



**KONTEN EDUKASI DIGITAL TERHADAP NIAT
KEWIRAUSAHAAN: STRATEGI EKSPLORASI DAN
EKSPLOITASI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

NURUL FITRI
12050323486



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR PERSETUJUAN

**KONTEN EDUKASI DIGITAL TERHADAP NIAT
KEWIRAUSAHAAN: STRATEGI EKSPLORASI DAN
EKSPLOITASI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL**

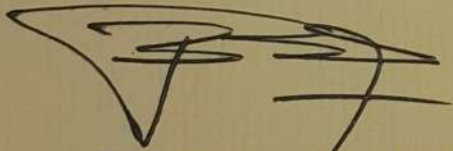
TUGAS AKHIR

Oleh:

NURUL FITRI
12050323486

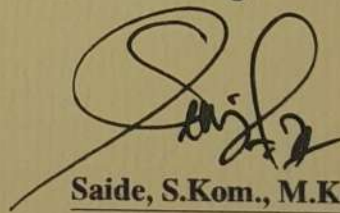
Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 17 Juli 2024

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing



Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D.
NIP. 199008272023211019

LEMBAR PENGESAHAN

**KONTEN EDUKASI DIGITAL TERHADAP NIAT
KEWIRAUSAHAAN: STRATEGI EKSPLORASI DAN
EKSPLOITASI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL**

TUGAS AKHIR


Oleh:

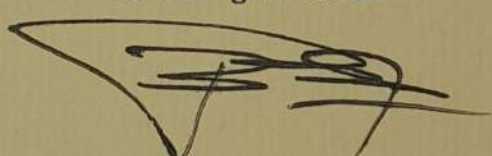
NURUL FITRI
12050323486

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 5 Juli 2024

Pekanbaru, 5 Juli 2024

Mengesahkan,


Dekan
Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Syafril Siregar, S.Th.I., M.Ag.

Sekretaris : Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D.

Anggota 1 : Syaifullah, SE., M.Sc.

Anggota 2 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nurul Fitri
NIM : 12050323486
Tempat/ Tgl. Lahir : Padang / 18 April 2001
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
Prodi : Sistem Informasi
Judul ~~Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~:

Konten Edukasi Digital Terhadap Niat Kewirausahaan:
Strategi Eksplorasi dan Eksploitasi pengetahuan Berbasis
Digital.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Tesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 19 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Nurul Fitri
Nurul Fitri
: 12050323486

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

© Hak Cipta Dituliskan oleh UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 5 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

NURUL FITRI

NIM. 12050323486

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif K

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil'Alamin, puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* Tuhan semesta alam atas segala nikmat, rahmat, karunia, serta kesempatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. *Shalawat* beserta salam tak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Muhammad Wa'ala Ali Muhammad*. Semoga kita semua senantiasa mendapat syafa'at-Nya di dunia dan akhirat kelak.

Tugas Akhir ini saya persembahkan terkhusus kepada kedua orangtua saya, yang selalu menyemangati saya, menyediakan kebutuhan saya dalam belajar, yang selalu memberi saya pelajaran hidup meskipun secara tidak langsung. Adapun untuk saudara-saudara saya yang juga ikut menyediakan kebutuhan saya seperti cemilan untuk saya belajar, selanjutnya saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada seseorang yang pernah hadir dihidup saya sebagai *support system* saya, seorang yang memberi saya banyak pelajaran, dan pengetahuan baru. Selanjutnya persembahan ini untuk diri saya, terima kasih kepada diri saya sudah bertahan hingga di titik ini sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, terakhir saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada teman-teman saya terutama Derri yang sudah selalu menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir, selalu mendengar keluh kesah saya dan selalu mempunyai cara untuk menghibur saya dan juga kepada Dina terima kasih sudah menjadi teman sekaligus adik kebanggaan saya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau Safe Islamic University of Sultan Syarif Kasim II

