

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara berkembang yang saat ini sedang menghadapi revolusi industri generasi selanjutnya yaitu era industri yang ke empat atau dikenal dengan istilah era industri 4.0.

Era industri 4.0 mempunyai karakteristik yaitu kreativitas, *leadership* (kepemimpinan) dan *enterpreneurship* (kewirausahaan) yang mendorong *mindset* dari cara kerja revolusi industri yang terdahulu. Dengan ciri yang efisien dalam berkomunikasi dan memakai transportasi, juga menaruh arahan pada masyarakat supaya melakukan pemecahan kasus atau permasalahan yang terjadi menggunakan sistem *one stop shopping* dan *one stop solution* yang dipakai buat usahanya agar mereka memahami bagaimana cara kerja serta mentalitas orang yang bekerja (Permadi, 2017).

Revolusi industri yang pertama terjadi dalam abad ke-18, waktu ditemukannya mesin-mesin bertenaga uap. Pada saat itu, manusia beralih jadi menggunakan energi mesin mekanis dari yang awalnya hanya menggunakan energi hewan. Selanjutnya, revolusi industri kedua terjadi pada tahun 1870. Perindustrian global beralih dengan menggunakan tenaga listrik, yang sanggup digunakan buat produksi massal. Kemudian, revolusi industri yang ketiga terjadi pada tahun 1960-an, ketika itu otomatisasi produksi sanggup untuk menghadirkan

perangkat elektronik. Saat ini, dalam dunia industri dan juga manufaktur sedang bersiap untuk menghadapi revolusi industri yang ke empat (Maulina, 2018).

Pada abad ke 21 sekarang ini terdapat berbagai karakteristik meliputi, perkembangan teknologi yang begitu pesat, hubungan antarbangsa dan antarmanusia semakin mudah, kompetensi sumber daya manusia harus jelas.

Dalam surah Al-Hujurat ayat 13 Allah SWT berfirman:

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَمُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾
(Kemenag, 2020)

“Wahai manusia, Sesungguhnya Kami telah menciptakan engkau berdasarkan seseorang laki-laki dan seseorang perempuan dan yang menyebabkan engkau berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar engkau saling mengenal satu sama lain. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara engkau pada sisi Allah adalah orang yang paling taqwa diantara engkau. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal”

Ayat ini berisi tentang globalisasi dan buat mendorong manusia khususnya umat Islam wajib sanggup menghadapi perbincangan global yang terjadi, wajib sanggup memanfaatkan peluang yang ada dan menghadapi tantangan abad 21. Terjadinya perubahan dan perkembangan yang terus berjalan dengan cepat yang menyebabkan munculnya era industri baru yaitu yang disebut dengan era industri 4.0. Era industri 4.0 adalah industri yang berbasis pada teknologi informasi, yang akan menjadikan tantangan untuk banyak kalangan misalnya mahasiswa, akademisi dan praktisi yang harus bisa menghadapinya dengan sebaik mungkin. (Harahap, 2018).

Dengan adanya revolusi industri 4.0 ini maka perkembangan teknologi industri menjadi sangat pesat, inilah yang menimbulkan terjadinya *disruptive*

economy. Sebagai seseorang wirausaha harus bisa menghadapi era industri 4.0 ini menggunakan kecermatan. Karena sebuah perusahaan besar pun tidak mendapatkan jaminan dalam keberhasilan bisnis, namun kemampuan suatu perusahaan tersebutlah yang menjadikan perusahaan itu berhasil. Para pelaku wirausaha harus sanggup menggunakan teknologi informasi buat memacu usahanya agar menjadi lebih efisien. Kemudian harus jeli untuk mengamati dan mengambil peluang usaha yang ada ketika terjadinya perkembangan teknologi informasi di era ini. Sebagai seorang wirausaha kita tidak hanya berorientasi dalam suatu produk saja, tetapi harus berorientasi dalam pasar juga. Artinya harus sanggup membangun apa yang dibutuhkan oleh pasar kini ataupun yang akan datang. Sebagai seseorang wirausaha wajib mampu melihat dan memakai banyak sekali peluang yang ada supaya bisnis yang dijalankan berhasil dan menjadikan sebuah bisnis itu menjadi bisnis yang besar (Rio, 2018).

