiswa yang “Memble” Setelah Lulus. Kompas (19 Februari 2010).
- Leo Alexander Tambunan, (2011), *Dampak Soft Skills di dalam Pendidikan Perguruan Tinggi dalam Memunjang Pengembangan SDM di Indonesia*, [Online] tersedia di : <http://dikti.go.id/index.php>, Tanggal [12 maret 2012], Jam 11.30.
- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, (2010), *Pedoman program mahasiswa wirausaha*.

BIODATA

Dandhi Kuswardhana, S.Pd., M.T.

Dosen FPTK Universitas Pendidikan Indonesia.

Prof. Dr. Bahtiar Hasan, ST., M.SIE.

Dosen FPTK Universitas Pendidikan Indonesia.