

# KEWIRAUSAHAAN & INOVASI

Avin Fadilla Helmi  
Hadi Sutarmanto

Edisi Revisi 2  
2004

# SILABUS

## 1. Pengantar

Perubahan lingkungan global (sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum dsb).

## 2. Inovasi

a. Pengertian

b. Prinsip Dasar

c. Inovasi sebagai disiplin

d. Sumber Peluang Inovasi

e. Hambatan-hambatan dalam Inovasi

# SILABUS

## 2. Kewirausahaan

a. Pengertian

b. Teori Kewirausahaan

c. Ciri-ciri kewirausahaan

d. Profil dan Sejarah wirausahawan yang sukses

3. Membangun lingkungan yang inovatif dan menumbuhkembangkan budaya kewirausahaan

# BAB 1 PENGANTAR



# PERUBAHAN LINGKUNGAN GLOBAL 1

(Ancok dkk, Transformasional Leadership, 2002, tidak diterbitkan)

1. MOBILITAS (orang, gagasan)
  - Investor dapat memilih dimana saja
  - Teknologi informasi memungkinkan transaksi dimana saja
2. KESEREMPAKAN (bersama dimana-mana)
  - Barang/ jasa tersedia di mana saja
  - Produk memerlukan standar dunia
3. TEROBOSAN (pilihan jamak)
  - Hiperkompetisi
  - Deregulasi
  - Swastanisasi
  - Inovasi

# PERUBAHAN LINGKUNGAN GLOBAL 2

(Stoner dkk, 1996).

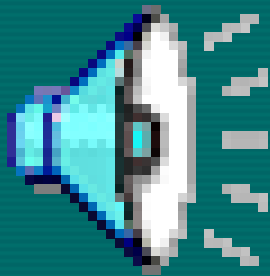
- KEDEKATAN (pada stakeholders)
  - Pengaruh teknologi informasi
  - Kenichi Ohmae, “para manajer diharapkan memperlakukan pelanggan sebagai berjarak sama”.
- LOKASI
  - Memperluas operasi organisasi melewati batas banyak negara
- SIKAP
  - Sikap baru, terbuka terhadap praktek manajemen secara internasional
  - Kenichi Ohmae, “tidak ada luar negeri lagi”.

# LINGKUNGAN BISNIS ABAD 20 & 21

- Terjadi perubahan yang cepat dan dasyat mengakhiri milenium ke 2 ini:
- Indonesia di landa krisis Ekonomi dan menimbulkan dampak:
- Ekonomi → depresiasi nilai rupiah atas dollar
- Politik → terbukanya demokrasi sehingga menimbulkan dampak di bidang sosbudhum
- Kondisi ini perlu disikapi secara proaktif.

# PERHATIKAN SEKITAR KITA DUNIA DIPENUHI OLEH LAUTAN INOVASI

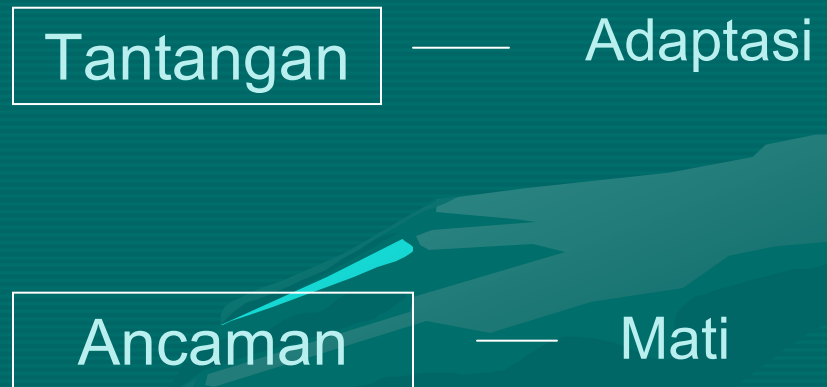
## Telekomunikasi





# Kehidupan sekarang ini ditandai:

- kesementaraan
- keanekaragaman
- kebaruan



# INGAT !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

- Yang tidak mau berubah dan tetap mempertahankan asumsi lama, pasti akan mundur/ hancur.
- Kesuksesan di masa lalu akan menjadi formula kegagalan bila diterapkan pada bisnis masa kini. Perusahaan perlu melakukan peninjauan ulang atas semua asumsi dan tata kerja perusahaan agar dapat lebih maju
- Kunci sukses perusahaan (+individu) terletak pada kemampuannya memberikan respon yang tepat terhadap tuntutan perubahan tersebut.

- The future abounds with uncertainties & opportunities in equal measure: each new invention brings about change, but each change also creates a further opportunity
- Innovation as a way of survival
- Innovative projects, the challenge of tomorrow (Allan Web, 1996)



# BAB 2

# INOVASI

*Avin Fadilla Helmi*  
*Hadi Sutarmanto*

*Agustus 2004*

# ENTREPRENEURSHIP

## (Gde Raka, 2001)

---

- Innovator
- Value Creator
- Calculated Risk Taker
- Path Finder
- Resource Organizer
- High Achiever

# ENTREPRENEUR VS INTRAPRENEURSHIP

(John Adair, 1996)

## INTRAPRENEUR:

Any of “dreamers who do”. Those who take hands-on responsibility for creating innovation of any kind within an organization. The intrapreneur may be the creator or inventor but is always the dreamer who figures out how to turn idea into a profitable reality.

## ENTREPRENEUR:

Someone who fills the role of an entrepreneur outside the organization.

Creative Thinker	Mempunyai power atau kualitas untuk menghasilkan ide-ide
Inovator	Memperkenalkan sesuatu yang baru atau sebagai sesuatu yang baru, seperti produk atau layanan pada pasar
Inventor	Kombinasi antara creative thinker & inovator (orang yang berani menginvestasikan modalnya)

Enterpreneur

Orang yang mempunyai/ menerima ide-idenya yang memilihnya untuk direalisasikan dalam realitas bisnis

Intrapreneur

Orang yang mengambil tanggungjawab untuk menciptakan inovasi dalam organisasi.



# INOVASI (John Adair, 1996)

Inovasi adalah proses menemukan atau mengimplementasikan sesuatu yang baru ke dalam situasi yang baru.

Konsep kebaruan ini berbeda bagi kebanyakan orang karena sifatnya relatif (apa yang dianggap baru oleh seseorang atau pada suatu konteks dapat jadi merupakan sesuatu yang lama bagi orang lain atau dalam konteks yang lain)

# INOVASI

## INOVASI

Memikirkan dan melakukan sesuatu yang baru yang menambah atau menciptakan nilai-atau manfaat (sosial/ ekonomik).

