

Model Pemberdayaan Entrepreneurship Berbasis Gerakan Kemandirian Ekonomi Cabang Dan Ranting Muhammadiyah Dengan Metode On-Line

Suryo Pratolo; Bambang Jatmiko; dan Misbahul Anwar

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
 Jl. Brawijaya, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta
 Email/HP: suryo@umy.ac.id/08179409758

Abstrak

Tujuan Program Pengabdian Masyarakat dengan skim KEMITRAAN MASYARAKAT adalah untuk membangun model pemberdayaan entrepreneurship berbasis gerakan kemandirian ekonomi civitas akademika dengan metode on-line. Adapun masalah dari pengabdian ini adalah Jumlah pengusaha di Indonesia baru mencapai 1,65 persen dari jumlah penduduk. Rasio tersebut jauh tertinggal dibanding dengan jumlah pengusaha yang ada di negeri jiran seperti Singapura, Malaysia, maupun Thailand. Sementara negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Jepang bahkan memiliki pengusaha lebih dari 10 persen dari jumlah populasi. Idealnya jumlah pengusaha adalah 2 persen dari total populasi, tetapi untuk mencapai target pendapatan perkapita yang baik diperlukan 6,13 juta pengusaha atau sekitar 2,5 persen dari populasi. Metode pelaksanaannya sebagai berikut: 1. FGD (Focus Group Discussion), 2. Desain Sistem, 3. Perancangan Software, 4. Uji Software, 5. Sosialisasi Awal, 6. Penyempurnaan Software, 7. Sosialisasi Software, 8. Publish Software. Sedangkan luarannya adalah: 1. Jurnal Nasional ISSN "Berdikari" Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2. Proceeding Nasional – Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 3. Seminar Nasional – di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, 4. Keynote Spech di Program Studi UMY Mengundang Wirausaha muda dan Dosen UMY.

Keyword: Model, Entrepreneurship, Kemandirian Ekonomi, Online System

Pendahuluan

Jumlah pengangguran di Indonesia pada Agustus 2015 bertambah sebanyak 320 ribu menjadi 7,56 juta jiwa (Mohammad, 2015). Faktor yang mengakibatkan tingginya angka pengangguran di negara Indonesia adalah terlampaui banyaknya tenaga kerja yang diarahkan ke sektor formal, sehingga ketika pekerjaan di sektor formal tidak tumbuh dan berkembang, individu tidak berusaha untuk menciptakan pekerjaan sendiri disektor swasta (Andika & Madjid, 2012). Wirausaha di Indonesia masih dikatakan cukup rendah, pada tahun 2010 lalu, dari 230 juta penduduk hanya 0,2 % saja yang berprofesi menjadi wirausaha. Namun, data terakhir di tahun 2014 jumlah wirausahawan mengalami kenaikan menjadi 1,6 persen. Untuk menjadi individu yang dapat menciptakan lapangan kerja bagi orang lain seperti yang disebutkan sebelumnya, wirausahawan perlu menumbuhkan jiwa *enterpreneurship* atau

kewirausahaan, yakni usaha menciptakan nilai tambah dengan jalan mengkombinasikan sumber-sumber melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan. Penciptaan wirausaha (*entrepreneur*) menjadi alternatif solusi atas berbagai masalah di masyarakat seperti kemiskinan dan kesenjangan sosial, meningkatnya pengangguran usia produktif dan menipisnya cadangan pasokan energi, yang kesemuanya menuntut adanya tindakan kreatif dan inovatif. Jiwa kewirausahaan bukan hanya sebatas kecerdasan akademik dan keterampilan menghasilkan produk tetapi juga jiwa dinamis dalam menangkap tantangan dan resiko kemudian mengubahnya menjadi peluang dan potensi pertumbuhan (Soegoto 2009, dalam Herwin Moppangga, 2015). Untuk meningkatkan minat berwirausaha/entrepreneur salah satunya adalah dengan meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap bidang wirausaha. Kegiatan wirausaha harus didorong dengan keberanian dan keuletan serta tekad yang kuat, karena berwirausaha pada dasarnya berhimpitan dengan ketidakpastian, dalam hal keberhasilan maupun kegagalan. Technopreneur salah satu bagian dari perkembangan berwirausaha (*entrepreneur*) memberikan gambaran berwirausaha dengan menggunakan inovasi basis teknologi. Konsep technopreneur didasarkan pada basis teknologi yang dijadikan sebagai alat berwirausaha, misalnya munculnya bisnis aplikasi online, bisnis security system, dan sebagainya. Adapun masalahnya “ Bagimana Model Pemberdayaan Entrepreneurship berbasis Gerakan kemandirian Ekonomi Cabang dan Ranting?”.

Landasan Teori

1. Definisi Kewirausahaan

Pengertian *Entrepreneur* secara etimologi berasal dari bahasa Prancis, *entreprendre*, yang telah dikenal mulai dari abad ke-17. Arti *entreprendre* adalah berusaha. Sedangkan pengertian *Entrepreneur* secara terminologi atau terkadang disebut sebagai pengertian *entrepreneurship* secara istilah adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*) dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang dihadapinya. Segala hal yang berkaitan dengan sikap, tindakan dan proses yang dilakukan oleh para *entrepreneur* atau dikenal dengan sebutan *entrepreneurship*. Jadi pada dasarnya istilah *entrepreneurship* adalah istilah untuk orang yang bergelut didunia usaha atau *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* juga disebut dalam merintis, menjalankan dan mengembangkan usaha mereka. *Entrepreneurship* adalah gabungan dari suatu kretivitas, inovasi dan juga dalam keberanian setiap manusia untuk menghadapi resiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru. Sehingga apabila disimpulkan bahwa, definisi dari pengertian *entrepreneurship* adalah kemampuan dalam berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan sebagai dasar, sumber daya, tenaga penggerak, tujuan siasat, kiat dan proses dalam mengadapi tantangan hidup. Menurut Thomas W. Zimmerer (2008) bahwa pengertian *Entrepreneurship* adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya

memanfaatkan peluang-peluang yang dihadapi setiap hari. Menurut Andre J. Dubrin (2008), pengertian entrepreneurship berarti seseorang yang mendirikan dan menjalankan sebuah usaha yang inovatif. Menurut Hendro dan Chandra W.W (2006) dalam bukunya *Be a Smart and Good Entrepreneur* menjelaskan bahwa pengertian entrepreneur adalah suatu kemampuan mengelola sesuatu yang ada dalam diri anda untuk dimanfaatkan dan ditingkatkan agar lebih optimal sehingga dapat meningkatkan taraf hidup anda di masa mendatang. Menurut Hisrich (2004, p9) pengertian entrepreneurship adalah proses membuat sesuatu yang baru dengan nilai dari konsumsi waktu dan daya yang dibutuhkan untuk memperkirakan keuangan, fisik, dan resiko sosial, dan mendapatkan penghargaan hasil dari moneter dan kepuasan personal dan kebebasan. Menurut Drucker dalam Alma (2008, p2), Menurut Drucker bahwa pengertian Entrepreneur adalah seseorang yang mampu memanfaatkan peluang. Menurut Schumpeter dalam Alma (2008. p.24) bahwa pengertian entrepreneur adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut. Menurut Sarosa (2005, p.2) pengertian Entrepreneur adalah seseorang yang memiliki visi, semangat dan melakukan suatu tindakan-tindakan yang dapat dibuktikan atau secara nyata dalam dunia usaha untuk menciptakan dan mengembangkan sendiri sumber-sumber pendapatan atau incomenya tanpa harus bergantung semata-mata kepada orang lain.

