

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perguruan Tinggi adalah lembaga yang mempunyai tugas dalam menyelenggarakan pendidikan untuk memberikan pendidikan dan pengajaran berdasarkan kebudayaan dan kebangsaan Indonesia dengan cara ilmiah. Pada perguruan tinggi menjunjung konsep tri dharma, dimana pendidikan digunakan untuk meningkatkan keahlian sumber daya manusia, penelitian digunakan untuk pengembangan ilmu pengetahuan baru di era digital, dan pengabdian kepada masyarakat untuk menerapkan ilmu yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat.

Di era globalisasi, era revolusi 4.0 dan yang saat ini sedang siapakan adalah era society 5.0 dimana saat ini arus informasi teknologi semakin berkembang pesat. Adanya Perguruan tinggi dapat meningkatkan inovasi dalam berwirausaha dan bisa menjadi technopreneur yang siap untuk menghadapi tantangan.

Perguruan Tinggi dapat mendorong para cendekiawan untuk berkarya dalam mendorong kemajuan pembangunan ekonomi, social, budaya, dan teknologi. Dengan adanya perguruan Tinggi diharapkan bisa mencetak para lulusannya berbekal ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berjiwa kreatif, inovatif dan memiliki semangat entrepreneur yang tinggi di era globalisasi yang bergerak maju memasuki era society 5.0 .

Perguruan Tinggi memiliki peran untuk bisa membentuk sumber daya manusia yang berdaya saing. Pilar untuk daya saing dalam kehidupan berbangsa yaitu pilar ilmu pengetahuan dan inovasi dalam suatu negara yang berdampak pada daya saing suatu bangsa. Senjata strategis untuk

memajukan kecerdasan generasi bangsa melalui pendidikan dengan harapan sebagai upaya mengatasi kemiskinan, kebodohan, pengangguran suatu bangsa sehingga tertinggal dengan perkembangan bangsa lainya.

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan aset yang paling penting dari sebuah organisasi karena manusia merupakan aset utama organisasi yang memiliki bakat, keahlian, pengetahuan, dan pengalaman sehingga dapat meningkatkan kemajuan organisasi dalam mencapai tujuan-tujuan organisasi Handoko (2019:36).

Sumberdaya manusia dapat dikaitkan dengan peranan perguruan tinggi, adanya peran perguruan tinggi dapat mendidik sumber daya manusia dengan ilmu dan melatih dengan keahlian sehingga tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Perguruan tinggi tidak hanya berorientasi melahirkan sumberdaya manusia yang berkualitas tetapi juga turut berkontribusi dalam menciptakan sumberdaya yang berjiwa kepemimpinan, wirausaha, inovasi dan menciptakan generasi milenial yang tangguh agar menjadi seorang entrepreneur, creativepreneur dan technoprenuer untuk mendorong pertumbuhan ekonomi.

Sumberdaya manusia diharapkan memiliki jiwa inovator yang dapat bekerja dan berkarya dalam menciptakan inovasi baru yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Inovator diharapkan dapat menciptakan ide-ide dan gagasan baru dan inovatif sehingga memiliki nilai ekonomi tinggi. Peran perguruan tinggi di harapkan dapat mencetak para lulusannya menjadi seorang technopreneur yang memiliki semangat inovator tinggi sehingga dapat bersaing dengan perkembangan di era globalisasi yang bergerak maju memasuki era society 5.0.

Inovasi merupakan proses pengembangan dan hasil pemanfaatan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau diferensi produk (barang dan jasa) dengan melakukan proses dan sistem baru agar dapat meningkatkan nilai tambah yang signifikan (terutama

ekonomi dan sosial). Inovasi merupakan proses pengembangan produk baru yang menjadi faktor yang utama didalam mencapai kesuksesan dan meminimalisir adanya kegagalan perusahaan. Dalam mencapai kesuksesan pengembangan produk baru tersebut, perusahaan harus memaksimalkan secara tepat apa yang dibutuhkan konsumen dan meminimalkan waktu masuk produk kedalam pasar.

