

**PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS ONLINE  
DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

**Setyo Budi Pranoto**  
( Guru SMK Negeri 3 Banjarmasin )  
e-mail: bp813821@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian untuk 1) mengetahui sejauh mana pengaruh faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas secara simultan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online. 2) Mengetahui sejauh mana pengaruh faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas secara parsial terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online. 3) Mengetahui manakah diantara faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas yang berpengaruh dominan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel diambil secara total dengan mengambil sampel sebanyak 40 responden. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier berganda.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Faktor-faktor yang terdiri dari revolusi industri 4.0 dan kreativitas mempunyai pengaruh nyata secara simultan (bersama-sama) terhadap Pengembangan kewirausahaan berbasis online (Y). Faktor-faktor yang terdiri dari revolusi industri 4.0 dan kreativitas mempunyai pengaruh nyata secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap Pengembangan kewirausahaan berbasis online (Y). Diantara faktor-faktor yang terdiri dari revolusi industri 4.0 dan kreativitas, ternyata kreativitas mempunyai pengaruh dominan terhadap Pengembangan kewirausahaan berbasis online (Y), dengan pengaruh parsial sebesar 50,8 %. Implikasi dan saran masukan positif dapat diberikan yang berguna yaitu Siswa diharapkan mendapatkan pendidikan, pelatihan praktek, bimbingan agar dapat menjadi pelaku bisnis online dan selalu meningkatkan penguasaan teknologi informasi, sehingga akan mempercepat pelaksanaan bisnis atau layanan bisnis guna meningkatkan omset. Selain itu Perlu upaya pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0. karena sebagian besar masyarakat mulai beralih dari belanja offline ke belanja online.

**Kata kunci: Revolusi Industri 4.0, Kreativitas, Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Online**

**ONLINE-BASED ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT  
IN THE ERA OF THE INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0**

**ABSTRACT**

The research objectives are to 1) find out the influence of the industrial revolution 4.0 factor and creativity simultaneously on the development of online-based entrepreneurship. 2) Knowing the extent of the influence of the industrial revolution 4.0 and creativity partially on the development of online-based entrepreneurship. 3) Knowing which of the factors of the industrial revolution 4.0

and creativity have a dominant influence on the development of online-based entrepreneurship.

The sampling technique in this study used purposive sampling, namely the total sample was taken by taking a sample of 40 respondents. The analytical technique used in this research is multiple linear regression analysis.

The conclusions of this study are as follows: The factors consisting of the industrial revolution 4.0 and creativity have a significant effect simultaneously (together) on the development of online-based entrepreneurship (Y). Factors consisting of the industrial revolution 4.0 and creativity have a real influence partially (on their own) on the development of online-based entrepreneurship (Y). Among the factors consisting of the industrial revolution 4.0 and creativity, it turns out that creativity has a dominant influence on the development of online-based entrepreneurship (Y), with a partial effect of 50.8%. Positive implications and suggestions can be given that are useful, namely that students are expected to receive education, practical training, guidance so that they can become online business actors and always increase their mastery of information technology, so that they will accelerate the implementation of business or business services in order to increase turnover. In addition, efforts to develop online-based entrepreneurship are needed in the era of the industrial revolution 4.0. because most people are starting to switch from offline shopping to online shopping.

**Keywords: Industrial Revolution 4.0, Creativity, Online-Based Entrepreneurship Development**

---

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah kejuruan tidak hanya bertujuan untuk menciptakan pegawai yang mampu melaksanakan tugas dari organisasi atau perusahaan berkaitan dengan kewirausahaan utamanya terkait bisnis online. Di era teknologi 4.0 sudah semestinya sekolah mencetak siswa yang memiliki kemampuan dalam berwirausaha sehingga di masa depan akan semakin banyak pengusaha yang mampu melaksanakan atau menjalankan usaha bisnis online di tengah persaingan usaha. Dengan demikian diharapkan adanya pembukaan lapangan kerja baru, peningkatan perputaran roda perekonomian berbasis online dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara umum.