2. Sifat- Sifat Entrepreneur

Menurut Alma (2008,53), bahwa terdapat sifat-sifat yang perlu dimiliki oleh seorang entrepreneur agar berhasil. Sifat-sifat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Percaya diri

Sifat utama dari percaya diri dimulai dari pribadi yang mantap, tidak mudah terombang-ambing oleh pendapat dan saran orang lain, melainkan menggunakan sebagian saran tersebut sebagai masukan.

b. Berorientasi pada Tugas dan Hasil

Sifat seorang entrepreneur tidak mengutamakan Prestige dahulu melainkan juga pada focus kepada prestasi yang ingin di capai.

c. Pengambilan Resiko

Ciri pengambilan resiko berpengaruh penting dalam dunia wirausaha yang penuh dengan resiko dan tantangan. Hal demikian harus diperhatikan adalah bahwa bagaimana seseorang entrepreneur mengambil sebuah resiko dengan penuh pertimbangan.

d. Kepemimpinan

Dalam diri seorang entrepreneur mutlah mempunyai jiwa kepemimpinan. Seorang pemimpin yang baik harus mendengar suatu saran dan kritik dari bawahannya demi kemajuan kinerja perusahaan.

e. Keorisinilan

Yang dimaksud dengan orisinil disini adalah seorang entrepreneur yang tidak hanya menjadi pengekor bagi orang lain, akan tetapi mempunyai pendapat sendiri, ide yang orisinil dan mampu merealisasikan ide tersebut.

f. Berorientasi kepada Masa Depan

Seorang entrepreneur berpikir kedepan atau memiliki visi kedepan. Sebab dalam menjalankan suatu usaha bukan hanya didirikan untuk sementara, akan tetapi selamanya. Untuk menyiapkan visi yang jauh kedepan tersebut, entrepreneur perlu menyusun perencanaan dan juga strategi yang matang.

g. Kreativitas dan Inovasi

Kreativitas merupakan kemampuan mengembangkan suatu ide yang baru, dan menemukan suatu cara yang baru dalam melihat suatu peluang ataupun berupa problem yang akan dihadapinya. Inovasi demikian adalah kemampuan untuk menggunakan solusi kreatif dalam mengisi peluang hingga mampu membawa manfaat bagi kehidupan masyarakat.

3. Pengertian Kreativitas

Menurut Richard Florida (2002: 1) *Human creativity is the ultimate economic resource. The ability to come up with new ideas and better ways of doing things is ultimately what raises productivity and this living standards.* Artinya kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama. Kemampuan dengan ide-ide baru dan cara-cara yang lebih baik melakukan sesuatu adalah akhirnya dapat meningkatkan produktivitas dan standar hidup. Menurut Bessant, Whyte and Neely (2005:1) *Design is the purposive application of creativity to all the activities necessary to bring ideas into use either as product (service) or process innovations.'* Desain adalah aplikasi purposive dari kreativitas untuk semua kegiatan diperlukan untuk membawa ide-ide mulai digunakan baik sebagai produk (layanan) atau proses inovasi. Kreativitas *'Imaginative activity fashioned so as to produce outcomes that are both original and of value.'* Jadi Kreativitas adalah Aktivitas imajinatif kuno sehingga menghasilkan hasil yang baik yang asli dan bernilai. Menurut, Amabile (1997:4) *'Creativity is ... the production of novel, appropriate ideas in any realm of human activity from science, to the arts, to education, to business or to everyday life.* Menurut Suryanto (2002: 78) Kreativitas adalah sifat yang melekat pada diri seseorang yang mampu berimajinasi dan memiliki inisiatif dalam menghasilkan sesuatu produk atau jasa yang baru. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang memiliki arti “ daya cipta” atau kemampuan untuk mencipta. Sedangkan kreativitas adalah suatu konsep yang majemuk yang dapat ditinjau dari berbagai aspek. Melalui kenyataan yang kita lihat, alami dan rasakan, setiap situasi sekecil apapun ternyata berhubungan antara satu dengan lainnya. Kreativitas adalah kegiatan yang menghasilkan sesuatu yang sifatnya baru artinya inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh mengejutkan dan lain-lain. Kemudian kreativitas bisa berarti berguna (usefull), lebih enak, lebih praktis. Kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia

yang dapat membantu kemampuan manusia yang lain meliputi pengaruh rangsang luar dan pengaruh rangsang dalam dimana seluruh potensi yang ada dituangkan kedalamnya. Alangkah baiknya apabila seluruh pendapat yang ada dijadikan wawasan pengetahuan dalam memahami unsur-unsur kehidupan tanpa mengukur batasan – batasannya. Selanjutnya dapat digabungkan menjadi satu kekuatan untuk memahami unsur-unsur lainnya. Keinginan untuk menggabungkan keduanya tadi merupakan langkah kreatif, karena batasan tadi memungkinkan untuk satu situasi tapi tidak untuk situasi lain. Mendasarkan pendapat pada Katleen De Stobbeleir, et.al. (2010: 6), kreativitas adalah suatu tindakan dari ide-ide kreatif untuk menghasilkan suatu produk dengan mendasarkan tiga tahapan yaitu: generasi ide, promosi ide dan implementasi ide, dengan sub dimensi meliputi: personalitry, rewards, role of co-wokers, leadership and configuration of work settings. Lingkungan merupakan faktor yang penting dalam perkembangan kreativitas. Walaupun secara genetika seseorang itu kreatif, tetapi jika lingkungannya tidak mendukung, maka kemungkinan kreativitasnya akan hilang bahkan sekaligus mati. Pada kenyataannya definisi kreativitas begitu abstrak, tidak dapat diukur dan tidak dapat dihitung, tetapi kreativitas menjadi semakin penting sehingga hal ini harus dikembangkan sejak dini. Apabila kita berbicara tentang sosok si pembuat ulah kreativitas, maka sebaiknya kreativitas perlu dipupuk sejak usia kecil, agar setelah masa dewasa anak dapat benar-benar menjadi manusia yang kreatif dan berguna bagi lingkungan masyarakatnya. Kandungan makna kreativitas dapat dipandang dari berbagai sudut pandang dan pengalaman bahkan lebih luas dari apa yang kita perkirakan, sehingga kita harus berlapang hati untuk bisa mengenali lebih dalam arti kreativitas dalam kehidupan pribadi, masyarakat dan organisasi.