Konsep dasar kewirausahaan terdapat dalam hadis Nabi Muhammad saw yang diriwayatkan oleh Ahmad, yaitu:

حَدَّثَنَا أَبُو عَامِرٍ الْعَقَدِيُّ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ عَمَّارٍ كَثَا كَثٍ قَالَ سَمِعْتُ سَعِيدًا
الْمُقْبَرِيَّ يُحَدِّثُ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ خَيْرُ

الْكَسْبُ يَدُ الْعَامِلِ إِذَا نَصَحَ (Diana, 2012, hal. 203)

Nabi Muhammad saw bersabda: “Suatu usaha yang paling baik merupakan hasil karya seorang menggunakan tangannya sendiri dan apabila dia jujur (bermaksud baik).” (HR. Ahmad)

Nabi Muhammad saw menyatakan bahwa sebuah bisnis yang paling baik dikerjakan adalah sesuatu yang dilakukan dengan tangannya sendiri, yaitu dengan

syarat harus dilakukan dengan kebaikan dan juga kejujuran. Kalimat *āmalu ar-rājuli biyadihi* pada hadits tersebut di atas adalah berarti bahwa usaha yang dilakukan dengan tangannya sendiri dapat diartikan dengan wirausaha, karena menciptakan sesuatu dengan tangannya sendiri berarti seseorang dituntut dapat menciptakan sesuatu dan dapat memanfaatkan peluang dan kemampuan yang dimiliki. Maksudnya jika seseorang muslim memiliki sebuah bisnis maka diperintahkan buat mengerjakan bisnis tersebut menggunakan tangannya sendiri yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, membuat sesuatu menggunakan kreasi dan mendapatkan sebuah penemuan yang baru dengan cara mengambil berbagai peluang yang ada untuk bisa mendapatkan keuntungan yang optimal (Diana, 2012, hal. 203).

Mahasiswa dan akademisi didorong buat menumbuhkan semangat dalam berwirausaha pada era industri 4.0 serta berkontribusi buat perekonomian Indonesia. Bahwasanya, kita wajib mampu untuk menumbuhkan semangat berwirausaha bagi generasi muda dan mendorong mereka supaya memeriksa bagaimana konsep kewirausahaan yang bermanfaat dalam era industri 4.0 ini. Di dalam sebuah masyarakat, terutamanya adalah mahasiswa wajib sungguh-sungguh mempersiapkan diri, dalam segi mental, pengetahuan, serta keterampilan. Sehingga, pada saat era industri 4.0 datang, masyarakat di Indonesia sudah siap dan mampu untuk bersaing. Pada tahun 2018, diberbagai negara yang sudah maju, ada 14 persen berdasarkan total penduduk usia kerja adalah seseorang wirausaha. Sedangkan wirausaha di Indonesia hanya mencapai 3,1 persen menurut jumlah penduduk usia kerja. Untuk bisa menumbuhkan minat kewirausahaan bagi

generasi-generasi muda di Indonesia maka harus selalu didorong dan diberikan arahan (Movanita, 2019).

Dalam hal ini kewirausahaan wajib dipelajari dengan serius. Kewirausahaan adalah sebuah proses dan jalinan kerja sama. Selain itu, wirausahawan merupakan pimpinan yang *visioner* atau mempunyai pandangan ke masa depan. Untuk menjadi seseorang yang *visioner*, terdapat beberapa hal yang diharapkan, yaitu sikap terbuka, berani menghadapi risiko, dan berpikir pada luar kebiasaan (*thinking out of the box*). Dalam era revolusi industri 4.0 ini kewirausahaan adalah sebuah kompetisi yang membicarakan pandangan baru kreatif dan inovatif dengan mengetahui apa yang dibutuhkan oleh pasar, wajib selalu belajar, dan melakukan peningkatan terhadap produktivitas usaha. Dalam proses belajar di lembaga pendidikan ataupun universitas harus berpusat pada mahasiswa yang bukan lagi mendengarkan gambaran dari pengajar satu arah saja, namun harus mampu mengajak mahasiswanya buat menjadi orang yang mempunyai pemikiran kreatif dan inovatif. Para pengajar ditekankan buat menjadi mentor yang aktif dalam membimbing serta mendorong anak didiknya agar bisa mencapai potensi terbaik (Movanita, 2019).