Usaha atau kewirausahaan berbasis online era teknologi 4.0 merupakan salah satu bagian dari faktor pembangunan ekonomi secara nasional, dimana dengan keberhasilan pembangunan ekonomi di daerah maka akan membantu terwujudnya masyarakat Indonesia yang sehat dan sejahtera. Pembangunan ekonomi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan nasional yang diupayakan oleh pemerintah.

Dalam melaksanakan pembangunan ekonomi di tengah beban dan permasalahan ekonomi yang semakin pelik, dan adanya pembatasan sosial era pandemi dibutuhkan strategi jitu untuk menghadapinya. Dalam mengatasi masalah ekonomi, memungkinkan perkembangan teknologi 4.0 yaitu era ekonomi digital yang kebetulan adanya kemunculan era teknologi 4.0 diikuti

oleh masa pandemi yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi 4.0 bagi masyarakat dalam meningkatkan penghasilan dan ekonomi tetap berputar di era pandemi.

Kunci sukses dalam pembangunan ekonomi ke depan, sangat ditentukan oleh adanya komitmen semua pihak, baik dari lingkungan eksekutif, legislatif, maupun dari masyarakat termasuk swasta dalam mengembangkan media online dalam pemasaran produk dan jasa. Demikian pula kesuksesan bisnis online sangat bergantung pada ketersediaan dan pemanfaatan teknologi informasi karena tanpa adanya teknologi informasi khususnya teknologi informasi 4.0 maka perkembangan ekonomi tidak bisa dipercepat, karena sifat usaha dan ekonominya hanya bersifat offline saja, sedangkan jika bersifat online akan cepat terbantu pemasarannya.

Keberadaan pembatasan gerak manusia dan efisiensi perekonomian memicu perekonomian memprioritaskan bidang-bidang pembangunan ekonomi berbasis digitalisasi. Oleh karena itu, pelaku bisnis online perlu menempuh strategi utama yaitu: menggerakkan dan memberdayakan masyarakat untuk terlibat dalam bisnis online. Sasaran utama strategi ini adalah seluruh daerah menjadi daerah digital, seluruh masyarakat berperilaku digital serta seluruh keluarga sadar aplikasi digital. Meningkatkan akses masyarakat terhadap pelayanan ekonomi digital yang berkualitas. Sasaran utama strategi ini adalah; setiap orang mendapatkan pelayanan ekonomi digital yang bermutu; dan kelompok masyarakat; di setiap daerah tersedia SDM ekonomi digital yang kompeten; di setiap daerah tersedia cukup sumber daya manusia yang memotivasi dan alat ekonomi digital.

Dalam menggerakkan ekonomi digital perlu ditunjang oleh operator dengan penyediaan dengan jaringan yang dapat menjangkau dan dijangkau seluruh masyarakat di wilayah daerah; pelayanan ekonomi di wilayah dan jaringannya memenuhi standar kualitas yang tinggi sehingga tidak mengalami gangguan signal dalam menggerakkan ekonomi digital.

Dunia pendidikan terutama pendidikan kejuruan perlu segera tanggap terhadap perubahan yang terjadi dan mempersiapkan sumber daya yang dimiliki dalam rangka menghadapi tren Industri 4.0. Faktor yang mempengaruhi pengembangan kewirausahaan berbasis online adalah kreativitas, karena tanpa adanya kreativitas maka pertumbuhan ekonomi berbasis online semakin cepat. Pendidikan kejuruan hendaknya tidak hanya mengajarkan materi yang bersifat teknis namun juga memupuk jiwa kewirausahaan khususnya dalam hal kreativitas, sehingga siswa tidak hanya terpaku pada teori yang bersifat teknis namun mengedepankan intuisi, pengembangan jiwa kewirausahaan dan pengembangan naluri kreativitas yang menghasilkan suatu usaha online dari tidak ada menjadi ada berbasis kebutuhan masyarakat.