Kesuksesan perusahaan berlanjut pada tujuan stratejik dan peta dari portofolio litbang yang dimiliki untuk menemukan secara tepat antara goal dari pengembangan produk baru dengan sumber daya dan kompetensi yang dimiliki saat ini. Inovasi sebagai penerapan yang berhasil dari gagasan kreatif dalam perusahaan. Inovasi merupakan sebuah mekanisme perusahaan untuk beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis. Oleh karena itu perusahaan dituntut untuk mampu menciptakan penilaian serta ide-ide yang baru dan menawarkan produk yang inovatif.

Inovasi teknologi dan persaingan yang ketat pada abad ini memaksa perusahaan-perusahaan mengubah cara mereka menjalankan bisnisnya. Agar dapat terus bertahan, perusahaan-perusahaan mengubah dari bisnis yang didasarkan pada sumber daya (*resources-based business*) menuju *knowledge based business/company* (bisnis berdasarkan pengetahuan), dengan karakteristik utama ilmu pengetahuan. Ketika pencapaian utama perusahaan adalah *sustainable competitive advantage* atau pencapaian daya saing bisnis berkelanjutan, maka manajemen perusahaan akan didorong pada proses pencapaian dan pengembangan pengetahuan sebagai strategi bersaing perusahaan.

Technopreneurship merupakan gabungan dari dua kata, yakni technology dan entrepreneurship. secara umum, kata teknologi digunakan untuk merujuk pada penerapan praktis ilmu pengetahuan ke dunia industri. Sedangkan kata entrepreneurship berasal dari kata entrepreneur yang dipopulerkan oleh Schumpeter (2017) mengatakan keseluruhan proses perbuahan ekonomi akhirnya tergantung pada pribadi perilakunya yaitu

entrepreneur (wiraswastawan) kewiraswastaan (entrepreneurship) pertama kali menyangkut perubahan.

Konsep Era Society 5.0 merupakan konsep penyempurnaan dari Society 1.0, Society 2.0, Society 3.0 dan Society 4.0, dimana pada Society 1.0 manusia berada di era berburu dan baru mengenal tulisan. Pada Society 2.0 manusia berada dalam kondisi sudah mengenal Bertani dan bercocok tanam, pada Society 3.0 manusia memasuki era industri sudah mulai menggunakan alat mesin dalam aktivitas keseharian dan Society 4.0 yang manusia telah mengenal program komputer hingga Internet dalam kehidupan sehari-hari. Dengan hadirnya Era Society 5.0 di era ini manusia sudah melakukan aktivitas keseharian berbasis teknologi internet yang tidak mampu terpisahkan bagi kehidupan manusia baik untuk pendidikan, sosialisasi ataupun bisnis melalui layanan internet untuk mendorong pertumbuhan ekonomi.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengangkat dan membahas permasalahan dengan judul "**Peran Perguruan Tinggi Dalam Mencetak SDM Yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur di Era Society 5.0**".

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Pada penelitian ini membatasi permasalahan yang akan dikaji, agar penelitian menjadi terarah dan sesuai dengan permasalahan utama yang diteliti. Maka dari itu penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada masalah Peran Perguruan Tinggi Dalam Mencetak SDM Yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur di Era Society 5.0.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Peran Perguruan Tinggi Dalam Mencetak SDM Yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur di Era Society 5.0?
2. Bagaimana Peran Inovasi di Era Society 5.0?
3. Bagaimana cara Mencetak Technopreneur di Era Society 5.0?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti menetapkan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Peran Perguruan Tinggi Dalam Mencetak SDM Yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur di Era Society 5.0.
2. Untuk mengetahui Peran Inovasi di Era Society 5.0.
3. Untuk mengetahui cara Mencetak Technopreneur di Era Society 5.0.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara nyata bagi perguruan tinggi khususnya mengenai upaya Peran Perguruan Tinggi Dalam Mencetak SDM Yang Berjiwa Inovator Dan Technopreneur di Era Society 5.0.

2. Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, kontribusi positif, untuk memberikan masukan bagi Perguruan Tinggi Dalam Mencetak SDM Yang Berjiwa Inovator Dan Technopreneur di Era Society 5.0.