Beberapa definisi tentang kreativitas menurut beberapa pakar sebagai berikut:

a. Hulbeck dalam Munandar, (2009:20)

Creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Sternberg dalam Munandar, (2009:20)

Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Intelegensi meliputi terutama kemampuan verbal, pemikiran, pengetahuan perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan, dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi yang kreatif menunjukkan kelonggaran dari keterikatan pada konvensi menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, menyukai masalah yang tidak terlalu terstruktur, senang menulis, merancang, lebih tertarik pada jabatan yang kreatif, seperti pengarang, saintis, artis, atau arsitek. Sedangkan kepribadian/motivasi meliputi cirri-ciri seperti fleksibilitas, toleransi, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat.

c. Torrance dalam Munandar, (2009:20)

Kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu:....*the process of sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked; making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; evaluating and testing these guesses and hypotheses; possibly revising and retesting them; and finally communicating their results* (1988: 47). Definisi ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil.

d. Wallas, dalam Munandar, (2009:20)

Langkah-langkah proses kreatif dalam pengembangan kreativitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

e. Barron dalam Munandar, (2009:20)

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan /menciptakan sesuatu yang baru.

f. Haefele dalam Munandar, (2009:20)

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Definisi ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah ada lama sebelumnya. Definisi ini juga menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna.

g. Vernon dalam Munandar, (2009:20)

Definisi ini merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai "*the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*". Kreativitas menekankan pada faktor dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Metode Pelaksanaan

Dilakukan dengan Tahapan:

a. FGD (Focus Group Discussion)

Focus Group Discussion dilakukan kepada pengelola kampus, kepada para dosen, dan kepada para mahasiswa untuk mendapatkan tanggapan dan masukan mengenai ide mendorong terwujudnya wirausaha baru dari lulusan perguruan tinggi. Diskusi dengan pengelola dalam hal ini adalah pimpinan kampus bertujuan untuk mendapatkan dukungan dan masukan atas konsep mewujudkan atmosfer wirausaha lulusan perguruan tinggi. Diskusi dengan dosen untuk mendapatkan masukan dan dukungan implementasi dan bimbingan dosen dalam mewujudkan wirausaha baru dari perguruan tinggi. Diskusi dengan mahasiswa untuk mendapatkan dukungan mahasiswa untuk bisa aktif memanfaatkan dan mendukung konsep perwujudan atmosfer berwirausaha di universitas tersebut.

b. **Desain Sistem**

Setelah masukan dan saran dari *stakeholder*, baik dari pengelola perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa, maka langkah selanjutnya adalah melakukan desain sistem berupa gambaran besar dari proses bisnis dimulai dari mahasiswa mendaftarkan akun sampai dengan redeem voucher oleh penjual. Desain sistem secara detail juga dilakukan setelah desain sistem secara umum sehingga dihasilkan cetak biru desain sistem secara komprehensif.

c. **Perancangan Software**

Setelah desain selesai dilakukan maka programmer akan menerjemahkan proses bisnis yang digambarkan secara detail pada cetak biru desain sistem pada coding aplikasi sistem baik berbasis pada desktop maupun berbasis pada mobile. Pengkodean ini meliputi mengkodekan dari fitur utama atau sering disebut fitur backbone sampai fitur pendukungnya.

d. **Uji Software**

Setelah aplikasi berupa software yang masih berupa rancangan awal selesai, maka dilakukan pengujian dengan melibatkan mahasiswa sebagai calon pemilik akun, pengelola kampus sebagai admin, bidang pelayanan keuangan yang bertugas melayani peredeman hasil penjualan. Pengujian software meliputi pengujian pada backbone sistem sampai dengan pengujian pada fitur pendukung dari backbone sistem. Pengujian dilanjutkan dengan penyempurnaan sistem apabila masih didapatkan bug pada sistem tersebut.

e. **Sosialisasi Awal**

Setelah sistem lolos uji di dataran laboratorium, selanjutnya sistem akan diuji awal dengan cara melakukan sosialisasi kepada publik dimana publik kampus dengan perannya masing-masing mencoba aplikasi pada beberapa waktu dan hasil sosialisasi akan menjadi bahan untuk evaluasi dan penyempurnaan software.

f. **Penyempurnaan Software**

Apabila hasil sosialisasi menunjukkan adanya kelemahan-kelemahan pada sistem selanjutnya software akan diperbaiki dan disempurnakan oleh programmer yang dibantu oleh desainer untuk meyakinkan apakah memang harus diperbaiki sesuai hasil sosialisasi atau diperbaiki sesuai dengan desain awal.

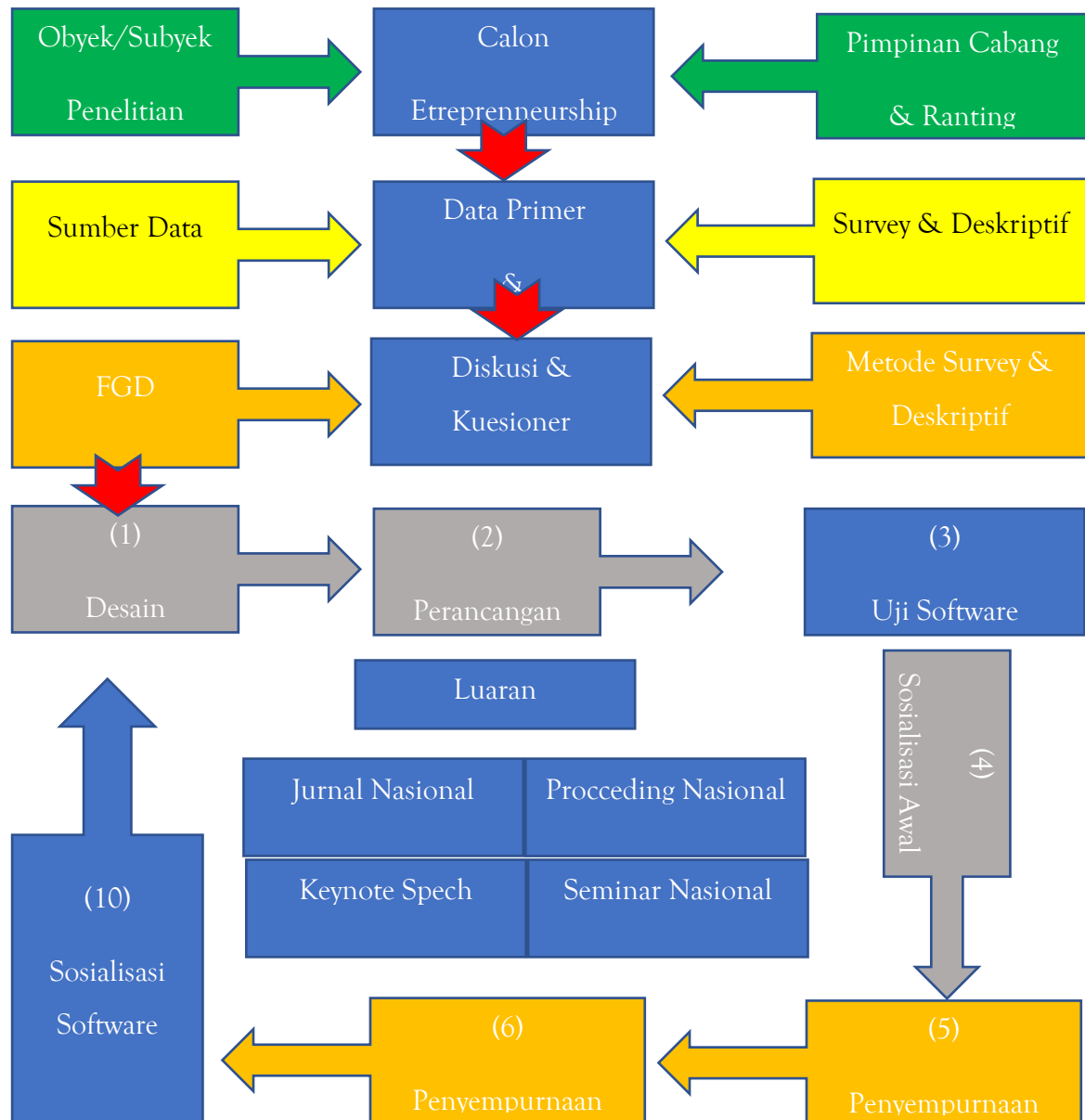
g. **Sosialisasi Software**

Selanjutnya jika sistem telah disempurnakan, langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi implementasi sistem tahap akhir, dimana sistem dikenalkan kepada publik yang lebih luas dari semua bidang dan unsur dari kampus baik mahasiswa maupun dosen. Dari hasil sosialisasi akhir ini kalapun terdapat bug maka diharapkan merupakan bug minor yang segera akan diatasi untuk penyempurnaannya.