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. *Shalawat* serta salam kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada penulisan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung peneliti baik berupa materi, moril, dan motivasi. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S. Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini.
7. Bapak Syaifullah, SE., M.Sc sebagai Penguji Pertama peneliti, yang sudah memberi masukan pada kepenulisan Tugas Akhir peneliti, memberi masukan untuk menambahkan hal yang kurang sehingga peneliti bisa memperbaiki dan membuat isi Tugas Akhir ini dengan lebih baik
8. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai Penguji Dua peneliti, yang sudah menguji peneliti dengan memberikan pertanyaan dan masukan, sehingga peneliti bisa mempelajari lebih dalam mengenai Tugas Akhir yang peneliti buat.
9. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing Akademik peneliti yang telah memberi bantuan serta masukan-masukan dari awal hingga akhir studi peneliti.
11. Derri Pebila Anandia teman seperjuangan peneliti dari Kelas SIF-F 20 yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selalu menyemangati peneliti begitu juga dengan Dina Ramadani teman sekaligus saudara peneliti, Ayu Soleha, Putri Risma Andini, Bella Oktaviananti yang turut membantu peneliti dengan memberi masukan-masukan mengenai Tugas Akhir peneliti dan memberi dukungan kepada peneliti.

Semoga segala doa dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti dengan senang hati menerima saran yang dapat membangun untuk meningkatkan Tugas Akhir ini dengan menghubungi peneliti melalui *email* 12050323486@students.uin-suska.ac.id. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 17 Juli 2024
Peneliti,

NURUL FITRI
NIM. 12050323486

UIN SUSKA RIAU



KONTEN EDUKASI DIGITAL TERHADAP NIAT KEWIRAUSAHAAN: STRATEGI EKSPLORASI DAN EKSPLOITASI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL

NURUL FITRI
NIM: 12050323486

Tanggal Sidang: 5 Juli 2024
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui niat kewirausahaan terhadap mahasiswa dengan memanfaatkan pengetahuan konten edukasi digital atau digital teknologi. Dengan seiringnya kemajuan teknologi yang mana mahasiswa mampu memanfaatkan digital teknologi sehingga memiliki peluang untuk berwirausaha. Namun hanya sebagian kecil dari mereka untuk mendirikan usaha sendiri dan lebih memilih pekerjaan yang dibayar. Dari berbagai referensi, peneliti dapat membuat model yang didalamnya ada variabel terikat dan variabel tidak terikat yaitu ada berbagi pengetahuan, eksplorasi pengetahuan digital, eksploitasi pengetahuan digital, konten edukasi digital, dan niat kewirausahaan. Peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan mengambil sampel mahasiswa di UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau. Peneliti menggunakan *tools* SmartPLS4 untuk menganalisis data. Hasil dari penemuan ini bahwa konten edukasi konten digital berpengaruh positif terhadap niat kewirausahaan pada mahasiswa. Kontribusi yang dapat digunakan dari konten edukasi digital pada kewirausahaan adalah akses informasi dan pengetahuan dimana individu dapat mempelajari berbagai aspek bisnis seperti strategi pemasaran, *trend* pasar dengan memanfaatkan konten digital.

Kata Kunci: *Berbagi Pengetahuan, Konten Creator Digital, Niat Kewirausahaan, Pengetahuan Digital, Eksploitasi, Pengetahuan Digital Eksplorasi.*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DIGITAL EDUCATIONAL CONTENT ON ENTREPRENEURIAL INTENTION: DIGITAL-BASED KNOWLEDGE EXPLORATION AND EXPLOITATION STRATEGIES

NURUL FITRI
NIM: 12050323486

Date of Final Exam: May 31th 2024
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the entrepreneurial intention of students by utilizing the knowledge of digital educational content or digital technology. With the advancement of technology where students are able to utilize digital technology so that they have the opportunity for entrepreneurship. However, only a small number of them set up their own businesses and prefer paid work. From various references, researchers can create a model in which there are knowledge sharing, digital knowledge exploration, digital knowledge exploitation, digital educational content, and entrepreneurial intentions. Researchers used a quantitative approach method by taking a sample of students at UIN Sultan Syarif Kasim Riau and Riau University. Researchers used tools SmartPLS4 to analyze the data. The results of this finding that the educational content of digital content has a positive effect on entrepreneurial intention in college students. The usable contribution of digital educational content on entrepreneurship is access to information and knowledge where individuals can learn various aspects of business such as marketing strategies, market trends by utilizing digital content.