Dalam arti kata kreatif pada hal ini yaitu memiliki kemampuan buat membangun sesuatu, atau pekerjaan menggunakan kecerdasan dan imajinasi. Sedangkan arti dari kata inovatif adalah memperkenalkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini yang diperlukan oleh para wirausahawan. Adapun yang dimaksud wirausahawan adalah pengusaha. Wirausahawan adalah pembuka jalan pada sebuah bisnis, orang yang memperkenalkan gagasan, orang yang

menanggung risiko yang memiliki pandangan ke depan dan memiliki keunggulan pada bisnis yang dijalankannya. Fungsi kreativitas pada proses inovasi adalah pembangkitan pikiran yang dapat menghasilkan penyempurnaan efektivitas dan efisiensi. Terdapat 2 aspek penting pada kreativitas yaitu proses dan manusia. Proses adalah sesuatu yang terlihat dalam tujuan, yaitu buat mencapai solusi suatu permasalahan. Sedangkan manusia adalah sumber daya yang memutuskan sebuah solusi. Proses setiap orang itu sama, namun cara yang digunakannya memiliki variasi. Antara satu wirausaha dengan wirausaha yang lainnya pasti melakukan cara atau strategi yang tidak sama atau beda pada membentuk bisnis yang dijalankannya. Cara atau taktik yang dijalankan itulah yang akan menentukan *output* akhir yang didapatkan. Semakin ia kreatif pada menjalankan usahanya dengan memanfaatkan peluang yang ada, maka semakin tinggi juga *output* yang akan didupatkannya kelak (Munadie & Handranata, 2018).

Dalam berwirausaha juga diharapkan hal yang inovatif. Dengan adanya inovasi, wirausahawan bisa membangun atau membuat baik sumber daya produksi baru ataupun sumber daya yang tersedia dengan peningkatan nilai potensi pada usaha mereka buat membentuk sesuatu yang dulunya tidak ada jadi ada. Adapun cara yang digunakan buat mengembangkan inovasi yaitu, yang pertama merupakan wirausahawan tersebut wajib bisa mengenali hubungan. Ada banyak inovasi yang lahir menjadi cara pandang terhadap suatu hubungan baru dan tidak sinkron antara suatu objek, proses, bahan, orang, dan teknologi. Untuk membantu tumbuhnya kreativitas, kita dapat menekankan cara pandang kita terhadap hubungan dengan lingkungan alam sekitar. Orang yang kreatif

mempunyai kemampuan atau dapat memahami sesuatu tanpa dipikirkan sehingga sanggup mengembangkan dan mengenali hubungan yang baru. Proses kreativitas yang inovatif meliputi pemikiran yang masuk akal dan sinkron dengan pengetahuan, penilaian, serta penerapannya. Untuk itu agar bisa menjadi seseorang yang kreatif dan inovatif pada berwirausaha, maka kita harus selalu memiliki pikiran yang positif agar bisa menjadi orang yang berhasil (Munadie & Handranata, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji alasan apa yang melatar belakangi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin Kreatif dan Berinovasi dalam berwirausaha yang berbentuk skripsi dengan judul **Pengaruh Era Industri 4.0 terhadap Kreativitas dan Inovasi Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut di atas, terdapat permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Apakah era industri 4.0 berpengaruh terhadap kreativitas berwirausaha?
2. Apakah era industri 4.0 berpengaruh terhadap inovasi berwirausaha?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh dari era industri 4.0 terhadap kreativitas berwirausaha.
2. Mengetahui pengaruh dari era industri 4.0 terhadap inovasi berwirausaha.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini adalah agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, yaitu dengan adanya penelitian mengenai pengaruh era industri 4.0 terhadap kreativitas dan inovasi berwirausaha, kita akan mengetahui bagaimana pengaruhnya dalam penelitian ini.
2. Manfaat praktis, yaitu agar bisa memberikan kontribusi praktis dan bermanfaat untuk masyarakat terutama mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, agar mereka mengetahui seberapa besar pengaruh dari era industri 4.0 terhadap kreativitas dan inovasi berwirausaha mahasiswa.
3. Menambah khazanah ilmu pengetahuan, baik bagi pihak perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin maupun pada perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

E. Definisi Operasional

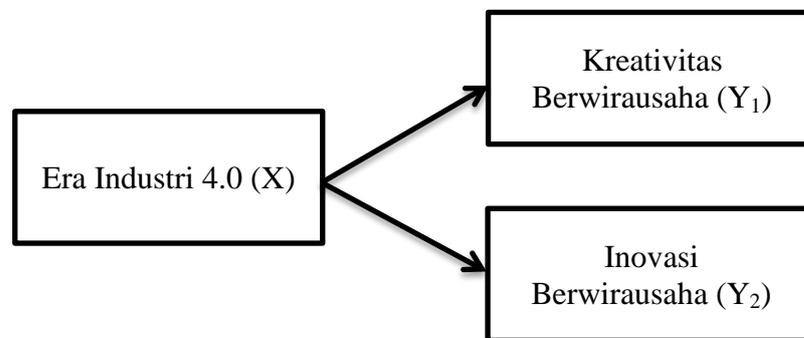
Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan judul yang akan diteliti dan yang menyebabkan adanya kekeliruan dalam memahami tujuan