h. **Publish Software**

Jika sudah lolos pada sosialisasi software akhir, maka sistem aplikasi ini akan dipublish secara umum dan digunakan oleh seluruh *stakeholder* dan akan dipantau perkembangannya sebagai dasar pembinaan terwujudnya atmosfer kewirausahaan kampus

yang mampu menjadi tempat persemaian para calon dan para wirausaha muda dari lulusan perguruan tinggi yang tidak hanya memahami secara teori namun juga paham dan berpengalaman secara praktik.



Gambar: 1. Metode Pelaksanaan

Hasil dan Pembahasan

1. Subyek/Obyek Pengabdian Masyarakat Cabang Ranting Muhammadiyah

Muhammadiyah didirikan di Kampung Kauman Yogyakarta, pada tanggal 8 Dzulhijjah 1330 H/18 Nopember 1912 oleh seorang yang bernama Muhammad Darwis, kemudian

dikenal dengan KHA Dahlan, Beliau adalah pegawai kesultanan Kraton Yogyakarta sebagai seorang Khatib dan sebagai pedagang. Melihat keadaan umat Islam pada waktu itu dalam keadaan jumud, beku dan penuh dengan amalan-amalan yang bersifat mistik, beliau tergerak hatinya untuk mengajak mereka kembali kepada ajaran Islam yang sebenarnya berdasarkan Qur`an dan Hadist. Oleh karena itu beliau memberikan pengertian keagamaan dirumahnya ditengah kesibukannya sebagai Khatib dan para pedagang. Mula-mula ajaran ini ditolak, namun berkat ketekunan dan kesabarannya, akhirnya mendapat sambutan dari keluarga dan teman dekatnya. Profesinya sebagai pedagang sangat mendukung ajakan beliau, sehingga dalam waktu singkat ajakannya menyebar ke luar kampung Kauman bahkan sampai ke luar daerah dan ke luar pulau Jawa. Untuk mengorganisir kegiatan tersebut maka didirikan Persyarikatan Muhammadiyah. Dan kini Muhammadiyah telah ada diseluruh pelosok tanah air. Disamping memberikan pelajaran/pengetahuannya kepada laki-laki, beliau juga memberi pelajaran kepada kaum Ibu muda dalam forum pengajian yang disebut "Sidratul Muntaha". Pada siang hari pelajaran untuk anak-anak laki-laki dan perempuan. Pada malam hari untuk anak-anak yang telah dewasa. KH A Dahlan memimpin Muhammadiyah dari tahun 1912 hingga tahun 1922 dimana saat itu masih menggunakan sistem permusyawaratan rapat tahunan. Pada rapat tahun ke 11, Pemimpin Muhammadiyah dipegang oleh KH Ibrahim yang kemudian memegang Muhammadiyah hingga tahun 1934. Rapat Tahunan itu sendiri kemudian berubah menjadi Konggres Tahunan pada tahun 1926 yang di kemudian hari berubah menjadi Muktamar tiga tahunan dan seperti saat ini Menjadi Muktamar 5 tahunan, <http://www.muhammadiyah.or.id/id/content-46-cam-majelis.html>



Gambar: 2 Masjid Agung

Matan Keyakinan dan Cita-cita Hidup Muhammadiyah, meliputi: (1). Muhammadiyah adalah Gerakan Islam dan Dakwah Amar Ma'ruf Nahi Munkar, beraqidah Islam dan

bersumber pada Al-Qur'an dan Sunnah, bercita-cita dan bekerja untuk terwujudnya masyarakat utama, adil, makmur yang diridhai Allah SWT, untuk melaksanakan fungsi dan misi manusia sebagai hamba dan khalifah Allah di muka bumi; (2). Muhammadiyah berkeyakinan bahwa Islam adalah Agama Allah yang diwahyukan kepada Rasul-Nya, sejak Nabi Adam, Nuh, Ibrahim, Musa, Isa dan seterusnya sampai kepada Nabi penutup Muhammad SAW, sebagai hidayah dan rahmat Allah kepada umat manusia sepanjang masa, dan menjamin kesejahteraan hidup materil dan spritual, duniawi dan ukhrawi; (3). Muhammadiyah dalam mengamalkan Islam berdasarkan: (a). Al-Qur'an: Kitab Allah yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW; (b). Sunnah Rasul: Penjelasan dan palaksanaan ajaran-ajaran Al-Qur'an yang diberikan oleh Nabi Muhammad SAW dengan menggunakan akal fikiran sesuai dengan jiwa ajaran Islam; (c). Muhammadiyah bekerja untuk terlaksananya ajaran-ajaran Islam yang meliputi bidang-bidang: (1). 'Aqidah ; (2) Muhammadiyah bekerja untuk tegaknya aqidah Islam yang murni, bersih dari gejala-gejala kemusyrikan, bid'ah dan khufarat, tanpa mengabaikan prinsip toleransi menurut ajaran Islam.; (3). Akhlak Muhammadiyah bekerja untuk tegaknya nilai-nilai akhlak mulia dengan berpedoman kepada ajaran-ajaran Al-Qur'an dan Sunnah rasul, tidak bersendi kepada nilai-nilai ciptaan manusia (4).Ibadah Muhammadiyah bekerja untuk tegaknya ibadah yang dituntunkan oleh Rasulullah SAW, tanpa tambahan dan perubahan dari manusia. (5).Muamalah Duniawiyah Muhammadiyah bekerja untuk terlaksananya mu'amalat duniawiyah (pengolahan dunia dan pembinaan masyarakat) dengan berdasarkan ajaran Agama serta menjadi semua kegiatan dalam bidang ini sebagai ibadah kepada Allah SWT. (6). Muhammadiyah mengajak segenap lapisan bangsa Indonesia yang telah mendapat karunia Allah berupa tanah air yang mempunyai sumber-sumber kekayaan, kemerdekaan bangsa dan Negara Republik Indonesia yang berdasar pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, untuk berusaha bersama-sama menjadikan suatu negara yang adil dan makmur dan diridhoi Allah SWT: "BALDATUN THAYYIBATUB WA ROBBUN GHOFUR". Dengan melihat sejarah pertumbuhan dan perkembangan persyarikatan Muhammadiyah sejak kelahirannya, memperhatikan faktor-faktor yang melatarbelakangi berdirinya, aspirasi, motif, dan cita-citanya serta amal usaha dan gerakannya, nyata sekali bahwa didalamnya terdapat ciri-ciri khusus yang menjadi identitas dari hakikat atau jati diri Persyarikatan Muhammadiyah. Secara jelas dapat diamati dengan mudah oleh siapapun yang secara sepintas mau memperhatikan ciri-ciri perjuangan Muhammadiyah itu adalah sebagai berikut.