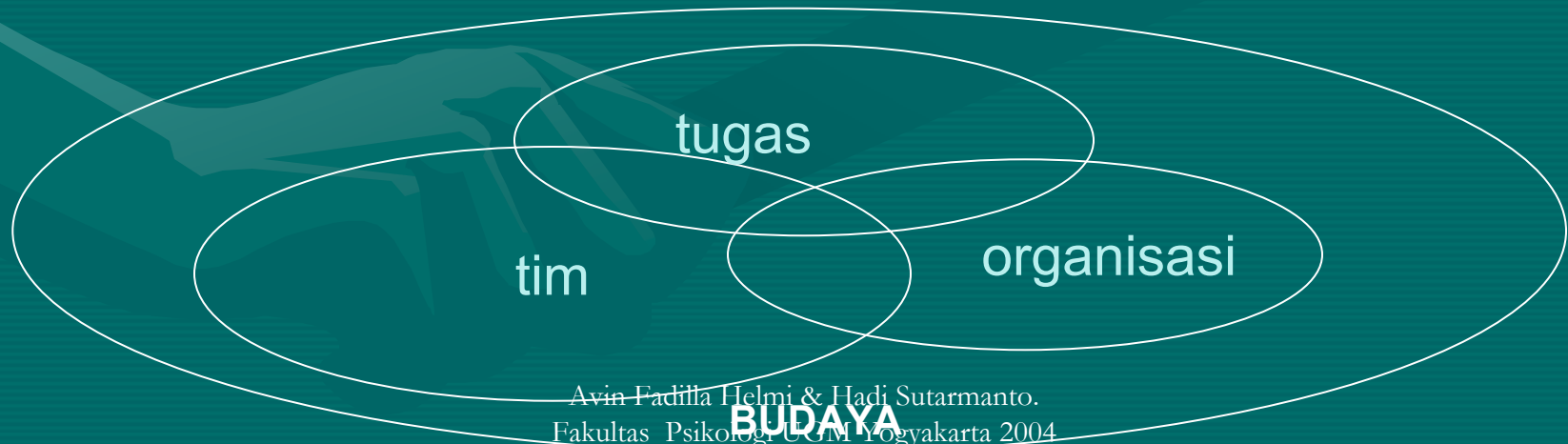
(Gde Raka, 2001)

Untuk menghasilkan perilaku inovatif, seseorang harus melihat inovasi secara mendasar sebagai proses yang dapat dikelola (John Adair, 1996)

# MENGELOLA INOVASI

(John Adair, 1996)

- Individu mempunyai ide baru
- Inovasi membutuhkan tim
- Tim berada dalam organisasi. Organisasi mengembangkan kepribadian kelompok (*group personality/ budaya*). Budaya yang mendorong inovasi



# MENGELOLA INOVASI

(Scott SG & Bruce RA, 1994)

- Kreativitas saja tidak cukup untuk melakukan inovasi
- Faktor pengaruh perilaku inovatif adalah:
  - a. dukungan terhadap perilaku inovatif pimpinan
  - b. Ketersediaan sumber daya untuk mewujudkan inovasi

# MENGELOLA INOVASI: LEVEL INDIVIDU (Kreativitas)

Robert W. Olson dalam bukunya **The Art of Creative Thinking** mengemukakan tiga pertanyaan dasar:

1. Apa kreativitas itu?
2. Mengapa manusia berkreasi ?
3. Apa hambatan untuk menjadi kreatif ?

- Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas dianggap sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru atau wawasan yang segar
- Dari semua makhluk yang ada di dunia ini, hanya **manusia** yang dikaruniai akal untuk mengubah perilakunya ke arah yang lebih berbudaya, merencanakan kehidupannya, dan melahirkan gagasan kreatif. Dengan memiliki kemampuan **self-determination**, menentukan pilihannya sendiri dengan pertimbangan tanggung jawab

# KREATIVITAS

## KREATIVITAS

- Memikirkan sesuatu yang baru
- Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya

## KREATIF (John Adair, 1996)

- Menghadirkan suatu benda/ hal yang sebelumnya sama sekali belum ada untuk dipergunakan
- Ide yang kreatif dikaitkan dengan ide yang baru (paling tidak bagi orang yang bersangkutan).
- Ide kreatif ini dapat melibatkan sebuah usaha penggabungan dua atau lebih ide-ide/ hal-hal yang berbeda secara langsung.

# KREATIVITAS DAN INOVASI

(George JM & Zhou, J. 2001)

- Inovasi dan kreativitas berada dalam wilayah domain yang sama, tetapi memiliki batasan yang tegas
- Kreativitas merupakan langkah pertama menuju inovasi yang terdiri atas berbagai tahap.
- Kreativitas berkaitan dengan produksi kebaruan dan ide-ide yang bermanfaat
- Inovasi berkaitan dengan produksi/ adopsi ide-ide bermanfaat dan implementasinya.



# DEFINISI KREATIVITAS: PERSON-PROSES-PRODUK-PRESS

- **Person (Gilford, 1950)**

Creativity refers to the abilities that are characteristic of creative people

- **Process (Munandar, 1977)**

Creativity is a process that manifest itself in fluency, in flexibility as well in originality of thinking

- **Produk (Baron, 1976)**

The ability to bring something new into existence

- **Press (Amabile, 1983)**

Creativity can be regarded as the quality of products or response judged to be creative by appropriate observers



# CIRI/ SIFAT ORANG YANG KREATIF

## (Guilford)

### 1. Fluency

Kelancaran - banyak gagasan dikemukakan secara lancar

### 2. Flexibility

Keluwesannya – dalam pemecahan masalah

### 3. Originally

Keasliannya – mempunyai gagasan asli

### 4. Elaboration

Penguraian – dapat menguraikan secara rinci

### 5. Redefinition

Perumusan kembali – dengan perspektif yang baik

*Ini adalah kemampuan orang kreatif*

# HAMBATAN KREATIVITAS

(Dedi Sepriadi, 1994)

1. kebiasaan,
2. keterbatasan waktu & energi,
3. ketidakmampuan mengenali masalah,
4. takut gagal,
5. kritik orang lain,
6. puas diri, tidak berpendirian,
7. dan kesulitan memusatkan konsentrasi.

