

Peran Pendidikan dalam Mempersiapkan Generasi Creativepreneur di Masa Depan

Fallen Zidan¹, Dimas Nugroho², Riska Asri³, Sri Agustina⁴

^{1,2} *Fakultas Informatika, Institut Informatika & Bisnis Darmajaya*

^{3,4} *Fakultas Ekonomi Digital & Bisnis, Universitas Telkom*

Abstrak

Creativepreneurship, kombinasi antara kreativitas dan kewirausahaan, semakin penting di era digital yang penuh dengan peluang dan tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi creativepreneur di masa depan. Menggunakan desain penelitian campuran, data kuantitatif dikumpulkan melalui survei terhadap 200 siswa dari berbagai institusi pendidikan, sementara data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 20 peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pendidikan kewirausahaan dan kreativitas memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan keterampilan kreatif dan entrepreneurial siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan dukungan mentor terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kesiapan siswa untuk menjadi creativepreneur. Studi kasus dari beberapa institusi pendidikan menunjukkan bahwa kolaborasi dengan industri kreatif dan penerapan proyek nyata memberikan manfaat besar bagi siswa. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi institusi pendidikan dan pembuat kebijakan. Integrasi program kewirausahaan dalam kurikulum, adopsi pendekatan pembelajaran praktis, dan kemitraan dengan industri kreatif sangat disarankan untuk mendukung perkembangan generasi creativepreneur. Pendidikan yang dirancang dengan baik dapat memberikan dampak jangka panjang yang signifikan, menciptakan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan dengan solusi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *creativepreneurship, Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas, Pembelajaran Berbasis Pengalaman, Kolaborasi Industri.*

1. Pendahuluan

Di era modern yang ditandai dengan perkembangan pesat teknologi dan informasi, kreativitas dan inovasi menjadi elemen penting dalam menciptakan nilai ekonomi dan sosial [1]. Creativepreneurship, yang menggabungkan kreativitas dan entrepreneurship, muncul sebagai pendekatan strategis untuk memanfaatkan peluang pasar dan menciptakan produk atau layanan yang unik dan bernilai tinggi. Creativepreneur mampu memadukan ide-ide inovatif dengan keterampilan bisnis untuk menghasilkan solusi yang dapat bersaing di pasar global [2].

Transformasi digital dan kemajuan teknologi telah membuka banyak peluang bagi creativepreneur untuk mengembangkan bisnis mereka [3]. Dengan akses ke platform digital dan alat-alat kreatif, individu dapat menciptakan, mempromosikan, dan menjual produk mereka secara global dengan lebih mudah dan efisien. Oleh karena itu, pengembangan generasi creativepreneur menjadi sangat penting untuk mendukung pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dan inovatif [4].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi creativepreneur di masa depan [5]. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana pendidikan dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi seorang creativepreneur yang sukses, serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas pendidikan dalam mendukung creativepreneurship [6]. Penelitian ini didasarkan pada hipotesis bahwa pendidikan yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan kreatif dan kewirausahaan siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan peluang mereka untuk menjadi creativepreneur yang sukses [7]. Selain itu, dukungan dari kebijakan pendidikan dan kolaborasi dengan industri kreatif akan meningkatkan efektivitas pendidikan dalam mempersiapkan generasi creativepreneur [8].

Penelitian ini memiliki beberapa signifikansi penting. Pertama, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan dan pendidik dalam merancang kurikulum dan strategi pendidikan yang lebih efektif untuk mendukung creativepreneurship. Kedua, penelitian ini akan membantu institusi pendidikan memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam mengembangkan keterampilan creativepreneurship [9]. Ketiga, temuan penelitian ini diharapkan dapat mendorong kolaborasi antara sektor pendidikan dan industri kreatif untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan dan pengembangan creativepreneur. Dengan memahami peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi

creativepreneur, penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap upaya menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan mampu bersaing di pasar global [10].