Keywords: *Digital Creator Content, Digital Knowledge Exploitation, Digital Knowledge Exploration, Entrepreneurial Intention, Knowledge Sharing*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
2 LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>Knowledge Sharing</i> (Berbagi Pengetahuan)	6
2.2 <i>Digital-Based Knowledge</i> (Pengetahuan Berbasis Digital)	6
2.3 <i>Digital-Based Knowledge Exploration</i> (Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital)	7
2.4 <i>Digital-Based Knowledge Exploitation</i> (Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital)	7

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5	<i>Digital Education Content</i> (Edukasi Konten Digital)	7
2.6	<i>Entrepreneurial Intentions</i> (Niat Kewirausahaan)	8
2.7	Penelitian Terdahulu	8
2.8	<i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB)	10
3	METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1	Menentukan Topik	11
3.2	Perencanaan Model	11
3.2.1	Berbagi Pengetahuan (<i>Knowledge Sharing</i>)	12
3.2.2	Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital (<i>Digital-Based Knowledge Exploration</i>)	13
3.2.3	Exploitasi Pengetahuan Berbasis Digital (<i>Digital-based Knowledge Exploitation</i>)	13
3.2.4	Konten Edukasi Digital (<i>Digital Education Content</i>)	13
3.2.5	Niat Kewirausahaan (<i>Entrepreneurial Intentions</i>)	14
3.3	Pengumpulan Data	14
3.4	Pengolahan Data	16
3.5	Analisis dan Hasil	16
4	HASIL DAN ANALISA	18
4.1	Analisis Karakteristik Responden	18
4.2	Analisis Data	19
4.3	Analisis Model Struktural	20
4.4	Analisis Hasil Uji Hipotesis	21
5	PENUTUP	27
5.1	Kesimpulan	27
5.2	Kontribusi Penelitian	27
5.2.1	Kontribusi Bidang Keilmuan	27
5.2.2	Kontribusi Bidang Bisnis	27
5.3	Saran	28

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A KUESIONER PENELITIAN A - 1

LAMPIRAN B DOKUMENTASI PENELITIAN B - 1

DAFTAR GAMBAR

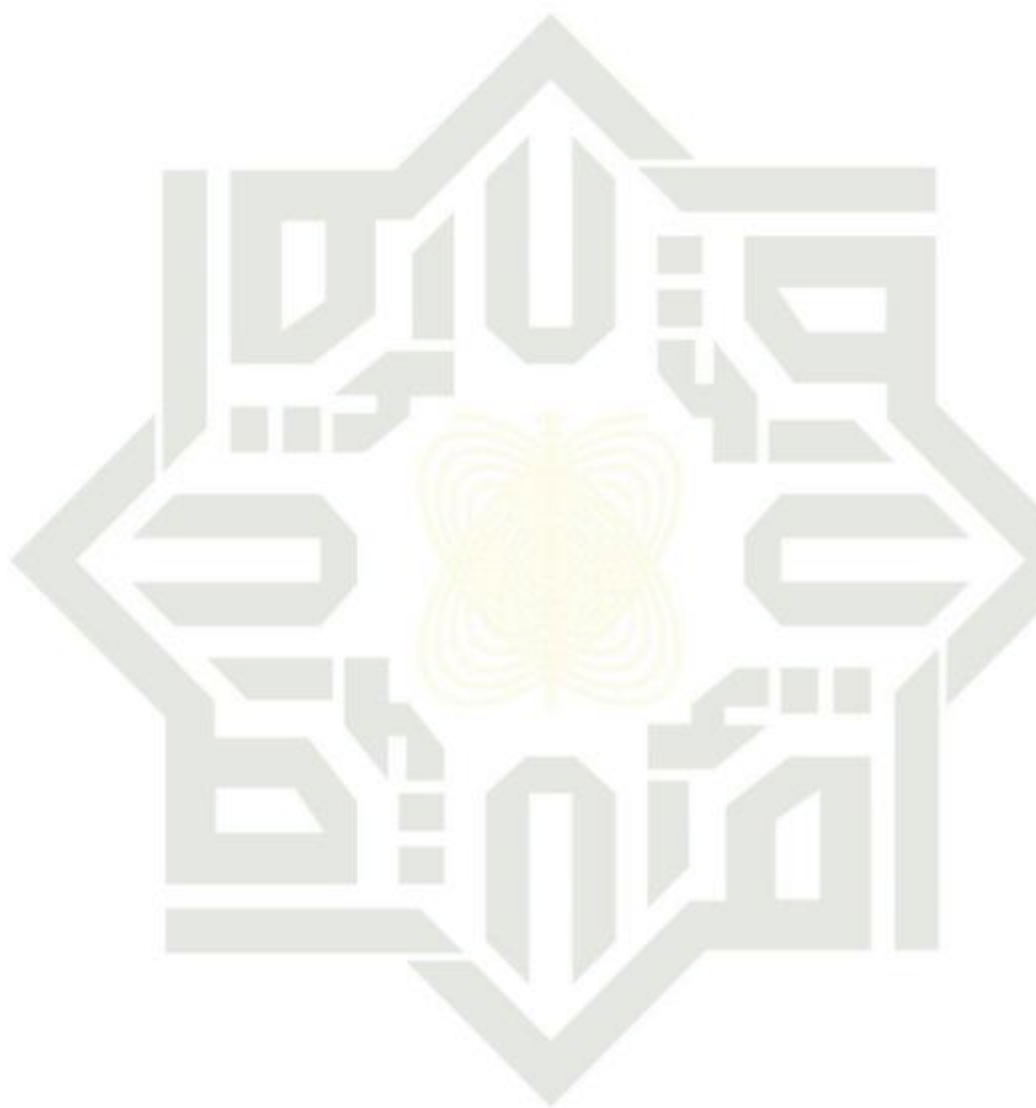
© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau	2.1	Konseptual Model (Lee et al., 2022)	9
	3.1	Metodologi Penelitian	11
	3.2	Model Penelitian (Lee et al., 2022)	12
	4.1	Model Struktural	21
	A.1	Kuesioner Penelitian	A - 1
	B.1	Penyebaran Kuesioner <i>Online</i> melalui Whatsapp	B - 1
	B.2	Penyebaran Kuesioner <i>Offline</i> di UIN Sultan Syarif Kasim	B - 5
	B.3	Penyebaran Kuesioner <i>Offline</i> di Universitas Riau	B - 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