# HAMBATAN KREATIVITAS

(John Adair, 1996)

- **Sikap negatif;** tendensi untuk memfokuskan aspek negatif dari problem dan menghabiskan energi untuk kecemasan tersebut.
- **Takut untuk gagal;** takut untuk terlihat bodoh atau ditertawakan. Tom Watson, direktur IBM, *The way to accelerate your succes is to double your failure rate. Failure is a neccesarry condition of succes.*
- **Following rules.** Aturan itu perlu tetapi seringkali menyebabkan mental menjadi malas. Tendensi untuk conform atau menerima pola-pola yang ada – pro status quo
- **Membuat asumsi.** Kegagalan untuk mengidentifikasi atau menguji asumsi yang dibuat – akan menghambat ide yang baru

# 3 HAL PERILAKU INOVATIF

(John Adair, 1996)

## 1. GENERATING IDEAS

Individu atau kelompok dalam menghasilkan gagasan untuk mengembangkan produk, proses, pelayanan yang ada sebelumnya atau menciptakan sesuatu yang baru.

## 2. HARVESTING IDEAS

Masih meliputi kelompok yang sama dalam mengumpulkan, menyaring, dan mengevaluasi gagasan.

# 3 HAL PERILAKU INOVATIF

(John Adair, 1996)

## 3. DEVELOPING AND IMPLEMENTING THESE IDEAS

Masih melibatkan kelompok dalam mengembangkan dan meningkatkan gagasan sampai pada diberikannya tanggapan yang berasal dari orang lain

# KARAKTER INDIVIDU YANG MEMILIKI PERILAKU INOVATIF (John Adair, 1996)

1. Memiliki visi yang jelas terhadap hasil yang akan dicapai. Bahkan ketika mereka belum memiliki titik awal yang pasti bagaimana untuk mencapainya.
2. Mendefinisikan sasaran yang spesifik dan mengambil manfaat dari kegiatan yang dilakukan
3. Mampu menghadirkan contoh, masalah, atau wujud nyata ide untuk membujuk dengan rasional

4. Mendapatkan dukungan (tidak hanya dari atasan tetapi juga dari rekan kerja maupun bawahan) dan mampu membangun kelompok dengan tujuan yang sama sehingga semua orang merasa mereka itu partner dalam setiap kegiatan.
5. Berani dan mampu mengambil resiko yang telah diperhitungkan dan menghadapi kesulitan/ hambatan
6. Mampu memotivasi dan menginspirasi orang dalam melakukan kegiatan sehingga setiap orang memberikan kontribusi yang penuh terhadap kegiatan dan berpartisipasi dalam setiap keputusan.



7. Mampu mempengaruhi untuk menggerakkan dukungan dan sumber daya yang ada agar kegiatan berjalan.
8. Mampu mengatasi hambatan dengan baik terhadap setiap campur tangan dan oposisi. Contoh: kritik yang detil, kelambanan, kurang antusias, dan perselisihan.
9. Memiliki ketekunan menjaga momentum setelah adanya penurunan antusiasme anggota kelompok
10. Mampu meyakinkan seluruh anggota kelompok agar terlibat secara penuh dan adil dalam setiap penghargaan yang diberikan.



# KARAKTER INDIVIDU YANG MEMILIKI PERILAKU INOVATIF

(George JM dan Zhou J 2001)

1. Mencari tahu teknologi baru, proses, teknik, ide-ide baru
2. Menghasilkan ide-ide kreatif
3. Memajukan dan memperjuangkan ide-ide ke orang lain
4. Meneliti dan menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk mewujudkan ide-ide baru
5. Mengembangkan rencana dan jadwal yang matang untuk mewujudkan ide baru tersebut
6. Kreatif

# TAHAP PERILAKU INOVATIF

(Scott SG & Bruce RA, 1994)

## TAHAP 1

Perilaku Inovasi dimulai dari pengenalan masalah dan pengumpulan ide atau solusi, dapat berupa sesuatu yang baru atau merupakan adaptasi dari situasi yang lain

## TAHAP 2

Berusaha mencari dukungan untuk ide tersebut dan mencoba membangun kerjasama antar pendukung ide

# TAHAP PERILAKU INOVATIF

(Scott SG & Bruce RA, 1994)

## TAHAP 3

Menyelesaikan ide tersebut dengan membuat modul atau prototipe inovasi dalam wujud nyata yang dapat dirasakan/ disentuh dan mengubahnya ke arah penggunaan yang produktif atau terlembagakan

→ Perilaku inovatif merupakan proses yang bertahap, kegiatan yang berbeda dan dengan perilaku individu yang berbeda sesuai dengan yang dibutuhkan pada setiap tahapnya.

# MODEL PERILAKU INOVATIF INDIVIDU (Scott SG & Bruce RA, 1994)

Meliputi 4 sistem yang saling berinteraksi

## a. Lingkungan dan perilaku inovatif

**LEVEL INDIVIDU**, lingkungan merupakan interpretasi kognitif situasi kelompok yang diberi label lingkungan psikologis. Lingkungan mempresentasikan sinyal-sinyal penerimaan individu. Individu menggunakan informasi untuk merumuskan harapan dan tindakan.

## b. Leadership

Mengacu pada teori **LEADER-MEMBER EXPECTANCIES (LMX)**, yang menekankan partisipasi/ kolaborasi gaya kepemimpinan atau bagaimana pemimpin seharusnya bertindak untuk memunculkan kreativitas dan inovasi bawahannya/ anggotanya