Sesuai dengan uraian di atas maka tujuan penelitian yang telah diadakan adalah

1. Mengetahui sejauh mana pengaruh faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas secara simultan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.

2. Mengetahui sejauh mana pengaruh faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas secara parsial terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.
3. Mengetahui manakah diantara faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas yang berpengaruh dominan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.

#### **B. Tinjauan Pustaka**

Bisnis online adalah bisnis yang dijalankan secara online dengan menggunakan jaringan internet, sedangkan informasi yang akan disampaikan atau dijual biasanya menggunakan media website atau aplikasi. Bisnis online memiliki prospek yang cukup besar di masa mendatang, karena kini hampir semua orang menginginkan kepraktisan dan kemudahan dalam hal memenuhi kebutuhan sehari-hari. (Majda, 2015).

Bisnis online menjadi salah satu pekerjaan paling menjanjikan untuk dikerjakan saat ini. Banyak orang mulai membidik bisnis ini karena keuntungan yang dihasilkan akan sangat banyak apabila bisnis online yang dikerjakan mulai berkembang dan dikenal luas oleh banyak orang.

Pekerjaan bisnis online juga termasuk kategori pekerjaan yang bisa dikerjakan di rumah, sehingga bagi yang memilih sebagai ibu rumah tangga pekerjaan ini adalah pekerjaan idaman karena bisa dikerjakan dimana saja dan kapan saja tidak terikat dengan waktu.

Bisnis online bukan lagi pekerjaan yang dijadikan sebagai pekerjaan sampingan, saat ini banyak orang sukses dengan hasil yang sangat menjanjikan dengan pekerjaan ini. Dengan segudang manfaat yang dimiliki, banyak yang belum tahu mengenai pengertian bisnis online ini.

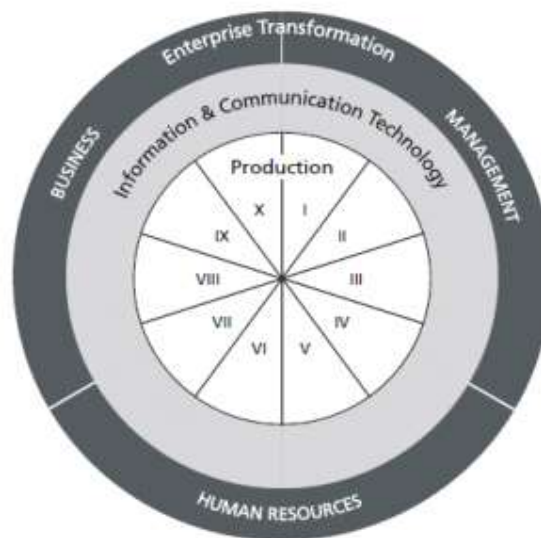
Istilah Industri 4.0 lahir dari ide revolusi industri ke empat. European Parliamentary Research Service dalam Davies (2015) menyampaikan bahwa revolusi industri terjadi empat kali. Revolusi industri pertama terjadi di Inggris pada tahun 1784 di mana penemuan mesin uap dan mekanisasi mulai menggantikan pekerjaan manusia. Revolusi yang kedua terjadi pada akhir abad ke-19 di mana mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik digunakan untuk kegiatan produksi secara masal. Penggunaan teknologi komputer untuk otomasi manufaktur mulai tahun 1970 menjadi tanda revolusi industri ketiga. Saat ini, perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, interkoneksi, dan analisis data memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri. Gagasan inilah yang diprediksi akan menjadi revolusi industri yang berikutnya.