- a. Muhammadiyah adalah gerakan Islam
- b. Muhammadiyah adalah gerakan dakwah Islam amar ma'ruf nahi munkar
- c. Muhammadiyah adalah gerakan tajdid

A. Muhammadiyah sebagai Gerakan Islam

Telah diuraikan dalam bab terdahulu bahwa Persyarikatan Muhammadiyah dibangun oleh KH Ahmad Dahlan sebagi hasil kongkrit dari telaah dan pendalaman (tadabbur) terhadap Alquranul Karim. Faktor inilah yang sebenarnya paling utama yang mendorong

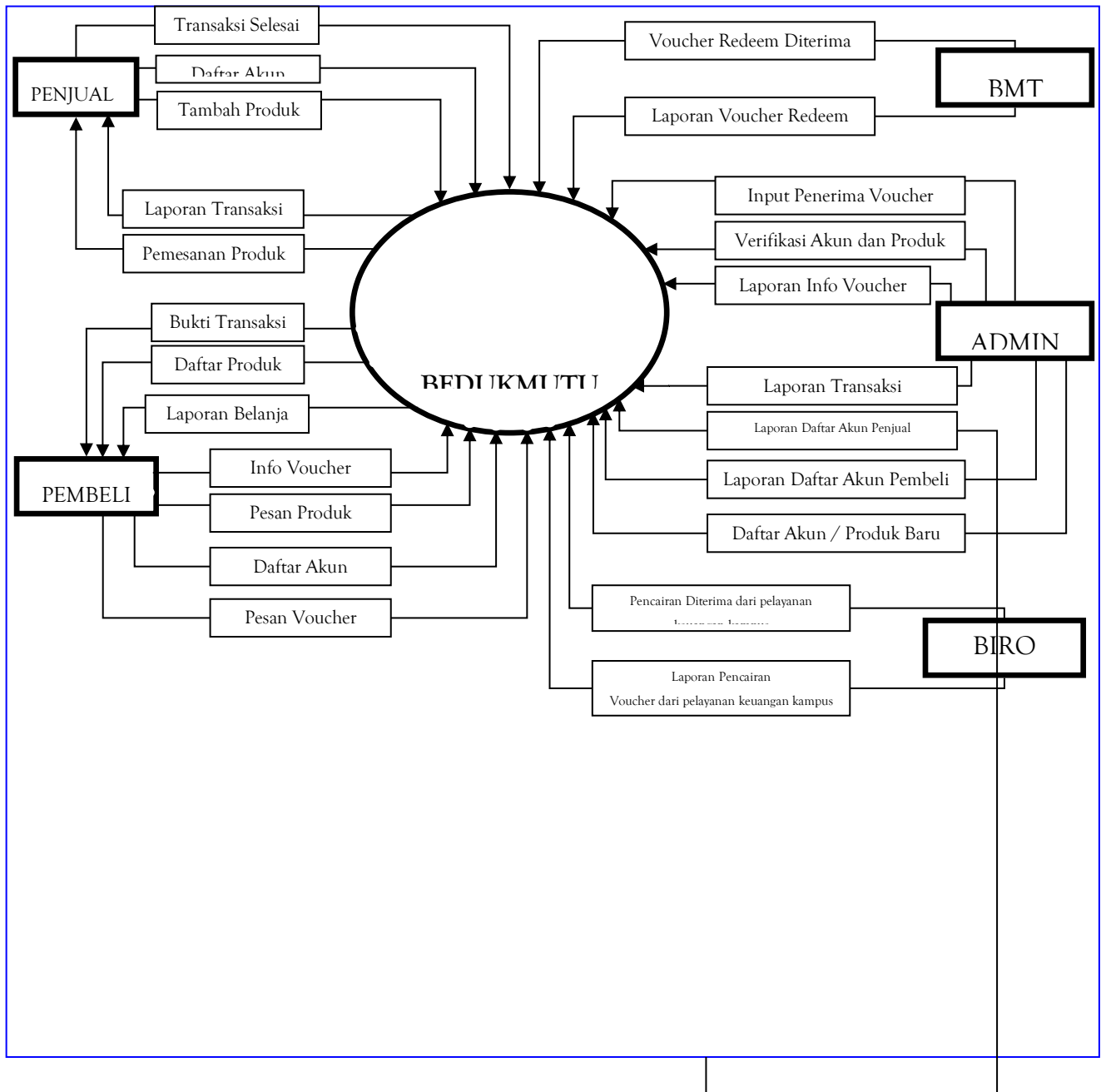
berdirinya Muhammadiyah, sedang faktor-faktor lainnya dapat dikatakan sebagai faktor penunjang atau faktor perangsang semata. Dengan ketelitiannya yang sangat memadai pada setiap mengkaji ayat-ayat Alquran, khususnya ketika menelaah surat Ali Imran, ayat:104, maka akhirnya dilahirkan amalan kongkret, yaitu lahirnya Persyarikatan Muhammadiyah. Kajian serupa ini telah dikembangkan sehingga dari hasil kajian ayat-ayat tersebut oleh KHR Hadjid dinamakan “Ajaran KH Ahmad Dahlan dengan kelompok 17, kelompok ayat-ayat Alquran”, yang didalamnya tergambar secara jelas asal-usul ruh, jiwa, nafas, semangat Muhammadiyah dalam pengabdianya kepada Allah SWT. Dari latar belakang berdirinya Muhammadiyah seperti di atas jelaslah bahwa sesungguhnya kelahiran Muhammadiyah itu tidak lain karena diilhami, dimotivasi, dan disemangati oleh ajaran-ajaran Al-Qur’an karena itupula seluruh gerakannya tidak ada motif lain kecuali semata-mata untuk merealisasikan prinsip-prinsip ajaran Islam. Segala yang dilakukan Muhammadiyah, baik dalam bidang pendidikan dan pengajaran, kemasyarakatan, kerumahtanggaan, perekonomian, dan sebagainya tidak dapat dilepaskan dari usaha untuk mewujudkan dan melaksanakan ajaran Islam. Tegasnya gerakan Muhammadiyah hendak berusaha untuk menampilkan wajah Islam dalam wujud yang riil, kongkret, dan nyata, yang dapat dihayati, dirasakan, dan dinikmati oleh umat sebagai rahmatan lil’alamin.

B. Muhammadiyah sebagai Gerakan Dakwah Islam

Ciri kedua dari gerakan Muhammadiyah dikenal sebagai gerakan dakwah Islamiyah. Ciri yang kedua ini muncul sejak dari kelahirannya dan tetap melekat tidak terpisahkan dalam jati diri Muhammadiyah. Sebagaimana telah diuraikan dalam bab terdahulu bahwa faktor utama yang mendorong berdirinya Persyarikatan Muhammadiyah berasal dari pendalaman KHA Dahlan terdapat ayat-ayat Alquran Alkarim, terutama sekali surat Ali Imran, Ayat:104. Berdasarkan Surat Ali Imran, ayat: 104 inilah Muhammadiyah meletakkan khittah atau strategi dasar perjuangannya, yaitu dakwah (menyeru, mengajak) Islam, amar ma’ruf nahi munkar dengan masyarakat sebagai medan juangnya. Gerakan Muhammadiyah berkiprah di tengah-tengah masyarakat bangsa Indonesia dengan membangun berbagai ragam amal usaha yang benar-benar dapat menyentuh hajat orang banyak seperti berbagai ragam lembaga pendidikan sejak taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, membangun sekian banyak rumah sakit, panti-panti asuhan dan sebagainya. Semua amal usaha Muhammadiyah seperti itu tidak lain merupakan suatu manifestasi dakwah islamiyah. Semua amal usaha diadakan dengan niat dan tujuan tunggal, yaitu untuk dijadikan sarana dan wahana dakwah Islamiyah.