# MODEL PERILAKU INOVATIF INDIVIDU (Scott SG & Bruce RA, 1994)

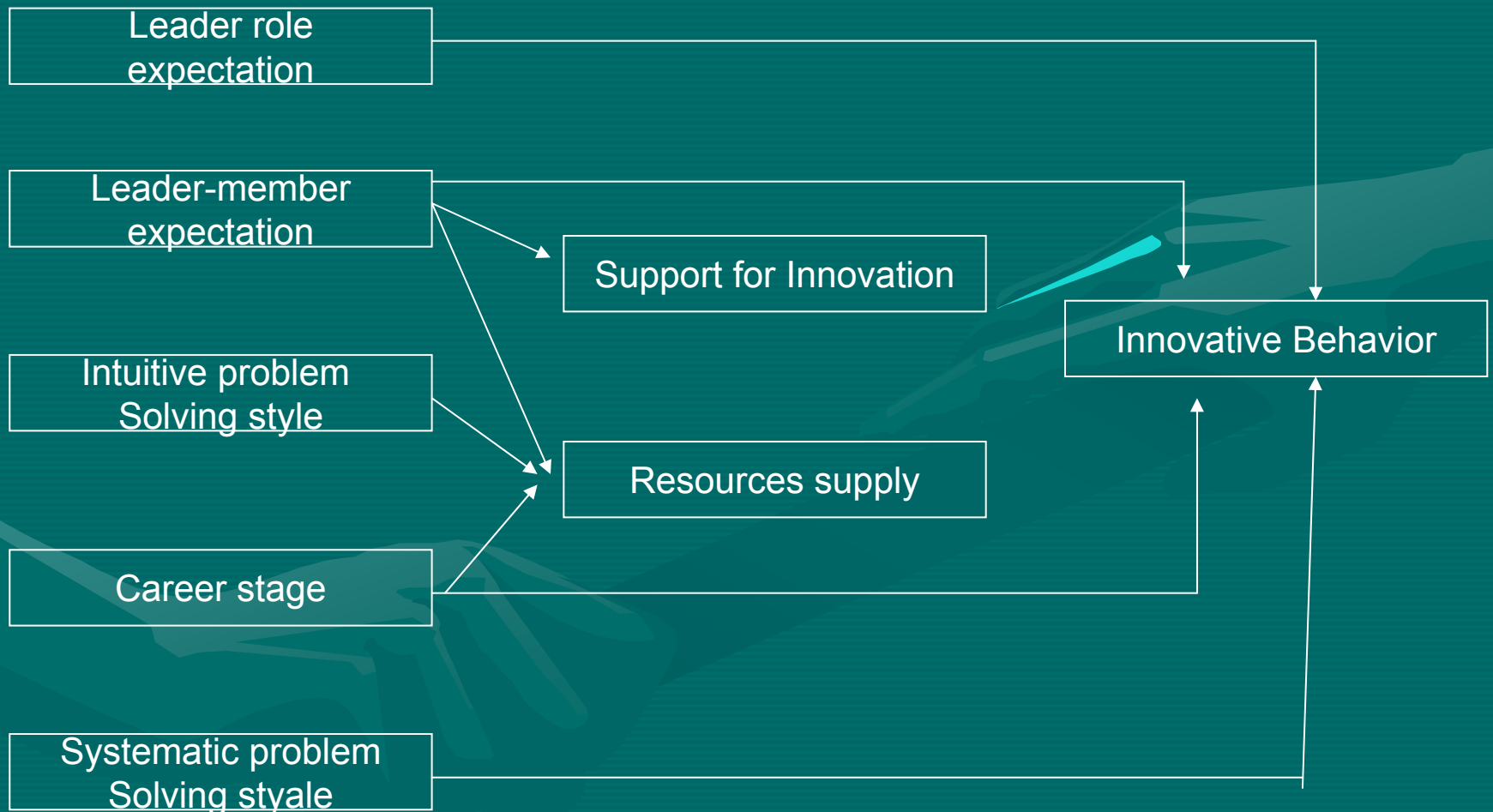
## c. **Kelompok kerja**

ketika kelompok mendukung seseorang individu dengan memperbolehkan inovasi untuk muncul dan memberikan kesempatan bekerjasama dan melakukan kolaborasi, individu tersebut akan melihat kelompok sebagai kesatuan yang mendukung inovasi

## d. **Gaya pemecahan masalah**

Gaya pemecahan masalah intuitif memiliki hubungan positif dengan perilaku inovatif, sedang gaya pemecahan sistematis memiliki hubungan negatif dengan perilaku inovatif

# MODEL PERILAKU INOVATIF INDIVIDU (Scott SG & Bruce RA, 1994)



# PRINCIPLES OF INNOVATION: THE DOS

(Peter Drucker dalam Gde Raka, 2001)

1. Bertujuan, sistematis, dan diawali dari analisis peluang
2. Inovasi antara konseptual dan perseptual. Inovator yang sukses menggunakan otak kanan dan kiri.
3. Inovasi efektif jika sederhana dan terfokus
4. Effective innovators starts small



# PRINCIPLES OF INNOVATION: THE DON'TS

(Peter Drucker dalam Gde Raka, 2001)

---

1. Jangan bersikap 'pandai' (minteri)
2. Jangan beragam dan mengerjakan sesuatu dalam banyak hal
3. Jangan berinovasi untuk yang akan datang

## THREE CONDITIONS

1. Inovasi itu kerja (bukan angan)
2. Inovasi agar sukses harus dibangun atas dasar kekuatan
3. Inovasi mempunyai pengaruh sosial dan ekonomi

## CONSERVATIVE INNOVATORS

They are opportunity-focused not risk-focused



# MACAM INOVASI

- INOVASI PRODUK
- INOVASI PROSES BISNIS
- INOVASI JASA/ LAYANAN

# SUMBER IDE: PRODUK INOVATIF

1. Technological trends forecasting
2. Market forecasting

(Allan Webb, 1996)



# SUMBER PELUANG INOVASI

(Peter Drucker dalam Gde Raka, 1985)

Sumber:

1. Yang tak terduga
2. Ketidakselarasan
3. Inovasi berdasarkan kebutuhan proses
4. Perubahan struktur industri/ struktur pasar
5. Perubahan demografi
6. Perubahan persepsi, mood, dan makna
7. Pengetahuan yang baru, baik saintifik maupun non saintifik.

# STRATEGI INOVASI

1. Continued development of existy product
2. 'First in the field' with a new product
3. 'Follow the leader' with rival product
4. Longer-term research into a new product ideas

(Allan Webb, 1996)

# INOVASI OLEH MAHASISWA

- Modul Death Education. Mahasiswa Fakultas Psikologi UGM. 2003.
- Sekolah Lingkungan. Palapsi UGM. 2004.
- Secang Celup Modifikasi minuman Sultan. 2004. Mahasiswa Fakultas Farmasi UGM
- Geplak Inovasi. Mahasiswa Fakultas Teknologi. Pertanian UGM. 2004
- Dodol rumput laut. Mahasiswa IPB Bogor. 200

**Topik riset sesuai dengan bidang ilmu dan minat**

# BAB 3

# KEWIRAUSAHAAN

Avin Fadilla Helmi  
Hadi Sutarmanto

2004

# MANFAAT KEWIRAUSAHAAN

- Pertumbuhan Ekonomi
- Produktivitas

Fungsi kewirausahaan untuk keunggulan. Dua kunci untuk produktivitas tinggi adalah **penelitian dan pengembangan.**

- Teknologi, Produk, dan Jasa Baru
- Perubahan pasar

# KEWIRAUSAHAAN

## PENGERTIAN

- Enterpreneurial : berwirausaha
- Enterpreneur : wirausaha
- Enterpreneurship : kewirausahaan