Berdasar beberapa penjelasan tersebut maka sesuai dengan yang disampaikan oleh Zhou dkk (2015), secara umum ada lima tantangan besar yang akan dihadapi yaitu aspek pengetahuan, teknologi, ekonomi, social, dan politik. Guna menjawab tantangan tersebut, diperlukan usaha yang besar, terencana dan strategis baik dari sisi regulator (pemerintah), kalangan akademisi maupun praktisi. Kagermann dkk (2013) menyampaikan diperlukan keterlibatan akademisi dalam bentuk penelitian dan pengembangan untuk mewujudkan Industri 4.0. Menurut Jian Qin dkk (2016) roadmap pengembangan teknologi untuk mewujudkan Industri 4.0 masih belum terarah. Hal ini terjadi karena

Industri 4.0 masih berupa gagasan yang wujud nyata dari keseluruhan aspeknya belum jelas sehingga dapat memunculkan berbagai kemungkinan arah pengembangan.

Fraunhofer, sebuah organisasi riset dan teknologi di Eropa merekomendasikan model lain yang disebut Fraunhofer Industrie 4.0 layer model (Neugebauer dkk, 2016). Model ini diklaim lebih komprehensif karena memasukkan lebih banyak unsur tangible. Model ini disusun dari hasil ekstraksi dokumen berbagai penelitian dan hasil wawancara terhadap para ahli. Model ini tersusun atas tiga lapisan utama. Lapisan inti terkait produksi. Lapisan ini terbagi menjadi sepuluh bagian teknologi inti yaitu:

- a. *engineering*
- b. *manufacturing technologies and organization*
- c. *machines*
- d. *smart capabilities*
- e. *robotics and human-robot collaboration*
- f. *production planning control*
- g. *logistics* h. *work organization*
- i. *workplace design and assistance*
- j. *resource and energy efficiency.*



**Gambar 1. STRUKTUR FRAUNHOFER INDUSTRIE 4.0 LAYER MODEL (Neugebauer dkk, 2016)**

Berikut ini dikemukakan aspek industry 4.0 dari aspek Deskripsi

**Tabel 1. ASPEK INDUSTRI 4.0 ASPEK DESKRIPSI**

No	Aspek	Deskripsi
1	Standardisasi	Meliputi segala usaha menyusun standar dan referensi dalam implementasi Industri 4.0
2	Pemodelan	Meliputi usaha untuk memodelkan sistem yang kompleks di industri
3	Jaringan komunikasi	Ketersediaan teknologi perangkat keras atau lunak untuk pertukaran informasi dan data yang cepat dan <i>real time</i> .
4	<i>Safety and security</i>	Segala hal terkait keamanan sistem pengolahan data dan keamanan penggunaan teknologi bagi manusia.
5	Sumber daya manusia	Meliputi usaha untuk mentransformasi sumber daya manusia agar siap menghadapi perubahan akibat Industri 4.0.
6	Hukum	Meliputi usaha untuk menyusun kerangka hukum dalam implementasi Industri 4.0 (kontrak, perjanjian, aturan, dsb).
7	Efisiensi sumber daya	Meliputi segala usaha untuk melakukan efisiensi sumber daya (energi, biaya, dsb) akibat implementasi teknologi Industri 4.0
8	Teknologi CPS	Segala usaha terkait pengembangan teknologi CPS, IoT, virtualisasi, yang menjadi kunci teknologi Industri 4.0.
9	<i>Smart Factory</i>	Meliputi pengembangan sistem manufaktur/produksi yang otomatis, cerdas, modular dan adaptif.
10	Bisnis	Meliputi penemuan model bisnis baru atau perubahan proses bisnis akibat penerapan Industri 4.0.
11	Desain kerja	Meliputi pengembangan dan penelitian terkait perubahan sistem kerja yang akan dihadapi oleh pekerja.
12	<i>Services</i>	Meliputi segala usaha dalam mengolah <i>big data</i> dan membuat aplikasi pemanfaatannya.
13	Manajemen dan Organisasi	Terkait perubahan dan pengembangan model manajemen dan organisasi karena penerapan Industri 4.0.
14	Rekayasa produk <i>end to end</i>	Terkait rekayasa produk atau layanan yang terdigitalisasi selama siklus hidupnya ( <i>smart product</i> ).