penelitian, diperlukan adanya definisi operasional agar lebih terarahnya penelitian ini, yaitu dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Era Industri 4.0 merupakan integrasi dari *Cyber Physical System* (CPS) dan *Internet of Things and Services* (IoT dan IoS) ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan logistik serta proses lainnya. CPS adalah teknologi untuk menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya (Prasetyo, 2018).
2. Kreativitas adalah inisiatif terhadap penciptaan suatu produk atau proses yang bermanfaat, benar, tepat, dan bernilai. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk membuat atau menciptakan gabungan beberapa hal atau melihat hubungan yang baru antara unsur, data, serta variabel yang ada sebelumnya pada suatu produk (Dharmawati, 2016, hal. 50-51).
3. Inovasi pada dasarnya adalah produk dari kreativitas yang ada dalam diri pekerja dan lingkungan kerja, sebagai aset perusahaan yang tidak kasat mata (Amir, 2014, hal. 15-16). Inovasi yang dimaksud yaitu proses atau hasil pengembangan dan atau pemanfaatan atau mobilisasi pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk, proses yang dapat memberikan nilai yang berarti.
4. Berwirausaha adalah suatu kegiatan usaha yang melibatkan kemampuan untuk melihat kesempatan-kesempatan usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, mengambil resiko, dan juga mengembangkan usaha yang diciptakan guna meraih keuntungan (Budhiarto, 2012).

F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh era industri 4.0 terhadap kreativitas berwirausaha dan juga mencari pengaruh dari era industri 4.0 terhadap inovasi berwirausaha. Untuk mengetahui apakah elemen-elemen ini berpengaruh maka kerangka berpikir yang peneliti susun adalah sebagai berikut:



Penelitian ini terdapat 1 variabel independen (bebas) dan 2 variabel dependen (terikat). Era industri 4.0 (X) adalah variabel independen (bebas) yang dapat mempengaruhi variabel dependen (terikat). Kreativitas berwirausaha (Y₁) dan inovasi berwirausaha (Y₂) adalah variabel dependen yang akan dipengaruhi oleh variabel independen.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Variabel era industri 4.0 (X) diduga berpengaruh positif yang signifikan terhadap variabel kreativitas berwirausaha (Y_1).
2. Variabel era industri 4.0 (X) diduga berpengaruh positif yang signifikan terhadap variabel inovasi berwirausaha (Y_2).

H. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa kajian pustaka yang menjadikan rujukan peneliti dalam penelitian ini berupa penelitian mahasiswa terdahulu, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Judul / Nama (tahun)	Variabel	Hasil
Pengaruh Kreativitas dan Inovasi terhadap Kewirausahaan UMKM <i>Food Court</i> di Sentra Grosir Cikarang / Siti Mardiah (2017)	Terdapat tiga variabel yaitu: 1. Kreativitas (X_1) 2. Inovasi (X_2) 3. Kewirausahaan (Y)	Penelitian ini dilakukan di <i>Food Court</i> Sentra Grosir Cikarang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas dan juga inovasi terhadap kewirausahaan UMKM <i>Food Court</i> Sentra Grosir Cikarang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis korelasional yang menggunakan tiga variabel dan uji keabsahan menggunakan data, uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana yaitu analisisnya membandingkan nilai dari t tabel dan t hitung dan uji regresi berganda yang analisisnya membandingkan antara F hitung dan F tabel. Teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil dari regresi adjusted R^2 (Koefisien Determinasi) yang akan dijelaskan variabel independen (X) yaitu kreativitas (X_1) dan inovasi (X_2) sebesar 92,5%, sedangkan sisanya sebesar 7,5% dijelaskan oleh faktor