*Ada kerancuan dalam penggunaan istilah ini.*

## TERMINOLOGI

- **KE – WIRA – USAHA – AN**
- Wira dari istilah sansekerta artinya pribadi unggul/ berani dst.
- Enterpreneurship dari Bahasa Perancis yang artinya **GO BETWEEN** atau **PERANTARA**



# KEWIRAUSAHAAN

- **Peter Drucker (1985)**

Suatu semangat, kemampuan, sikap, perilaku individu dalam menangani usaha/ kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

# KEWIRAUSAHAAN

(Buchari Alma, 2002)

- **Hisrich-Peters (1995)**

proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal dan resiko serta menerima balas jasa, kepuasan, dan kebebasan pribadi

# KEWIRAUSAHAAN vs MANAJEMEN

(dalam Stoner dkk, 1995)

- Paul H Wilken *Kewirausahaan* mencakup upaya mengawali perubahan dalam produksi  
*Manajemen* mencakup koordinasi proses produksi yang sudah berjalan
- Kewirausahaan melihat perubahan sebagai norma yang sehat dan normal. Biasanya mereka tidak membawa sendiri perubahan itu tetapi wirausahawan selalu mencari perubahan, menanggapi perubahan itu, dan memanfaatkannya sebagai suatu kesempatan.

# WIRAUSAHAWAN (Buchari Alma, 2002)

- Contoh dari *go between* atau **perantara** pada jaman Marcopolo, yang mencoba merintis jalur pelayaran dagang ke timur jauh. Dia setuju menandatangani kontrak untuk menjual barang dari seorang pengusaha. Kontrak ini memebrikan pinjaman dagang kepada Marcopolo dengan bagian keuntungan 22,5% termasuk asuransi. Pemilik modal tidak menanggung resiko apa-apa, tetapi si pedagang menanggung resiko besar.
- Abad pertengahan, istilah wirausahawan digunakan untuk mengggambarkan seorang pimpinan proyek industri. Orang ini tidak menanggung resiko tetapi pimpinan proyek menyediakan sumber-sumber yang diperlukan.

# WIRAUSAHAWAN (Buchari Alma, 2002)

- Pada abad 17, wirausahawan dilukiskan sebagai orang yang melakukan kontrak pekerjaan dengan pemerintah untuk memasok produk tertentu. Kontrak ini memakai harga tetap, keuntungan atau kerugian yang diperoleh dari pekerjaan ini adalah imbalan dari kegiatan wirausaha.
- **Joseph Schumpeter**, orang yang mendobrak sistem ekonomi dengan memperkenalkan barang dan jasa baru, dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau organisasi bisnis yang baru ataupun organisasi yang ada.

# ENTREPRENEUR VS INTRAPRENEUR

## Intrapreneur

- Seorang entrepreneur di dalam sebuah organisasi yang telah ada. Biasanya dilakukan karena organisasi tersebut telah tumbuh besar dan kurang fleksibel.

## Intrapreneurship

- Kebiasaan mengembangkan bisnis baru di dalam struktur organisasi yang ada (Stoner, 1995)

## Entrepreneur

Orang yang berusaha mendirikan usaha baru/  
organisasi baru



# INTRAPRENEURIAL (Stoner, 1995)

- Contoh perusahaan sukses adalah *Du Pont*
- Penciptaan ide membuat umpan udang dengan menggunakan bahan polimer *Du Pont*.
- Ide dari seorang karyawan *Du Pont* di Louisiana, dimana karyawan tersebut mempunyai hobi udang.
- Umpan yang lama → tahan 2 hari
- Umpan yang baru → tahan 5 hari; yaitu umpan model lama kemudian diberi cairan kimia (kerjasama dengan bagian kimia di pabrik).
- Produk tersebut dipasarkan melalui divisi produk pertanian *Du Pont* → *melibatkan pasar baru dan manajemen wirausaha.*
- Diberikan penghargaan kepada penemunya.

# TEORI-TEORI

1. EKONOMI
2. SOSIOLOGI – ANTROPOLOGI
3. PSIKOLOGI
4. PERILAKU



# TEORI EKONOMI

- Teori yang mengutamakan pada peluang usaha adalah dasar teori dari ekonomi
- Wirausaha akan muncul dan berkembang apabila ada peluang ekonomi
- Richard Catillon tahun 1725

# TEORI SOSIOLOGI -- ANTROPOLOGI

- Teori yang mendasarkan atas tanggapan peluang
- Mencoba menerangkan mengapa berbagai bentuk kelompok sosial budaya menunjukkan tanggapan yang berbeda terhadap peluang usaha
- Sosiologi: diawali dari buku Max Weber The Protestant Ethic and the spirit of capitalism
- Antropologi: ditemukan ras/ suku tertentu mempunyai tanggapan yang lebih cepat dibandingkan dengan ras/ suku yang lain

# TEORI PSIKOLOGI

**MOTIF SOSIAL** dari David Mc Clelland tahun 1960

Setiap perilaku didasarkan untuk mencapai tujuan, yang didorong oleh adanya kebutuhan.

Ada 3 kebutuhan manusia yaitu:

- a. need for achievement
- b. need for affiliation
- c. need for power

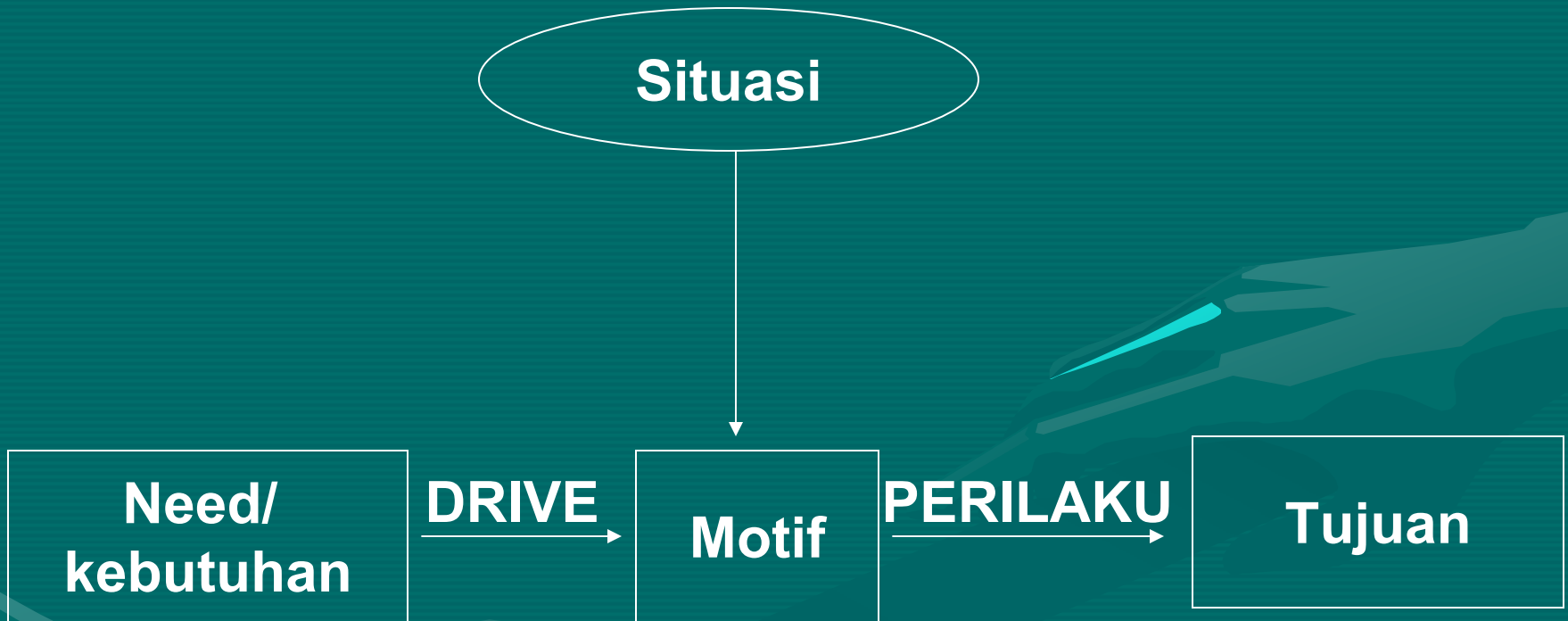
Orang yang mengejar karir sebagai wirausahawan mempunyai kebutuhan berprestasi yang tinggi.

(Stoner, 1995)

# SIKLUS PENGEMBANGAN MOTIVASI

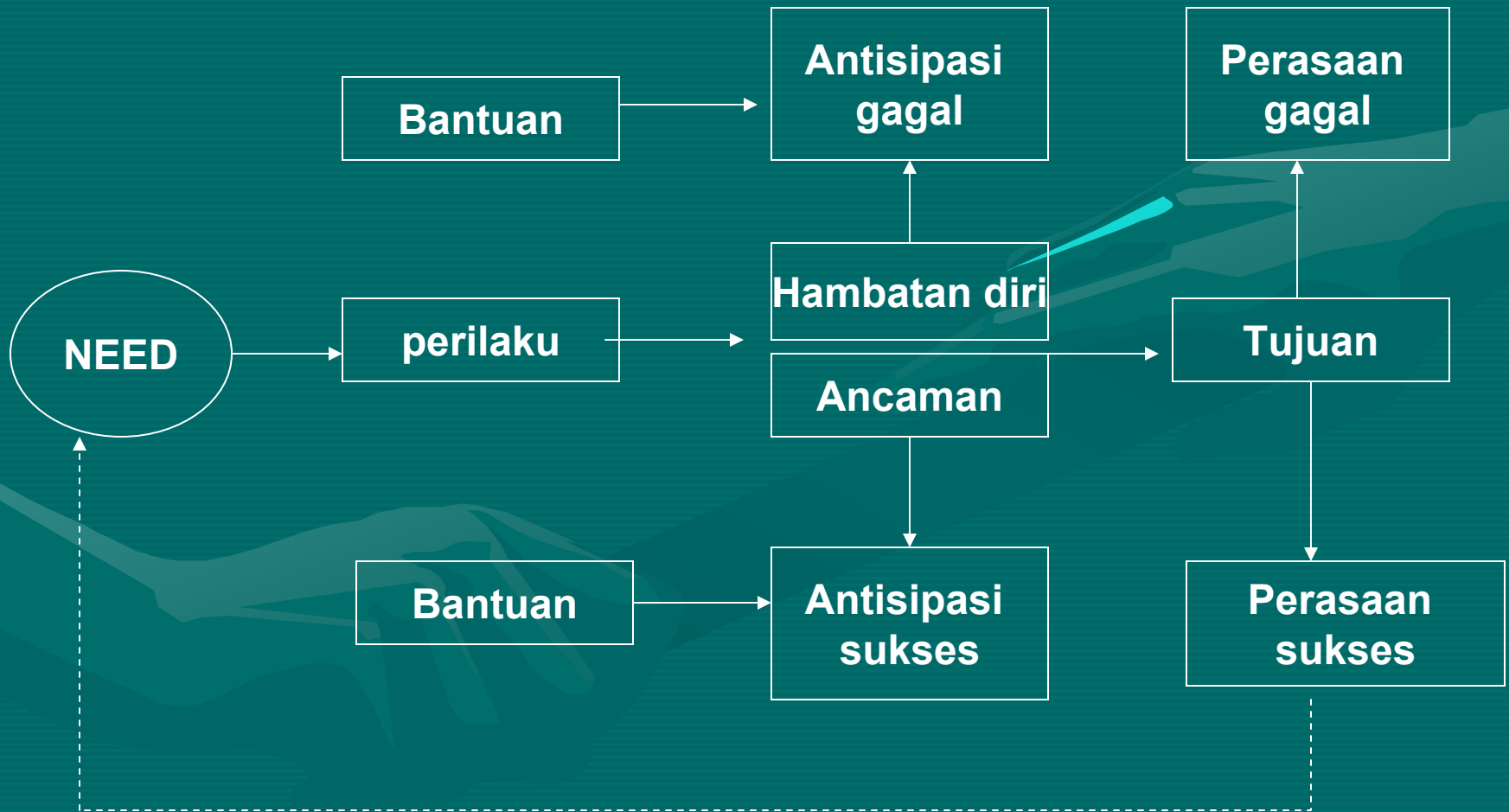


# Perilaku = f (motif x situasi)



# BAGAN PERILAKU MENCAPAI TUJUAN

David Mc Clelland



# N-ACH TINGGI

- Pengambilan Resiko Sedang
- Mempunyai tanggungjawab pribadi
- Menggunakan Umpan Balik untuk meningkatkan kualitas
- Merasa dikejar waktu → Tipe A
- Inovatif
- Suka situasi majemuk
- Menggunakan peluang