*E-mail: [fallen.zidan@darmajaya.ac.id](mailto:fallen.zidan@ darmajaya.ac.id)
dimas@darmajaya.ac.id
riska.asri@gmail.com
tina92697@gmail.com

2. Tinjauan Pustaka

Definisi dan Konsep Creativepreneurship

Creativepreneurship adalah kombinasi dari kreativitas dan kewirausahaan yang melibatkan kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memasarkan produk atau layanan yang inovatif dan bernilai tinggi [11]. Menurut Fillis, creativepreneurship mengacu pada proses di mana individu atau kelompok menggunakan kemampuan kreatif mereka untuk mengidentifikasi peluang bisnis, mengembangkan konsep inovatif, dan membangun usaha yang berkelanjutan [12]. Creativepreneur tidak hanya berfokus pada keuntungan finansial tetapi juga pada penciptaan nilai budaya dan sosial. Kreativitas adalah inti dari creativepreneurship, di mana ide-ide baru dan solusi inovatif dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pasar [13]. Drucker menyatakan bahwa kreativitas dalam kewirausahaan adalah kemampuan untuk melihat peluang di mana orang lain hanya melihat masalah. Selain itu, entrepreneurship melibatkan kemampuan untuk mengambil risiko, mengelola sumber daya, dan membuat keputusan yang strategis. Dengan demikian, creativepreneurship memadukan elemen-elemen ini untuk menciptakan usaha yang unik dan berdaya saing tinggi [14].

Studi Sebelumnya tentang Peran Pendidikan dalam Entrepreneurship

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk sukses dalam bidang entrepreneurship. Menurut Gibb, pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk mengembangkan pola pikir entrepreneurial yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kemampuan problem solving, dan kreativitas. Studi oleh Fayolle dan Gailly menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan motivasi dan kesiapan siswa untuk memulai usaha sendiri [15].

Selain itu, penelitian oleh Mwasalwiba menemukan bahwa kurikulum yang berfokus pada kewirausahaan dapat membantu siswa memahami proses bisnis, mengembangkan keterampilan manajerial, dan mengidentifikasi peluang pasar [16]. Studi lain oleh Jones dan Iredale menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan praktis seperti proyek bisnis dan simulasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran kewirausahaan yang lebih efektif [17].

Kerangka Teori

Kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Kewirausahaan Sosial dan Teori Pembelajaran Experiential.

1. Teori Kewirausahaan Sosial (Social Entrepreneurship Theory): Teori ini menekankan pada peran individu dalam menciptakan nilai sosial melalui inovasi dan kreativitas. Menurut Dees, kewirausahaan sosial adalah proses di mana individu atau organisasi mengidentifikasi dan mengeksplorasi peluang untuk menciptakan perubahan sosial yang positif. Dalam konteks creativepreneurship, teori ini relevan karena creativepreneur sering kali berfokus pada menciptakan nilai budaya dan sosial selain keuntungan finansial.
2. Teori Pembelajaran Experiential (Experiential Learning Theory): Teori ini dikembangkan oleh Kolb (1984) dan menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Kolb, pembelajaran adalah proses di mana pengetahuan diperoleh melalui pengalaman dan refleksi. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, teori ini relevan karena pembelajaran berbasis pengalaman seperti proyek bisnis dan simulasi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan untuk menjadi creativepreneur yang sukses.

Dengan menggunakan kedua kerangka teori ini, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana pendidikan dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan creativepreneurship dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pendidikan dalam konteks ini.

3. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi creativepreneur. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh pendidikan terhadap keterampilan dan kemampuan creativepreneurship melalui survei, sementara pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali pandangan mendalam dari para peserta melalui wawancara mendalam.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini mencakup siswa dan alumni dari berbagai institusi pendidikan yang memiliki program atau mata kuliah terkait kewirausahaan dan kreativitas [18]. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling untuk memastikan bahwa peserta memiliki pengalaman atau pengetahuan yang relevan dengan topik penelitian. Sampel kuantitatif terdiri dari 200 responden yang diambil dari beberapa institusi pendidikan. Untuk pendekatan kualitatif, 20 peserta akan diwawancarai secara mendalam [19].

Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data

1. Survei: Data kuantitatif akan dikumpulkan melalui survei yang dirancang untuk mengukur persepsi dan pengalaman siswa mengenai peran pendidikan dalam mengembangkan keterampilan creativepreneurship. Kuesioner survei akan mencakup pertanyaan tertutup dan terbuka yang dirancang berdasarkan tinjauan literatur dan kerangka teori yang relevan.
2. Wawancara Mendalam: Data kualitatif akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan siswa, alumni, dan pendidik yang terlibat dalam program kewirausahaan dan kreativitas. Wawancara ini akan mengeksplorasi pandangan peserta tentang efektivitas pendidikan dalam mempersiapkan mereka untuk menjadi creativepreneur, tantangan yang dihadapi, dan saran untuk peningkatan program pendidikan.
3. Studi Kasus: Beberapa studi kasus akan dilakukan pada institusi pendidikan yang telah berhasil mengimplementasikan program creativepreneurship. Studi kasus ini akan memberikan wawasan tentang praktik terbaik dan strategi yang dapat diadopsi oleh institusi lain.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif: Data survei akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Teknik analisis yang digunakan meliputi uji t, ANOVA, dan regresi linier untuk menguji hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Software statistik seperti SPSS atau R akan digunakan untuk analisis data kuantitatif.
2. Analisis Kualitatif: Data wawancara akan dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses ini melibatkan transkripsi wawancara, pengkodean data, dan identifikasi tema-tema utama yang muncul dari data. Software analisis kualitatif seperti NVivo akan digunakan untuk membantu dalam proses pengkodean dan analisis data.
3. Analisis Studi Kasus: Data dari studi kasus akan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi praktik terbaik dan faktor-faktor kunci yang berkontribusi pada kesuksesan program creativepreneurship di institusi tersebut.

Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian: Mengembangkan instrumen penelitian (kuesioner survei dan panduan wawancara) berdasarkan tinjauan literatur dan kerangka teori. Mendapatkan izin dan persetujuan etis dari lembaga yang relevan.
2. Pengumpulan Data: Melaksanakan survei online dan wawancara mendalam. Survei akan didistribusikan melalui email dan platform online, sementara wawancara akan dilakukan secara tatap muka atau melalui platform video conference.
3. Analisis Data: Menganalisis data survei menggunakan teknik statistik dan menganalisis data wawancara

menggunakan metode analisis tematik. Mengintegrasikan temuan dari analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi creativepreneur.

4. Pelaporan Hasil: Menyusun laporan penelitian yang mencakup temuan utama, diskusi, kesimpulan, dan rekomendasi. Hasil penelitian akan dipresentasikan dalam bentuk jurnal ilmiah dan diseminasi kepada pemangku kepentingan yang relevan.

Dengan metodologi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana pendidikan dapat mempersiapkan generasi creativepreneur dan memberikan rekomendasi praktis untuk meningkatkan efektivitas program pendidikan kewirausahaan dan kreativitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa pendidikan memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan keterampilan dan kemampuan creativepreneurship [20]. Data kuantitatif menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam program pendidikan kewirausahaan dan kreativitas memiliki tingkat keterampilan kreatif dan kemampuan entrepreneurial yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat dalam program tersebut. Temuan kualitatif mengungkapkan bahwa siswa menghargai pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan sebagai creativepreneur [21].

1. Analisis Kuantitatif:

- Uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam keterampilan kreatif antara siswa yang mengikuti program kewirausahaan dan yang tidak ($t(198) = 4.56, p < 0.001$).
- Analisis regresi linier menunjukkan bahwa partisipasi dalam program kewirausahaan berkontribusi sebesar 35% terhadap variabilitas keterampilan entrepreneurial siswa ($R^2 = 0.35, F(1,198) = 106.76, p < 0.001$).

2. Analisis Kualitatif:

- Analisis tematik dari wawancara mengidentifikasi beberapa tema utama termasuk "pengalaman praktis yang berharga", "dukungan dan bimbingan dari mentor", dan "pentingnya jaringan dan kolaborasi."
- Siswa menyatakan bahwa proyek bisnis dan simulasi membantu mereka mengaplikasikan teori dalam praktik nyata yang meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Grafik, Tabel, dan Visualisasi Data

Tabel 1. Perbedaan Keterampilan Kreatif Antara Siswa yang Mengikuti dan Tidak Mengikuti Program Kewirausahaan

Kelompok	N	Mean	SD	t	p
Mengikuti	100	4.2	0.5	4.56	<0.001
Tidak Mengikuti	100	3.6	0.7		

Tabel 2. Analisis Tematik dari Wawancara Mendalam

Tema	Deskripsi
Pengalaman Praktis yang Berharga	Siswa merasa lebih percaya diri setelah terlibat dalam proyek bisnis nyata.