		lain yang tidak dihipotesiskan (Mardiah, 2017).
Pengaruh Kreativitas dan Inovasi terhadap Kewirausahaan pada Usaha Kecil Masyarakat Raga Jaya Kabupaten Bogor / Eswanto Sugeng Rahayu (2017)	Terdapat tiga variabel yaitu: 1. Kreativitas (X_1) 2. Inovasi (X_2) 3. Kewirausahaan (Y)	Dilakukannya penelitian ini terhadap masyarakat yang berada di desa Raga Jaya Kab. Bogor. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari variabel kreativitas dan inovasi terhadap kewirausahaan pada usaha kecil pada masyarakat Raga Jaya Kab. Bogor. Jumlah populasinya adalah 42 responden dan 40 yang dijadikan sampel dalam penelitian. Berdasarkan analisis model summary dengan analisis adalah nilai koefisien dilihat dari R Square = 0,661 hasil ini mendekati 0,1 yang dapat dinyatakan baik untuk kewirausahaan secara konstan. Dapat dilihat dari hasil anova yaitu $0,000 < 0,05$. Dari hasil analisis data regresi berganda diperoleh data sebagaimana tersaji diatas, persamaan regresinya adalah $Y = 3,854 + 0,584 X_1 + 0,380 X_2$. Secara parsial variabel kreativitas berpengaruh signifikan terhadap kewirausahaan dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara parsial variabel inovasi berpengaruh signifikan terhadap kewirausahaan dengan nilai sig $0,041 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (Rahayu, 2017).
Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil / Ernani Hadiyati (2011)	Terdapat tiga variabel yaitu: 1. Kreativitas (X_1) 2. Inovasi (X_2) 3. Kewirausahaan (Y)	Tujuan dari penelitian ini meliputi: pertama untuk melakukan identifikasi dan menganalisis variabel yang mempengaruhi kreativitas dan inovasi secara bersamaan terhadap kewirausahaan. Kedua, untuk melakukan identifikasi dan juga menganalisis variabel yang mempengaruhi kreatifitas secara parsial terhadap kewirausahaan. Ketiga, untuk melakukan identifikasi dan juga menganalisis pengaruh parsial variabel inovasi terhadap kewirausahaan. Keempat, untuk melakukan identifikasi dan juga

		<p>menganalisis pengaruh dominan antara kreativitas dan inovasi kewirausahaan. Lokasi penelitian dilakukan pada bengkel las kecil di Kecamatan Pujon Kabupaten Malang. Jenis penelitiannya adalah eksploratif. Data yang digunakan adalah data primer dan daftar pertanyaan. Hasilnya yaitu: pertama, variabel memengaruhi kreatifitas dan inovasi secara bersamaan terhadap kewirauahaan. Kedua, variabel kreativitas secara parsial memengaruhi kewirausahaan. Ketiga, secara parsial variabel inovasi berpengaruh terhadap kewirausahaan. Keempat, variabel inovasi memiliki dampak paling besar terhadap kewirausahaan (Hadiyati, 2011).</p>
--	--	--

I. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, tiap-tiap bab membuat pembahasan yang berbeda-beda, dan menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan dengan susunan sebagai berikut di bawah ini:

1. Bab I Pendahuluan, dalam bab ini dikemukakan tentang latar belakang masalah yang menguraikan alasan mengapa memilih judul dan gambaran dari permasalahan yang diteliti yakni tentang pengaruh era industri 4.0 terhadap kreativitas dan inovasi berwirausaha. Permasalahan yang digambarkan dirumuskan dalam rumusan masalah, setelah itu disusun tujuan penelitian. Kemudian pada bab ini juga dirumuskan signifikansi penelitian yaitu kegunaan atau manfaat dari hasil penelitian yang diteliti. Terdapat juga definisi operasional, yang digunakan untuk membatasi istilah-istilah atau arti dalam penelitian ini

yang mempunyai makna umum dan luas, kajian pustaka untuk membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti oleh penulis, sedangkan sistematika penulisan merupakan tata cara penulisan tugas akhir yang bersifat sistematis dan terstruktur secara keseluruhan.

2. Bab II Landasan Teori, pada bab ini akan dijabarkan masalah-masalah yang berhubungan dengan objek penelitian melalui teori-teori yang mendukung serta relevan dari buku-buku atau literatur mengenai era industri 4.0, kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan.
3. Bab III Metodologi Penelitian, dalam bab ini akan membahas mengenai jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, metode pengumpulan data, desain pengukuran dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data.
4. Bab IV Penyajian dan juga Analisis Data, dalam bab ini berisi tentang penyajian dan analisis data tentang pengaruh era industri 4.0 terhadap kreativitas dan inovasi berwirausaha mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin yang penulis teliti.
5. Bab V Penutup, dalam bab ini terdiri dari simpulan dan juga saran tentang pemahaman peneliti tentang masalah yang diteliti berupa kesimpulan secara keseluruhan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang mengenai tentang permasalahan dan tujuan dari penelitian. Setelah ini penulis juga memberikan saran sebagai acuan untuk bahan evaluasi dan edukasi untuk yang terkait seperti pembaca. Penelitian ini juga dilengkapi daftar pustaka sebagai bahan rujukan.