# TIPS PENINGKATAN N-ACH

- Susun tugas secara teratur
- Pilihlah Figur → mentoring
- Kenali diri sendiri
- Berfikir positif
- Bersikap realistis



# N-AFF DAN N-POW

## N-AFF

- Menjalin hubungan sosial
- Merisaukan perpisahan
- Berpartisipasi dalam kegiatan persahabatan/ kegiatan sosial

## N-POW

- Mempengaruhi orang lain
- Menolong, memberikan nasihat/ dukungan tanpa diminta
- Mengawasi/ mengendalikan orang lain

# N-ACH DAN KEWIRAUSAHAAN

Hasil cerita khayal para pengusaha yang mempunyai N-ach tinggi adalah:

1. Senang tantangan dengan resiko sedang
2. Rasa tanggungjawab pribadi
3. Keinginan belajar hal-hal yang baru
4. Menggunakan umpan balik
5. Perasaan dikerjar waktu

# TEORI PSIKOLOGI

Thomas Begley & David P Boyd (1980)

Ditemukan perbedaan karakteristik kepribadian antara wirausahawan dan pengelola bisnis kecil yaitu:

1. Need for achievement
2. Locus of Control
3. Toleransi terhadap resiko
4. Toleransi terhadap keragu-raguan
5. Tingkah laku tipe A dan B

Dalam Stoner

# TEORI PSIKOLOGI

Ellen Fargensen  
(Stoner, 1995)

## Wirausahawan

- Sikap menghormati diri
- Kebebasan
- Kebanggaan mencapai sesuatu
- Gaya hidup yang menarik

## Manajer

- Persahabatan sejati
- Penyelematan dan kesenangan

**Wirausahawan ingin sesuatu yang berbeda dari kehidupan manajer**

# TEORI PERILAKU :

## Peter Drucker (Gde Raka, 2001)

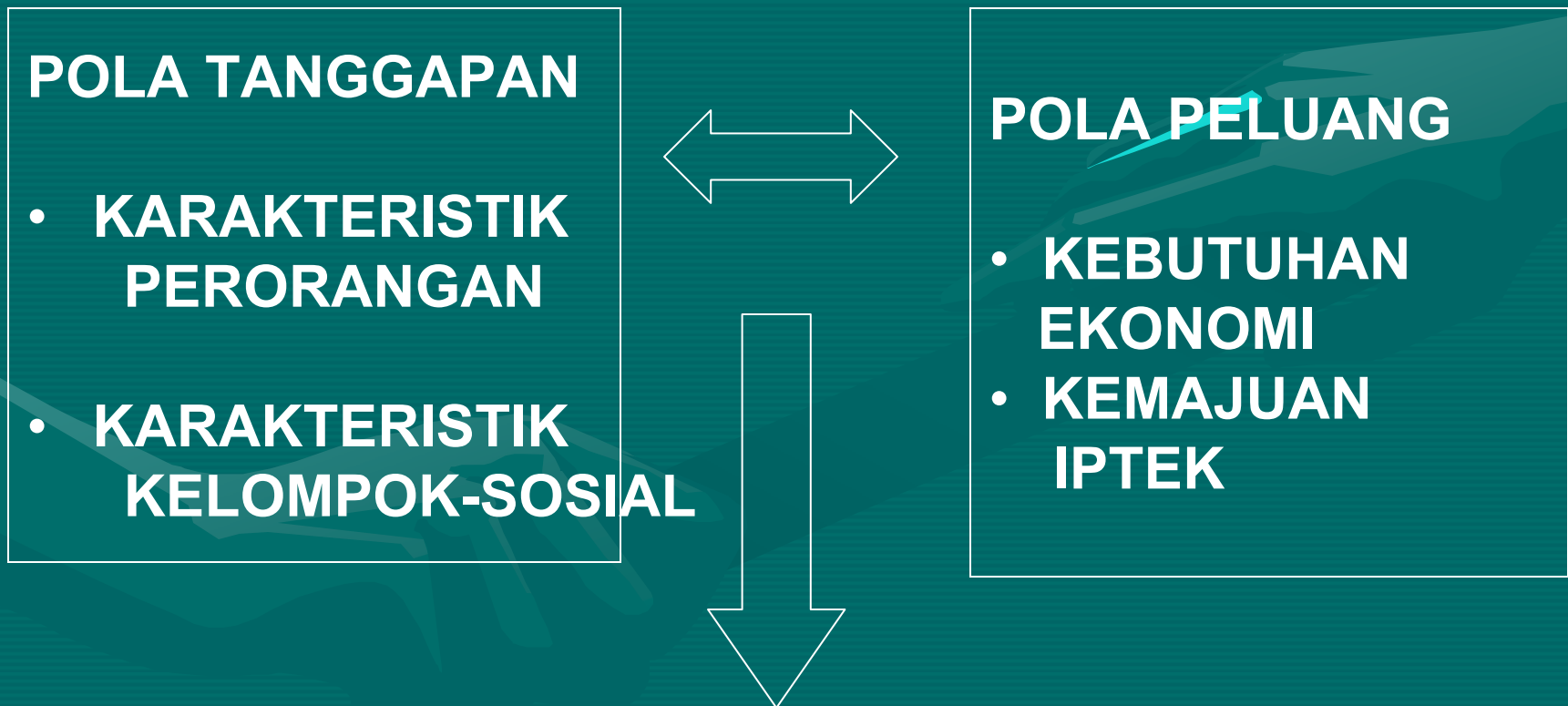
- Teori yang mengutamakan hubungan antara perilaku wirausaha dengan hasilnya
- Mencoba memahami pola perilaku wirausaha
- *Kewirausahaan dapat dipelajari dan dikuasai karena kewirausahaan adalah pilihan karier*

# TEORI PERILAKU :

Peter Drucker (Gde Raka, 2001)

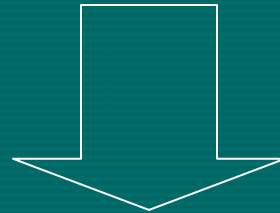
- Dengan teori ini dapat menggugurkan mitos yang berkembang, bahwa bangsa Indonesia *tidak dapat menjadi manajer yang berhasil*  
*Tidak dapat berwirausaha yang berhasil*
- Namun demikian memang diakui bahwa memang ada beberapa orang yang mempunyai karakteristik tertentu yang dapat menjadi wirausahawan.