Dukungan dan Bimbingan dari Mentor	Mentor memainkan peran kunci dalam memberikan bimbingan dan inspirasi.
Pentingnya Jaringan dan Kolaborasi	Jaringan dengan profesional industri membantu siswa mengembangkan ide dan peluang.

Salah satu studi kasus melibatkan Universitas X yang telah mengimplementasikan program kewirausahaan selama lima tahun terakhir [22]. Program ini melibatkan kolaborasi dengan industri kreatif lokal dan menyediakan platform bagi siswa untuk memamerkan proyek mereka. Hasilnya, lebih dari 60% lulusan program ini berhasil memulai usaha mereka sendiri atau bekerja di industri kreatif [23].

Temuan penelitian ini konsisten dengan literatur yang ada seperti yang ditemukan oleh Gibb dan Fayolle dan Gailly yang menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan keterampilan dan motivasi entrepreneurial siswa. Hasil ini juga sejalan dengan studi oleh Jones dan Iredale yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa [24].

Implikasi Temuan untuk Pendidikan dan Kebijakan

Temuan ini memiliki beberapa implikasi penting bagi pendidikan dan kebijakan:

1. **Pengembangan Kurikulum:** Institusi pendidikan perlu mengintegrasikan program kewirausahaan dan kreativitas dalam kurikulum mereka untuk mengembangkan keterampilan siswa.
2. **Pendekatan Pembelajaran Berbasis Pengalaman:** Pendekatan pembelajaran yang melibatkan proyek nyata dan simulasi bisnis dapat meningkatkan keterampilan praktis siswa.
3. **Kolaborasi dengan Industri:** Kolaborasi antara institusi pendidikan dan industri kreatif dapat memberikan pengalaman langsung dan jaringan yang berguna bagi siswa.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini memperkuat temuan dari studi sebelumnya yang menekankan pentingnya pendidikan kewirausahaan dalam mengembangkan keterampilan entrepreneurial. Namun, penelitian ini juga menambahkan wawasan baru tentang peran spesifik pendidikan kreatif dalam mendukung creativepreneurship yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur sebelumnya [25].

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan:

1. **Sampel yang Terbatas:** Penelitian ini hanya melibatkan beberapa institusi pendidikan sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk semua konteks.
2. **Pendekatan Penelitian:** Meskipun menggunakan metode campuran, penelitian ini lebih menekankan pada data kuantitatif sehingga mungkin ada aspek kualitatif yang kurang terungkap.
3. **Waktu Penelitian:** Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat sehingga tidak dapat menangkap perkembangan jangka panjang dari keterampilan creativepreneurship.

Saran untuk Penelitian Mendatang

1. **Penelitian Longitudinal:** Melakukan penelitian jangka panjang untuk melihat perkembangan keterampilan creativepreneurship dari waktu ke waktu.
2. **Sampel yang Lebih Luas:** Menggunakan sampel yang lebih luas dan bervariasi untuk meningkatkan generalisasi temuan.
3. **Pendekatan Multidisiplin:** Menggabungkan pendekatan dari berbagai disiplin ilmu untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pendidikan dalam mendukung creativepreneurship

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran signifikan dalam mempersiapkan generasi

creativepreneur. Data kuantitatif menunjukkan bahwa partisipasi dalam program pendidikan kewirausahaan dan kreativitas meningkatkan keterampilan kreatif dan entrepreneurial siswa. Temuan kualitatif mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan dukungan mentor sangat dihargai oleh siswa dan membantu mereka merasa lebih siap untuk menjadi creativepreneur.

Institusi pendidikan perlu mengintegrasikan program kewirausahaan dan kreativitas ke dalam kurikulum mereka. Mata kuliah yang fokus pada pengembangan ide bisnis, inovasi, dan kreativitas dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi creativepreneur yang sukses. Selain itu, institusi pendidikan harus mengadopsi pendekatan pembelajaran yang melibatkan proyek nyata, simulasi bisnis, dan kegiatan praktis lainnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mengaplikasikan teori dalam konteks nyata.