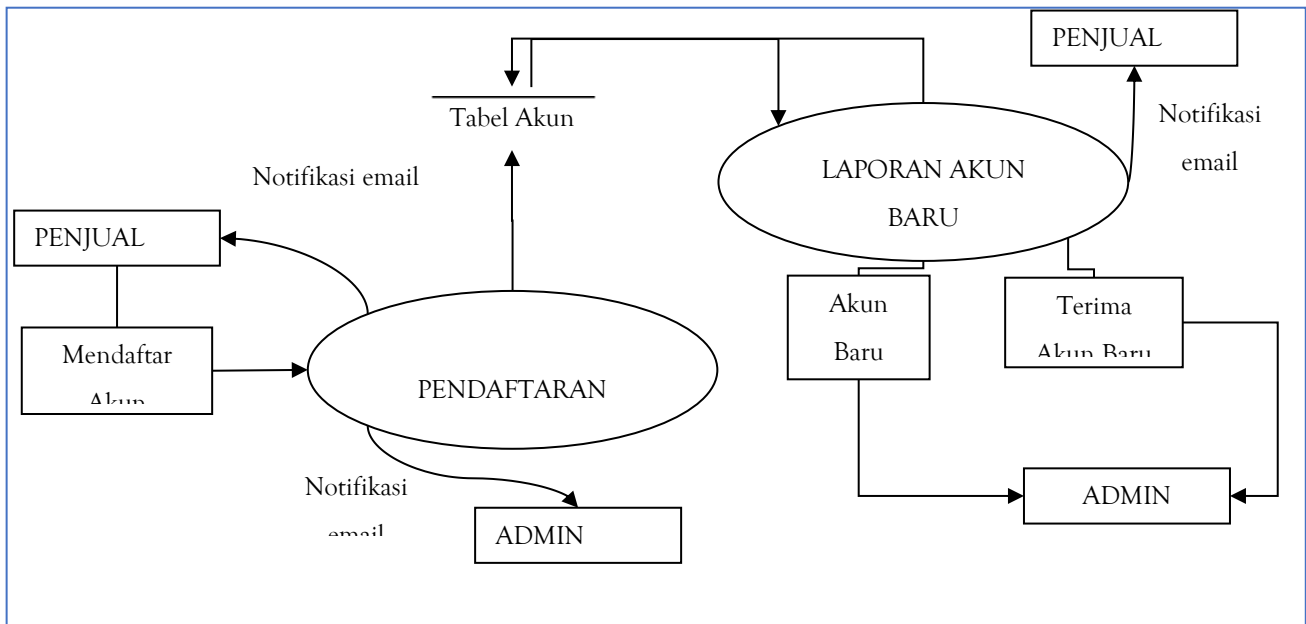
2. Model Pemberdayaan Entrepreneurship Berbasis Gerakan Kemandirian Ekonomi Cabang Dan Ranting Muhammadiyah