# KERANGKA PIKIR tentang KEWIRAUSAHAAN



## PERILAKU WIRAUSAHA

- Mendirikan
- Mengelola
- Mengembangkan
- Melembagakan



## HASIL USAHA

- keintiman dengan pelanggan (*service excellence*) 1)
- model operasional yang ekselen (proses bisnis) 2)
- kepemimpinan dalam produk 3)



# KHARAKTERISTIK WIRAUSAHA

DREAM (mimpi)	Memiliki visi masa depan dan kemampuan mencapai visi
DECISIVENESS (ketegasan)	Tidak menangguhkan waktu dan membuat keputusan dengan cepat
DOERS (melakukan)	Melaksanakan secepat mungkin dan tidak menunda-nunda
DETERMINATION (ketetapan hati)	Komitmen total dan pantang menyerah
DEDICATION (dedikasi)	Berdedikasi tinggi dan tidak kenal lelah

DEVOTION (kesetiaan)	Mencintai apa yang dikerjakan
DETAILS (terperinci)	Menguasai rincian yang bersifat kritis
DESTINY (nasib)	Bertanggungjawab atas nasib sendiri
DOLLARS (uang)	Kaya bukan motivator utama, uang lebih berarti sebagai ukuran sukses
DISTRIBUTIF (distribusi)	Mendistribusikan kepemilikan usaha kepada karyawan kunci yang merupakan faktor penting bagi kesuksesan usaha

Mampu mengindera peluang usaha

Kemampuan melihat dan memanfaatkan peluang untuk mengadakan langkah-langkah perubahan menuju masa depan yang lebih baik

Memiliki rasa percaya diri dan mampu bersikap positif terhadap diri dan lingkungannya

Berkeyakinan bahwa usaha yang dikelolanya akan berhasil

Berperilaku pemimpin

Mampu mengarahkan, menggerakkan orang lain dan bertanggungjawab untuk meningkatkan usaha

Memiliki inisiatif, kreatif, dan inovatif

Mempunyai prakarsa untuk menciptakan produk/ metode baru yang lebih baik mutu/ kualitas atau jumlah, agar mampu bersaing

Mampu bekerja keras

Bekerja penuh energik, tekun, tabah melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan tanpa mengenal putus asa

Berpandangan luas dengan visi ke depan yang baik

Berorientasi ke masa depan dan dapat memperkirakan hal-hal yang dapat terjadi sehingga langkah yang diambil sudah dapat diperhitungkan

Berani mengambil resiko yang diperhitungkan

Suka pada tantangan dan berani mengambil resiko walau dalam situasi dan kondisi yang tidak menentu.

Resiko yang dipilih bukan ngawur tetapi dengan resiko yang diperhitungkan

Tanggap terhadap saran dan kritik

Peduli dan peka terhadap kritik sebagai dorongan untuk berbuat lebih baik

# PROFIL WIRAUSAHA DI AS

Zimmere, T.H & Scarborough, N. 1996

## 1. Women enterpreneur

Alasan wanita terjun ke dunia usaha adalah:

- a. Ingin menunjukkan prestasinya
- b. Membantu ekonomi rumah tangga
- c. Frustrasi terhadap pekerjaan sebelumnya

## 2. Minority Entrepreneur

Karena di lapangan pekerjaan lainnya kurang memiliki kesempatan (contoh: PNS), mereka menekuni usaha bisnis. Para perantau yang minoritas, juga giat mengembangkan usaha bisnisnya.

## 3. Immigrant Entrepreneur

Kaum pendatang dari negara lain, sulit memperoleh pekerjaan formal, sehingga mereka leluasa dalam pekerjaan non formal (pedagang kecil s.d. menengah)



## 4. Part Time Entrepreneur

Bisnis dalam mengisi waktu luang, tetapi kadang dapat sebagai pembuka pintu gerbang untuk berkembang menjadi usaha besar. Biasanya diawali dengan hobi dikembangkan dan mendapatkan keuntungan, kemudian beralih profesi dengan mengembangkan usahanya.

## 5. Home-based Entrepreneur

ibu-ibu rumah tangga yang memiliki kegiatan bisnisnya dari rumah tangga, misalnya: ibu-ibu yang pandai membuat kue/ masakan diitipkan di toko sekitar, catering, dll



## 6. Family-owned Business

Usaha keluarga –Bapak mulai usaha, maju. Ibu kemudian mengelola cabang usaha, maju. Cabang-cabang lainnya oleh anak-anaknya. Usaha Pop & Mom

## 7. Co-preneur

Dibuat dengan cara menciptakan pembagian pekerjaan yang didasarkan atas keahlian masing-masing orang. Para ahli di bidangnya diangkat sebagai penanggungjawab divisi divisi tertentu dari bisnis yang ada

# KHARAKTERISTIK WIRAUSAHA (Clarence & Hof)

- Inovatif entrepreneur
- Ininitiative entrepreneur
- Fabion entrepreneur
- Drone entrepreneur

# INOVATIF & INISIATIF

## Innovatif

- Agresif
- Mampu menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yang berubah

## Inisiatif

- Wirausahawan yang cepat melakukan peniruan terhadap inovasi yang berhasil dibuat oleh para wirausahawan inovator

# FABION & DRONE

## FABION

- Wirausahawan yang sangat berhati-hati
- Bersikap skeptis
- Melakukan peniruan apabila jelas-jelas menguntungkan

## DRONE

- Wirausahawan yang suka menolak kesempatan untuk mengubah hal yang sudah ada
- Sikap tersebut merugikan di masa yang akan datang

# Daftar Pustaka

- Adair, J. 1996. *Effective Innovation: How to Stay Ahead of the Competition*. London: Pan Books Ltd
- Alma, B. 2002. *Kewirausahaan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Ancok, D. 2002. *Transformational Leadership*. Handout (tidak diterbitkan)
- Bygrave, W.D. 1994. *The Portable MBA in Entrepreneurship*. New York: John Willy & Sons

- Dedi Sepriadi, 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: CV. Alfabeta
- Gde Raka. 2001. *Inovasi dan Kewirausahaan*. Handout dalam Transformasional Leadership. (tidak diterbitkan).
- George, J.M. dan Zhou, J. 2001. When Openness to Experiences and Conscientiousness are Related to Creative Behaviour: An Internal Approach. *Journal of Applied Psychology*. Vol 86. No. 3. hal 513-524.
- Stoner. 2002. *Manajemen*. Surabaya: Erlangga.
- Scott, S.G dan Bruce, R.A. 1994. Determinant of Innovative Behaviour: A Path Model of Individual Innovation in the workplace. *Academy of Management Journal*. Vol. 37. no. 3. hal 580 – 607.