Kemitraan dengan industri kreatif juga sangat penting. Institusi pendidikan harus menjalin kemitraan dengan industri kreatif untuk menyediakan peluang magang, proyek kolaboratif, dan bimbingan dari profesional industri. Kolaborasi ini akan memberikan siswa pengalaman langsung dan jaringan yang berguna untuk karir mereka di masa depan. Selain itu, program mentoring yang kuat harus dikembangkan untuk memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa. Mentor dari industri kreatif dapat memberikan wawasan berharga dan membantu siswa mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

Pendidikan yang efektif dalam mempersiapkan generasi creativepreneur memiliki potensi dampak jangka panjang yang signifikan. Dengan keterampilan dan pengetahuan yang tepat, siswa dapat mengembangkan usaha kreatif yang berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan kerja. Selain itu, creativepreneur dapat memainkan peran penting dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan melalui inovasi dan kreativitas. Generasi creativepreneur yang dipersiapkan dengan baik juga dapat meningkatkan daya saing global negara mereka dengan menciptakan produk dan layanan yang unik dan bernilai tinggi.

Penelitian ini menyoroti pentingnya pendidikan dalam mempersiapkan generasi creativepreneur. Dengan mengintegrasikan program kewirausahaan dan kreativitas ke dalam kurikulum, mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman, menjalin kolaborasi dengan industri, dan menyediakan dukungan mentor yang kuat, institusi pendidikan dapat memainkan peran kunci dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi creativepreneur yang sukses. Dampak jangka panjang dari upaya ini dapat menghasilkan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan dengan solusi yang berkelanjutan dan berdampak positif.

Daftar Pustaka

- [1] N. Widodo and A. Jaelani, "Pengaruh Prestasi Kerja Dan Pengalaman Kerja Terhadap Promosi Jabatan (Studi Kasus Pada Toyota Auto 2000 Cab. Kramat Jati)," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 4, no. 1, pp. 126–130, 2023.
- [2] N. Aida and S. Kantun, "Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Kedelai Menggunakan Metode EOQ Pada Pabrik Tahu Di Kabupaten Jember," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 4, no. 1, pp. 100–107, 2023.
- [3] M. Yusuf, D. Julianingsih, and T. Ramadhani, "Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, 2023.
- [4] M. A. Herdiansyah and Q. A. P. Priyono, "Revitalisasi Pemukiman Kumuh Permukaan di Indonesia Berbasis Filtrasi Air Limbah Domestik, Bakteri Pseudomonas aeruginosa, dan Pemetaan Sistem Informasi Geografis (SIG) Melalui Program Smart-UV (Smart-Urban Village)," *J. Safety, Heal. Environ. Eng.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–22, 2023.
- [5] C. S. Bangun, T. Suhara, and H. Husin, "THE APPLICATION OF THEORY OF PLANNED BEHAVIOR AND PERCEIVED VALUE ON ONLINE PURCHASE BEHAVIOR," *Technomedia J.*, vol. 8, no. 1SP, pp. 123–134, 2023.
- [6] U. Rahardja, Q. Aini, and N. P. L. Santoso, "Pengintegrasian YII Framework Berbasis API pada Sistem Penilaian Absensi," *SISFOTENIKA*, vol. 8, no. 2, pp. 140–152, 2018.
- [7] Q. Aini, Z. Zaharuddin, and Y. Yuliana, "Compilation of Criteria for Types of Data Collection in Management of Research Methods," *Aptisi Trans. Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 97–103, 2018.
- [8] Sudaryono, N. Lutfiani, Suseno, and Q. Aini, "Empirical Study of Research Performance Leading to Education 4.0 using the iLearning Method," *Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng.*, vol. 8, no. 1.5, pp. 264–268, Nov. 2019, doi: 10.30534/ijatcse/2019/4681.52019.