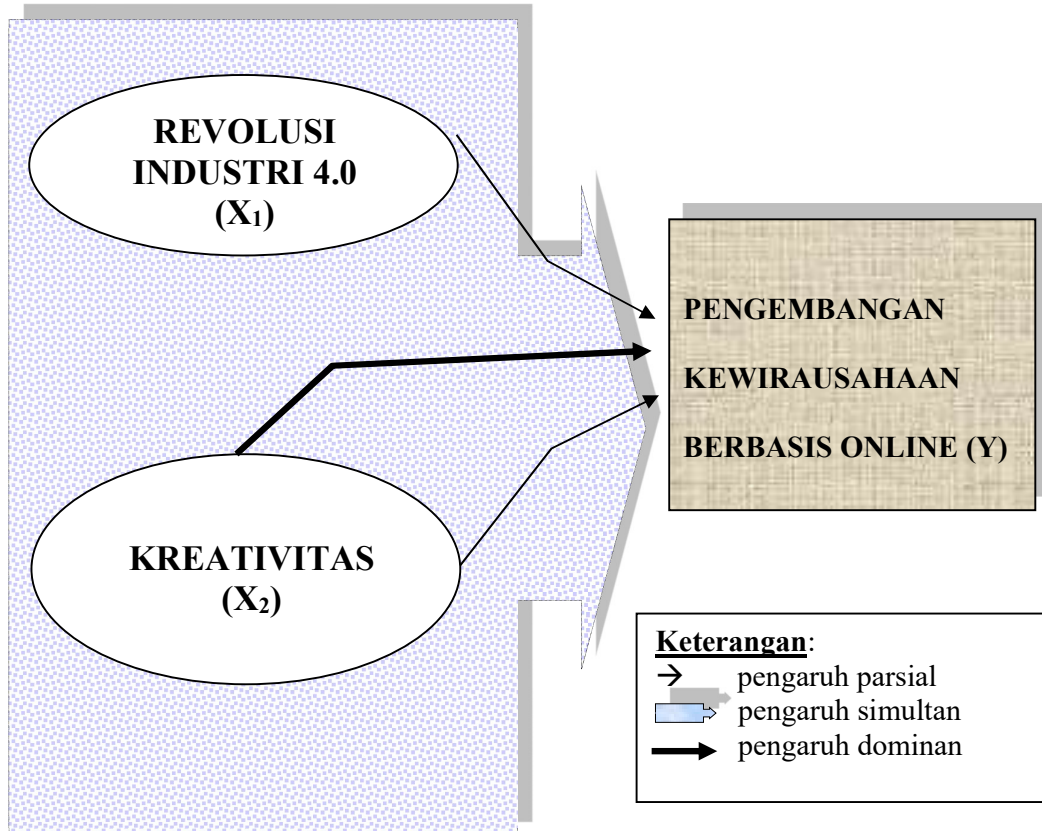
Lapisan berikutnya adalah aspek teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan realisasi konsep Industri 4.0. Lapisan terluar terkait transformasi perusahaan akibat implementasi Industri 4.0 meliputi bisnis, manajemen dan sumber daya manusia. Model kerangka Industri 4.0 saat ini masih terus dikembangkan. Hal ini bertujuan demi terwujudnya model yang secara global dapat digunakan sebagai acuan penerapan Industri 4.0 di berbagai tipe dan level industri. Berdasar telaah di atas, ditemukan empat belas aspek yang ada pada Industri 4.0. Aspek-aspek tersebut ditunjukkan pada tabel 2.

Menurut Conny R Semiawan (2019: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut Utami Munandar (2019: 12), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut Barron yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Guilford yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif.

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini :



**Gambar 2 KERANGKA KONSEPTUAL**

Pada kerangka Konseptual tersebut di atas digambarkan bahwa faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas berpengaruh secara bersama-sama (simultan) maupun secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.

### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran konseptual yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dibuat suatu hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Diduga bahwa faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas berpengaruh nyata secara simultan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.
2. Diduga bahwa faktor revolusi industri 4.0 dan kreativitas berpengaruh nyata secara parsial terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.
3. Diduga bahwa faktor kreativitas berpengaruh dominan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan sampel. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:8).

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran kuantitatif dan kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas (Sudjana, 2015: 34). Sejalan dengan pengertian di atas maka ditentukan bahwa populasi dari penelitian ini adalah seluruh pelaku bisnis online di kota Samarinda. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi (Mantra dan Kasto dalam Singarimbun, 2015: 151). Sampel ditetapkan dengan teknik *purposive sampling* yang diambil sebanyak 40 orang pelaku bisnis online di kota Samarinda. Menurut Sugiyono (2017) *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel data yang didasarkan pada pertimbangan tertentu.

Secara konseptual, pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yang diuraikan sebagai berikut:

Variabel bebas (X) terdiri dari:

X1 = Revolusi industri 4.0

X2 = Kepercayaan masyarakat

variabel terikat (Y) yaitu:

Y = pengembangan kewirausahaan berbasis online

Dalam penelitian ini digunakan model analisis regresi linier berganda (*Multiple Linear Regression Analysis*). Model ini dipilih karena penulis ingin mengetahui seberapa besar pengaruh beberapa faktor terhadap Pengembangan kewirausahaan berbasis online baik secara simultan/serempak maupun secara parsial.

Dengan menggunakan analisis regresi linier berganda yang diolah melalui program SPSS, maka besarnya pengaruh beberapa faktor terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online akan dapat diketahui. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik. Adapun formula dari model regresi linier berganda tersebut adalah :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dimana :

Y = pengembangan kewirausahaan berbasis online

X<sub>1</sub> = Revolusi industri 4.0

X<sub>2</sub> = Kreativitas

a = intersep

b = koefisien regresi.

e = faktor pengganggu di luar model.

### III. Hasil Penelitian

#### 1. Uji Validitas

Hasil uji validitas butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. HASIL UJI VALIDITAS**

No	Variabel	<i>Corrected Item - Total Correlation</i>	r tabel	Validitas
1	Revolusi industri 4.0 (X1)	0,951	0,316	Valid
2	Kreativitas (X2)	0,955	0,316	Valid
3	Pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y)	0,978	0,316	Valid

*Sumber: Output SPSS*

Hasil analisis dapat dilihat pada output di atas, pada bagian Item Total Statistics dilihat pada kolom *Corrected Item - Total Correlation* merupakan nilai r hitung untuk masing-masing pertanyaan sebagai indikator variabel. Nilai r untuk masing-masing pertanyaan ternyata positif dan nilainya lebih besar dari r tabel product moment 0,316, maka dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan adalah valid.

#### 2. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. HASIL UJI RELIABILITAS**

No	Variabel	Cronbach's Alpha	r tabel	Reliabilitas
1	Revolusi industri 4.0 (X1)	0,963	0,316	Reliabel
2	Kreativitas (X2)	0,963	0,316	Reliabel
3	Pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y)	0,962	0,316	Reliabel

*Sumber: Output SPSS*

Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai cronbach alpha pada tabel di atas adalah di atas r tabel sebesar 0,316 jadi dapat disimpulkan bahwa reliabilitas dari konstruk atau variabel penelitian adalah reliabel. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa nilai cronbach alpha pada tabel di atas adalah di atas 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas dari konstruk atau variabel penelitian adalah tinggi.

#### 3. Uji F – Simultan

Adapun hasil analisis uji F – simultan ditunjukkan pada tabel Anova berikut ini:

**Tabel 4 TABEL ANOVA**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	28.016	2	14.008	176.079	.000 <sup>b</sup>
	Residual	2.943	37	.080		
	Total	30.959	39			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x2, x1

*Sumber: Output SPSS*

Hasil uji F menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 176,079. Sedangkan nilai  $F_{tabel}$  dengan degree of freedom =  $n - k - 1 = 40 - 2 - 1 = 37$  adalah sebesar 3,23. Oleh karena nilai  $F_h$  sebesar  $176,079 > F_t$  sebesar 3,23; maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti bahwa dari model regresi berhasil menunjukkan bahwa variabel bebas secara keseluruhan berpengaruh terhadap variabel tidak bebasnya.