3	Variabel dan Indikator	15
4.1	Karakteristik Responden	18
4.2	Uji Realibilitas dan Validitas Konvergen	19
4.3	Nilai Diskriminan Menggunakan Kriteria Fornell-Larcker	20
4.4	Hasil <i>Heterotrait-Monotrait Ratio</i> (HTMT)	20
4.5	Skor Uji Hipotesis Menggunakan SmartPLS4	22



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR SINGKATAN

API	: <i>Aplication Programming Interface</i>
AVE	: <i>Averenge Varinace Extracted</i>
CA	: <i>Cronbach Alpha</i>
CMMI	: <i>Capability Maturity Model Integration</i>
CR	: <i>Composite Reliability</i>
DBKR	: <i>Digital-Based Knowledge Exploration</i>
DBKS	: <i>Digital-Based Knowledge Exploitation</i>
dkk	: dan kawan-kawan
EDC	: <i>Digital Education Content</i>
EI	: <i>Entrepreneurial Intentions</i>
H	: Hipotesis
IRT	: Ibu Rumah Tangga
IS	: <i>Information System</i>
KKN	: Kuliah Kerja Nyata
KS	: <i>Knowledge Sharing</i>
PLH	: Pelaksana Harian
PLS	: <i>Partial Least Squares</i>
Q	: <i>Quartile</i>
SOP	: Standar Prosedur Operasi
SPI	: <i>Software Process Improvement</i>
SCIE	: <i>Science Citation Index Expanded</i>
SSCI	: <i>Sicoal Sciences Citation Index</i>
TPB	: <i>Theory of Planned Behavior</i>
TIK	: Teknologi, Informasi, dan Komunikasi
UIN	: Universitas Islam Negeri
VIF	: <i>Variance Inflation Factor</i>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif K

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengusaha adalah “agen” perekonomian dan mereka memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan sosial suatu negara. Penciptaan lapangan kerja, inovasi, dan penemuan produk dan proses merupakan contoh kontribusi bisnis. Kewirausahaan dianggap sebagai strategi yang efektif dan potensial untuk mengurangi tantangan seperti kelayakan kerja, terutama di kalangan pemuda, karena identik dengan wirausaha (Mamary, Alwaheeb, dkk., 2020; Mamary dan Alshallaqi, 2022; Koe, Sa’ari, Majid, dan Ismail, 2012). Mamary, Abdulrab, Alwaheeb, dan Alshammari (2020) setiap tahun, banyak mahasiswa yang lulus dari perguruan tinggi dan universitas, tetapi hanya sebagian kecil dari mereka yang bercita-cita untuk mendirikan usaha sendiri, dengan mayoritas lebih memilih pekerjaan yang dibayar. Adapun pada hasil wawancara pada beberapa mahasiswa dari 10 orang 6 diantaranya ada niat untuk berwirausaha, namun masih bingung cara memulainya. Bagi para lulusan muda, masyarakat luas, dan pemerintah. Situasi ini semakin memprihatinkan. Alternatif terbaik untuk mencari pekerjaan berupah sebagai strategi bertahan hidup adalah menjadi wiraswasta (Israr dan Saleem, 2018).