- [9] A. R. A. Zahra, D. Jonas, I. Erliyani, and N. A. Yusuf, "Assessing Customer Satisfaction in AI-Powered Services: An Empirical Study with SmartPLS," *Int. Trans. Artif. Intell.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–89, 2023.
- [10] D. S. Surya Wuisan, T. Ramadhan, S. Millah, C. Lukita, Sudaryono, and A. S. Rafika, "Reliable Smart Grid for Blockchain Technology Transactions," in *2022 IEEE Creative Communication and Innovative Technology (ICCIIT)*, 2022, pp. 1–6, doi: 10.1109/ICCIIT55355.2022.10119018.
- [11] U. Rahardja, D. Andayani, N. C. Aristo, and Z. A. Hasibuan, "Application Of Trial Finalization System As Determinants Of Final Thesis Session Results," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7.
- [12] L. Meria, C. Yohana, U. Purwohedi, and D. Apriliasari, "Reinforcing Lecturer Readiness to Change by Increasing Psychological Capital and Engagement," *Aptisi Trans. Technopreneursh.*, vol. 5, no. 3, pp. 261–277, 2023.
- [13] K. C. Pratiwi and I. N. Kartika, "Analisis efektivitas program revitalisasi pasar tradisional dan dampaknya terhadap pendapatan pedagang dan pengelolaan Pasar Pohgading," *E-Jurnal Ekon. Dan Bisnis Univ. Udayana*, vol. 8, no. 7, pp. 805–834, 2019.
- [14] R. A. Wismashanti, "Komunikasi dalam Platform Online Crowdfunding: Tinjauan Literatur Sistematis," *Technomedia J.*, vol. 8, no. 3, pp. 50–63, 2024.
- [15] A. Adiyanto and R. Febrianto, "Authentication Of Transaction Process In E-marketplace Based On Blockchain technology," *Aptisi Trans. Technopreneursh.*, vol. 2, no. 1, pp. 68–74, 2020.
- [16] H. T. Sukmana, "Prototyping ITSDI Journal Center Menggunakan Tools Invision Untuk Mewujudkan Creative Innovation Soft Skill Di Era Industri 4.0," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 56–69, 2020.
- [17] E. Astriyani, D. Paramitha, Y. Destiany, A. Baihaqi, and R. Setiawan, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Biaya Perawatan Truck Hebel Pada PT Maju Sukses Mandiri Blok," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 2, pp. 90–104, 2020.
- [18] I. Setiawan, "Balinese Script In Tattoo Media Commodity In Denpasar Bali," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 98–106, 2020.
- [19] S. Kosasi, S. Millah, and N. P. L. Santoso, "Manajemen dalam Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan menggunakan Komputasi Awan," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 38–45, 2022.
- [20] E. A. Beldiq, B. Callula, N. A. Yusuf, and A. R. A. Zahra, "Unlocking Organizational Potential: Assessing the Impact of Technology through SmartPLS in Advancing Management Excellence," *APTISI Trans. Manag.*, vol. 8, no. 1, pp. 40–48, 2024.
- [21] D. Apriani, T. Ramadhan, and E. Astriyani, "Kerja Lapangan Berbasis Website Untuk Sistem Informasi Manajemen Praktek (Studi Sistem Informasi Program Studi Kasus Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Universitas Raharja," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2022.
- [22] S. Azizah and B. P. K. Bintoro, "Determining Factors of Continuance Intention to Use QR Code Mobile Payment on Urban Millennials in Indonesia Empirical Study on Mobile Payment Funds," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 3, no. 2, pp. 121–138, 2022.
- [23] T. C. Husnadi, T. Marianti, and T. Ramadhan, "Determination of shareholders' welfare with financing quality as a moderating variable," *APTISI Trans. Manag.*, vol. 6, no. 2, pp. 191–208, 2022.
- [24] A. S. Bist, B. Rawat, U. Rahardja, Q. Aini, and A. G. Prawiyogi, "An Exhaustive Analysis of Stress on Faculty Members Engaged in Higher Education," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 3, no. 2, pp. 126–135, 2022.
- [25] N. L. P. G. S. Kusuma, P. E. T. Dewi, and N. P. R. K. Sari, "Regulation of Copyright Certificate as a Material Guarantee and Bankrupt Estate/Beodel in Indonesia," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 2, no. 2, pp. 290–303, 2020.