#### 4. Uji t – Parsial

Hasil uji t – parsial dapat dilihat pada output SPSS berikut ini:

**Tabel 5 KOEFISIEN REGRESI**

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.624	.235		-2.649	.012		
	x1	.565	.118	.478	4.802	.000	.259	3.857
	x2	.582	.114	.508	5.104	.000	.259	3.857

a. Dependent Variable: y

*Sumber: Output SPSS*

Hasil uji t menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel revolusi industri 4.0 (X1) adalah sebesar 4,802; variabel kreativitas (X2) adalah sebesar 5,104.

Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan degree of freedom =  $40 - 2 - 1 = 37$  dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% adalah sebesar 1,684. Nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel revolusi industri 4.0 (X1) adalah sebesar  $4,802 > t_{tabel}$  sebesar 1,684; maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti variabel bebas revolusi industri 4.0 (X1) dapat menerangkan variabel tidak bebas yaitu pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y).

Nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel kreativitas (X2) adalah sebesar  $5,104 > t_{tabel}$  sebesar 1,684; maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti variabel bebas kreativitas (X2) dapat menerangkan variabel tidak bebas yaitu pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y).

#### 5. Uji Dominasi

Hasil uji dominasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 6. TABEL KOEFISIEN BETA**

No	Variabel	Standardized Coefficients Beta
1	Revolusi industri 4.0 (X1)	0,478
2	Kreativitas (X2)	0,508

*Sumber: Output SPSS*

Karena pengaruh parsial variabel pengawasan sebesar 50,8% lebih tinggi dari variabel lain maka variabel kreativitas (X2) mempunyai pengaruh dominan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y).

### 6. Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi dalam model penelitian ini dapat dilihat pada model summary sebagai berikut.

**Tabel 7. MODEL SUMMARY**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.951 <sup>a</sup>	.905	.900	.28205	2.323

a. Predictors: (Constant), x2, x1

b. Dependent Variable: y

*Sumber: Output SPSS*

Pada model summary di atas diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,905. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi variabel independent terhadap variable dependen adalah sebesar 90,5%. Sedangkan sisanya sebesar 9,5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model yang digunakan dalam penelitian ini.

### 7. Koefisien Regresi

Dari tabel koefisien di atas diketahui persamaan regresi dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = -0,624 + 0,565 X_1 + 0,582 X_2 + E$$

Dimana :

Y = pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0

X<sub>1</sub> = revolusi industri 4.0

X<sub>2</sub> = kreativitas

## IV. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Hasil kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang terdiri dari revolusi industri 4.0 dan kreativitas mempunyai pengaruh nyata secara simultan (bersama-sama) terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y).
2. Faktor-faktor yang terdiri dari revolusi industri 4.0 dan kreativitas mempunyai pengaruh nyata secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y).

3. Diantara faktor-faktor yang terdiri dari revolusi industri 4.0 dan kreativitas, ternyata kreativitas mempunyai pengaruh dominan terhadap pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0 (Y), dengan pengaruh parsial sebesar 50,8 %.

#### **B. Saran**

Implikasi dan saran masukan positif dapat diberikan yang berguna bagi perbaikan manajemen di organisasi dari hasil penelitian antara lain:

1. Pelaku bisnis online perlu selalu meningkatkan penguasaan teknologi informasi, dengan mencadangkan atau menabung anggaran untuk meningkatkan gadget atau perangkat teknologi yang dimiliki sehingga akan mempercepat pelaksanaan bisnis atau layanan bisnis guna meningkatkan omset dan pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0.
2. Siswa diharapkan mendapatkan pendidikan, pelatihan praktek, bimbingan agar dapat menjadi pelaku bisnis online. Pelaku bisnis online perlu selalu meningkatkan penguasaan teknologi informasi, dengan mencadangkan atau menabung anggaran untuk meningkatkan gadget atau perangkat teknologi yang dimiliki sehingga akan mempercepat pelaksanaan bisnis atau layanan bisnis guna meningkatkan omset dan pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0.
3. Perlu upaya pengembangan kewirausahaan berbasis online di era revolusi industri 4.0. karena sebagian besar masyarakat mulai beralih dari belanja offline ke belanja online yang dapat merangsang peluang penghasilan dan perkembangan ekonomi yang lebih cepat berbasis online sebagai bagian tak terpisahkan dari pembangunan perekonomian menuju Indonesia maju dan sejahtera.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, Lingga Detia. *Jurnal Komunikasi Indonesia*. Pascasarjana Manajemen Komunikasi UI, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, Kampus UI Salemba. *Dinamika Trust* pada Pemasaran Online di Media Sosial.
- Anggreini, Rezha Devi, Suparwati *Jurnal Core e-Jurnal UPN*. Pengaruh Media Sosial Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Online Di Adorable Projects Cimahi Jawa Barat.
- Anindyaputri, Irene. (2020). *Tolak Ukur Keberhasilan Strategi Digital Marketing*. <https://glints.com>.
- Balasingham, K. (2016). *Industry 4.0: Securing the Future for German Manufacturing Companies*. Master's Thesis. University of Twente.
- Brown, R. D. dan G. J. Petrello. (2016). *Introduction to Business, An Integration Approach*. Gglen Coe Press. Beverly Hills
- Darroch, J., & McNaughton, R. (2002). Examining the link between knowledge management practices and types of innovation. *Journal of Intellectual Capital*, 33, 210–222.
- Davies, R. 2015. *Industry 4.0 Digitalisation for productivity and growth*. <http://www.europarl.europa.eu>, Diunduh pada 29 Juni 2021.

- Drath, R., & Horch, A. (2014). Industrie 4.0: Hit or hype?[industry forum]. *IEEE industrial electronics magazine*, 82, pp. 56-58.
- Ghozali, Imam. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Heng, S. (2014). *Industry 4.0: Upgrading of Germany's Industrial Capabilities on the Horizon*. <https://ssrn.com/abstract=2656608>, Diakses pada 17 Juni 2021.
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. 2016. Design principles for industrie 4.0 scenarios. *System Sciences HICSS, 49th Hawaii International Conference*, pp. 3928-3937.
- Jayanti, Ratna Dwi. *Jurnal EKSIS* Vol X No 1, April 2015. Pengaruh Harga Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online Studi Kasus Pada Harapan Maulina Hijab Jombang.
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. (2011). *Final report: Recommendations for implementing the strategic initiative INDUSTRIE 4.0. Industrie 4.0 Working Group*.
- LR.Dicksee. (2021). *Business Organisation*. [www.Depository.com](http://www.Depository.com)
- Merkel, A. (2014). *Speech by Federal Chancellor Angela Merkel to the OECD Conference*. [https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkel-paris\\_en.html](https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkel-paris_en.html), Diakses pada 17 Juni 2021.
- Merriam Webster. (2016). *Merriam Webster. Online Dictionary*.
- Neugebauer, R., Hippmann, S., Leis, M., & Landherr, M. (2016). Industrie 4.0- From the Perspective of Applied Research. *Procedia CIRP*, Vol. 57, pp. 2-7.
- Prasetyo, Hoedi dan Wahyudi Sutopo. Undip: *Jurnal Teknik Industri*, Vol. 13, No. 1, Januari 2018. Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset.
- Qin, J., Liu, Y., & Grosvenor, R. (2016). A Categorical Framework of Manufacturing for Industry 4.0 and Beyond. *Procedia CIRP*, Vol. 52, pp. 173-178.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. (2015). *Metode Penelitian Survei*. LP3ES. Jakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan research and development*. Bandung : Alfabeta.