Penyebaran teknologi komputasi *mobile* telah dipercepat selama abad terakhir (Ladd, Datta, Sarker, dan Yu, 2010) seperti halnya penelitian ponsel misalnya (Butt dan Phillips, 2008; Chung, Han, dan Koo, 2012; Coursaris, Hassanein, Head, dan Bontis, 2012; Hong, Chiu, dan Huang, 2012; Koo, Lim, dan Park, 2014; Sun dan Teng, 2012), karena kombinasi teknologinya yang unik, komputasi *mobile* memiliki potensi untuk secara signifikan mengubah interaksi individu, kelompok, organisasi, dan masyarakat (Ladd dkk., 2010). Salah satu potensi yang dimiliki oleh *mobile* yaitu bagaimana suatu individu, kelompok, organisasi, dan masyarakat bisa memanfaatkannya dari berbagi pengetahuan menjadi pengetahuan berbasis digital, berbeda dengan pengetahuan yang biasa dibahas, dipenelitian ini penulis menjelaskan pengetahuan berbasis digital dimana seperti yang diketahui bahwa digital berhubungan dengan teknologi yang digunakan saat ini. Pengetahuan berbasis digital sendiri dipenelitian ini dibagi menjadi dua yaitu pengetahuan eksplorasi digital dan pengetahuan eksploitasi digital.

March (1991) memberikan teori eksploitasi dan eksplorasi inovasi dalam teori organisasi secara keseluruhan. Teori eksplorasi dan eksploitasi inovasi dapat diadaptasi untuk penggunaan *smartphone* dalam infusi IS, dalam konteks *smartphone*, konsep eksplorasi dianalogikan dengan ”pencarian, penemuan, dan inovasi,”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sedangkan, konsep eksploitasi mencakup hal-hal seperti ”produksi efisiensi, implementasi, dan eksekusi” dengan demikian eksplorasi dan eksploitasi adalah konsep yang khas dan jelas berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati perilaku individu dalam memanfaatkan pengetahuan berbasis digital dalam mengeksplorasi dan eksploitasi dalam intensi berwirausaha. Adapun ketika eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital yang dilakukan mahasiswa tentunya mereka memanfaatkan teknologi digital yang pastinya menggunakan sosial media. Dilihat dari era sekarang, sangat jarang ditemukannya mahasiswa tidak menggunakan *smartphone* terlebih sosial media sehingga mahasiswa dapat mengetahui informasi bagaimana meningkatkan niat berwirausaha.

Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital terhadap minat berwirausaha mahasiswa. Peneliti percaya bahwa memahami bagaimana siswa menggunakan *smartphone* dan media sosial untuk meningkatkan niat kewirausahaan mereka sangat penting untuk dampak di masa depan. Pengetahuan berbasis digital saat ini sedang menjadi topik diskusi yang populer.

Pengetahuan yang didapat secara digital yang dimaksud adalah ketika mahasiswa menggunakan *smartphone* dan membuka sosial media, mereka pasti dihadapkan dengan konten-konten *influencer* yang menceritakan tentang bisnis yang dirintisnya atau bahkan mereka melihat banyak peluang ketika menggunakan sosial media. Sehingga mahasiswa tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang tren pasar atau ide bisnis yang akan di jalankan, sehingga dari konten-konten tersebut dapat menimbulkan niat berwirausaha. Maka dengan itu mahasiswa bisa memanfaatkan *smartphone* dan sosial media sebagai perantara untuk mengeksplorasi pengetahuan secara digital dan kemudian mengeksploitasi dari pengetahuan yang sudah di dapat dan dikumpulkan sebelumnya.