Gambar 3. Diagram Konteks (Data Flow Diagram) Aplikasi Bedukmutu



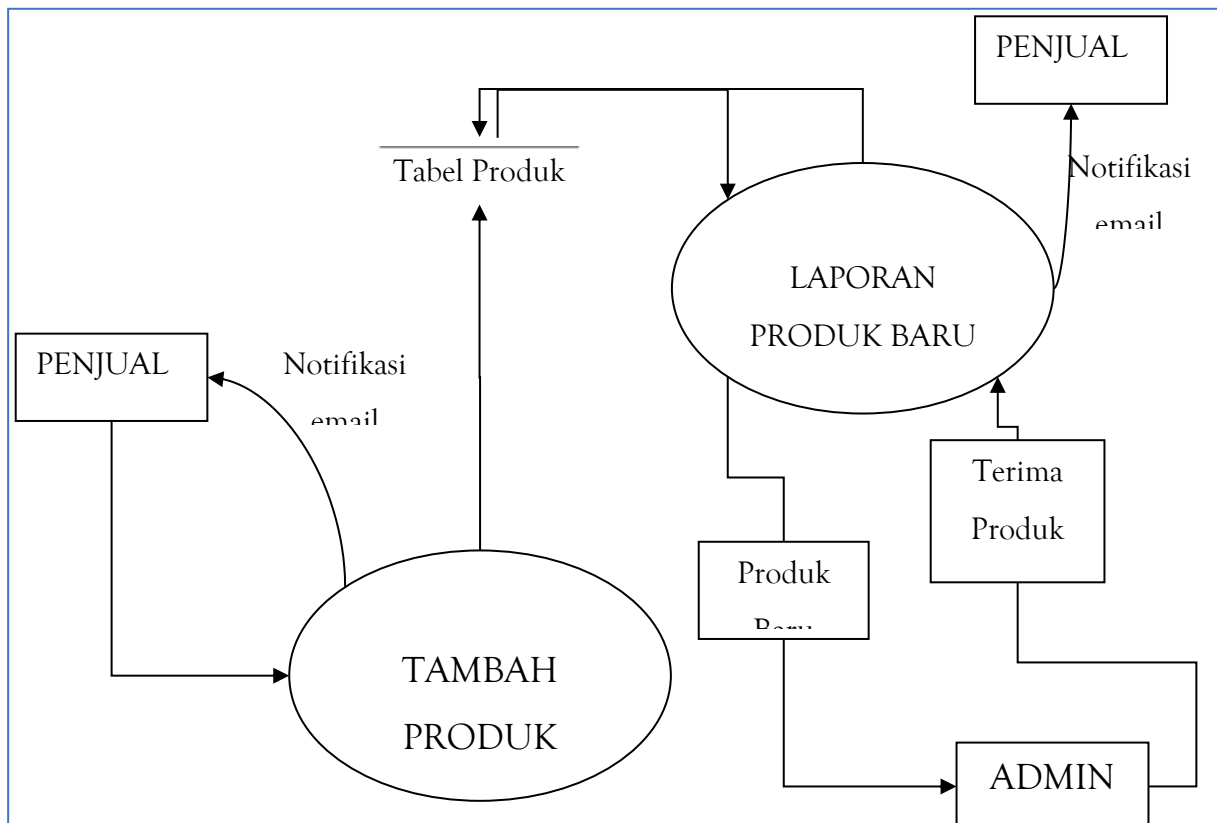
Sumber: doumen penulis

Gambar 4. Diagram Konteks Level Pendaftaran Akun



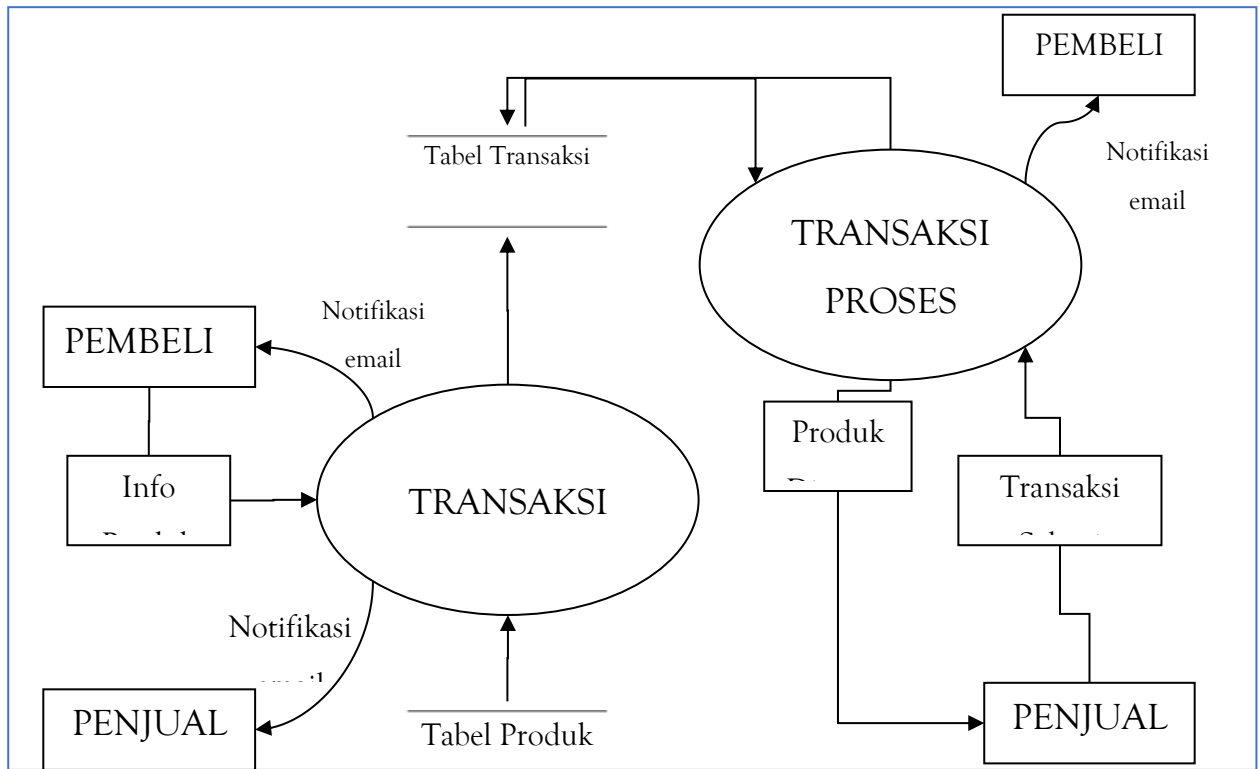
Sumber: doumen penulis

Gambar 5. Diagram Konteks Level Tambah Produk



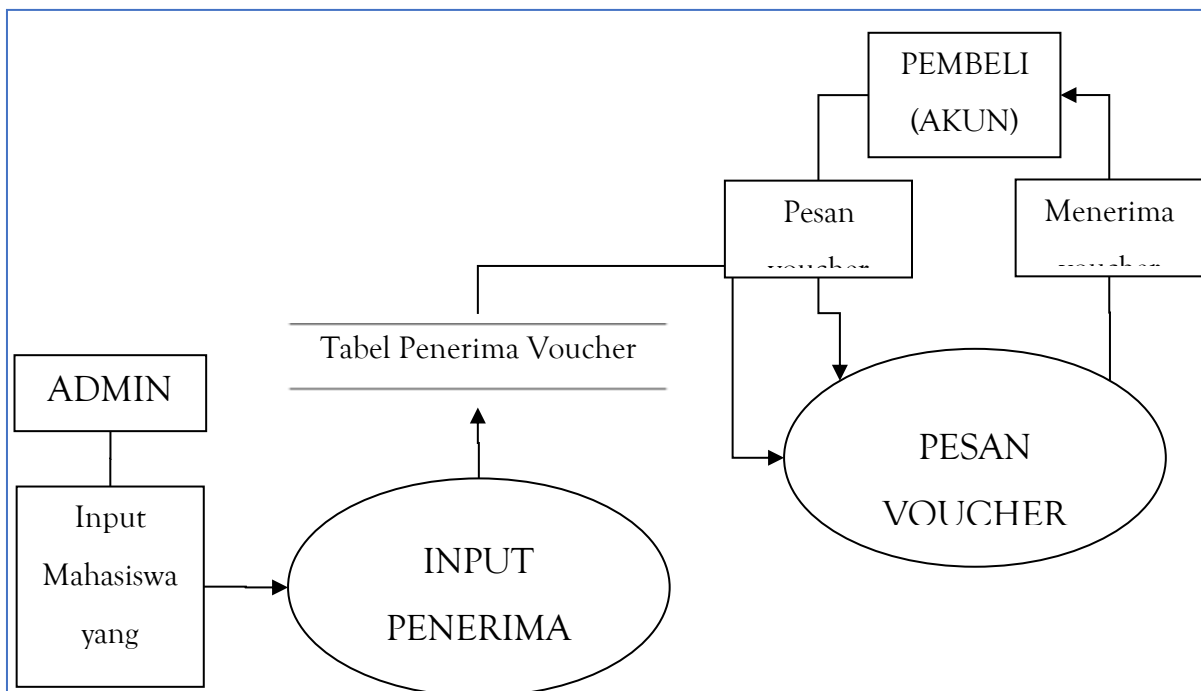
Sumber: doumen penulis

Gambar 5. Diagram Konteks Level Pesan Voucher



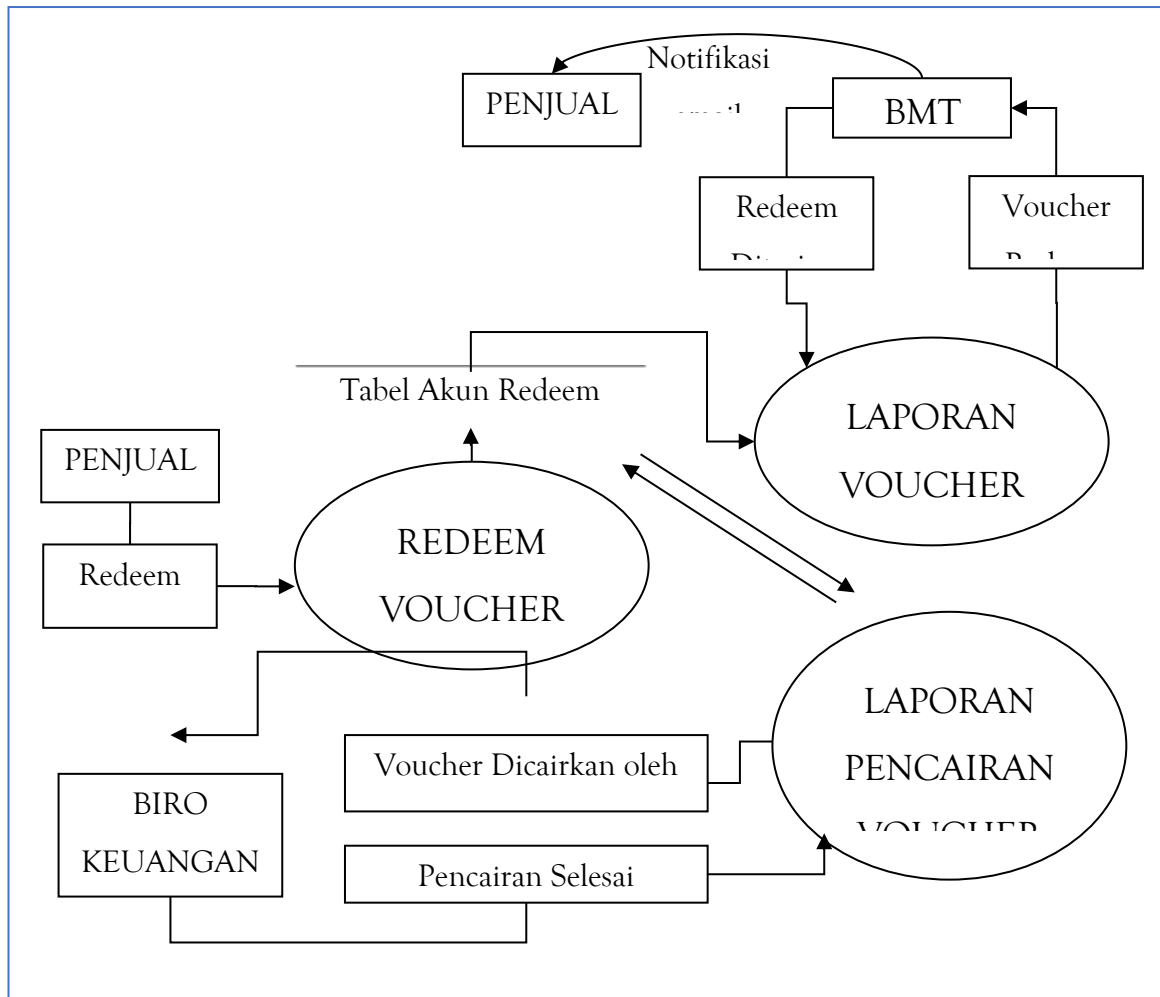
Sumber: doumen penulis

Gambar 6. Input Voucher



Sumber: doumen penulis

Gambar 7. Diagram Konteks Level Redeem Voucher



Simpulan

1. Kegiatan wirausaha harus didorong dengan keberanian dan keuletan serta tekad yang kuat, didukung inovasi basis teknologi
2. Segala yang dilakukan Muhammadiyah, baik dalam bidang pendidikan dan pengajaran, kemasyarakatan, kerumahtanggaan, perekonomian, dan sebagainya tidak dapat dilepaskan dari usaha untuk mewujudkan dan melaksanakan ajaran Islam. Tegasnya gerakan Muhammadiyah hendak berusaha untuk menampilkan wajah Islam dalam wujud yang riil, kongkret, dan nyata, yang dapat dihayati, dirasakan, dan dinikmati oleh umat sebagai rahmatan lil'alamin.
3. Gerakan Muhammadiyah berkiprah di tengah-tengah masyarakat bangsa Indonesia dengan membangun berbagai ragam amal usaha yang benar-benar dapat menyentuh hajat orang banyak seperti berbagai ragam lembaga pendidikan sejak taman kanak-

kanak hingga perguruan tinggi, membangun sekian banyak rumah sakit, panti-panti asuhan dan sebagainya.

4. Model Pemberdayaan Entrepreneurship berbasis Gerakan kemandirian Ekonomi Cabang dan Ranting sebagai berikut: a. FGD (Focus Group Discussion); b. Desain Sistem; c. Perancangan Software; d. Uji Software; e. Sosialisasi Awal; f. Penyempurnaan Software; g. Sosialisasi Software; h. Publish Software

Daftar Pustaka

- Amabile, T. M. 1997. Motivating creativity in organizations: On doing what you love and loving what you do. *California Management Review*, 40, 39-58.
- Andika, M. & Madjid, I. 2012. Analisis Pengaruh Sikap, Norma Subjektif dan Efikasi Diri Terhadap Intensi Berwirausaha pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Syiah Kuala. *Eco-Entrepreneurship seminar & call of paper*: Universitas Negeri Semarang.
- Besant J., Whyte J., and Neely A. 2005. DTI think Piece Management of creativity and design within the firm, Advanced Institute for Management (AIM) and Imperial College.
- Buchari, Alma. 2008. Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa. Bandung: Alfabeta.
- Dubrin Andrew J. 2008. Leadership (Terjemahan). Edisi Kedua. Jakarta: Prenada Media.
- Hendro dan Chandra W.W. 2006. Be a Smart and Good Entrepreneur. Erlangga. Jakarta.
- Herwin Moppanga. 2015. Studi Kasus Pengembangan Wirausaha Berbasis Teknologi (Technopreneurship) di Provinsi Gorontalo, *Journal Trikonomika*, Volume.14 no.1 TH.2015.
- Hisrich, Robert D Petters, and Michael P. 2004. Entrepreneurship. McGraw Hills. New York
- Katleen De Stobbeleir, Ashford, S. J., & DeLuque, M. S. 2010. Proactivity with image in mind: How actor and target characteristics affect evaluations of proactive behaviors. *Journal of Organizational and Occupational Psychology*, 83: 347-369.
- Kemp A.H., Gray M.A., Line P., Silberstein R.B., and Nathan P.J. 2003. Preliminary electrophysiological evidence for modulation of the processing of negative affect by serotonin. *Brain Cognition* 51: 198-200.
- Khandwalla, Pradip N. 2003. Corporate Creativity: The Winning Edge, New Delhi: Tata McGraw-Hill.
- Kristanto Jahja. 2009. Seri Budaya Unggulan 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, Rajin). Jakarta: Penerbit PMM.
- Kuratko, D. F., & Hodgetts, R. M. 2007. Entrepreneur, ship: Theory, process, Practice. Mason, OH: south-western college publishers.
- Munandar, Utami. 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mohammad, Y. 2015. Data BPS: Pengangguran di Indonesia 7,56 juta orang. <https://beritagar.id/artikel/berita/ data-bps-pengangguran-diindonesia- 756-juta-orang>. Diakses pada tanggal 20 Februari 2016

- Prakoso, B. 2005. Pengaruh Orientasi Pasar, Inovasi, dan Orientasi Pembelajaran mempengaruhi Kinerja Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing. *Jurnal Studi Manajemen & Organisasi* Vol.2 No.1. www.eprints.undip.ac.id/15063.
- Radenakers, Martijn. 2005. "Corporate Universities: Driving Force of Knowledge Innovation", *Journal of Workplace Learning*; 2005; 17, 1/2; ABI/INFORM Global.
- Richard Florida. 2002. Bohemia and Economic Geography. *Journal of Economic Geography* 2, 55:71.
- Sarosa, Pietra. 2005. Kiat Praktis Membuka Usaha. *Becoming Young Entrepreneur. Dream Big Start Small, Act Now. Panduan Praktis & Motivasional Bagi Kaum Muda Dan Mahasiswa*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Soeryanto, dan Soegoto, Eddy. 2009. *Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulung*. Jakarta: Gramedia.
- Suryanto, Binti, dan Margo Tando. 2002. "Pengaruh Komitmen Organisasi dan Pelimpahan Wewenang terhadap Hubungan antara Anggaran Partisipatif dan Kinerja Manajerial". *Media Ekonomi dan Bisnis*, Vol. XIV, No2, hal 126 - 139.
- Thomas W Zimmerer dan Norman M Scarborough. 2008. *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Salemba empat.