Pada pembahasan ini peneliti tertarik untuk membahas bagaimana hubungan antara eksplorasi digital dan eksploitasi digital pada niat kewirausahaan. Eksplorasi pengetahuan berbasis digital dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital merupakan dua konsep penting dalam niat kewirausahaan, terutama dalam pengembangan usaha dan wirausaha. Eksplorasi pengetahuan digital itu merujuk pada upaya untuk mencari dan mengembangkan pengetahuan baru. Ketika seseorang ingin memulai usaha, langkah eksplorasi pengetahuan mencakup upaya mencari peluang bisnis, mengidentifikasi tren pasar, dan belajar dari pengalaman orang lain. Ini melibatkan eksperimen, riset pasar, dan pertukaran ide yang mendorong penciptaan pengetahuan baru yang tentunya memanfaatkan teknologi digital yang ada yaitu menggunakan sosial media seperti melakukan riset pasar pada *market place*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



mencari referensi usaha dari Youtube, Twitter, dan lain-lain. Sedangkan eksploitasi pengetahuan berbasis digital itu melibatkan penggunaan pengetahuan yang sudah ada untuk mengoptimalkan usaha atau menciptakan nilai. Misalnya, seseorang dapat menggunakan pengetahuan yang telah ditemukan untuk mengembangkan strategi pemasaran, meningkatkan efisiensi operasional, atau mengembangkan produk atau layanan yang lebih baik. Eksploitasi pengetahuan berfokus pada pemanfaatan pengetahuan yang telah ada.

Eksplorasi sebagai awal perjalanan kewirausahaan, seseorang seringkali perlu melakukan eksplorasi pengetahuan. Ini berarti menjelajahi ide-ide baru, pasar yang belum terpenuhi, dan peluang bisnis potensial. Eksplorasi ini membantu seseorang merancang rencana awal untuk usaha mereka dan pada eksploitasi itu sebagai implementasi setelah seseorang telah mengidentifikasi peluang bisnis dan merencanakan usaha mereka, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan rencana tersebut. Di sinilah eksploitasi pengetahuan sangat penting, seseorang harus menggunakan pengetahuan yang telah mereka kumpulkan dan menggunakannya untuk mencapai tujuan bisnis, seperti meningkatkan efisiensi operasional, mengoptimalkan strategi, dan menciptakan produk atau layanan yang berkualitas.

Pada penelitian terdahulu (Lee, Kang, dan Kim, 2022) berdasarkan teori pembelajaran organisasi, peneliti mengadopsi konsep eksplorasi dan eksploitasi sebagai peran mediasi niat kewirausahaan sebagai perspektif tingkat individu. Selain itu, peneliti mempertimbangkan keinovatifan, efikasi diri, dan lokus kendali internal sebagai anteseden dari dua kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap kegiatan pembelajaran berhasil mendukung intensi kewirausahaan, yang membutuhkan proses pengambilan keputusan yang kompleks dan upaya jangka panjang. Centobelli, Cerchione, Esposito, dkk. (2019) penelitian ini mengusulkan konsep ambideksteritas universitas dan mengembangkan model konseptual yang mengintegrasikan proses pembelajaran eksplorasi dan eksploitasi ke teori-teori sebelumnya dalam menganalisis universitas kewirausahaan. Penelitian ini juga mengusulkan bahwa universitas perlu menyeimbangkan eksplorasi dan eksploitasi dalam evolusi mereka menuju model kewirausahaan, dengan beralih antara periode eksplorasi dan periode eksploitasi untuk mencapai *ambidexterity*. Penelitian ini menghasilkan sebuah kerangka kerja konseptual yang terdiri dari enam konstruk yang melibatkan lingkungan organisasi, lingkungan eksternal, eksplorasi, dan eksploitasi universitas, ambideksteritas universitas, dan kinerja universitas kewirausahaan.

Dari penjelasan di atas bisa didapatkan bahwa sebenarnya peluang bagi mahasiswa untuk berwirausaha sangatlah besar. Tentu dengan adanya pengetahuan ter-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



lebih dahulu dan memanfaatkan pengetahuan berbasis digital dan konten digital sebagai jembatan untuk memulai berwirausaha. Apalagi saat ini teknologi digital sudah tidak asing lagi untuk digunakan mulai dari mendapatkan informasi, berbelanja, dan belajar itu semua sudah bertransformasi menjadi digital. Dalam konteks ini, kita perlu mengenali bahwa tantangan dan peluang baru muncul, terutama bagi kita yang berkeinginan untuk menjadi wirausaha muda yang sukses. Dunia kewirausahaan tidak lagi hanya melibatkan bisnis fisik, tetapi juga membuka peluang besar pada digital. Efek transformasi digital pada penciptaan nilai ditingkat nasional menjadi kunci bagi perkembangan di bidang ini, terutama ketika dipelajari melalui lensa kemampuan dinamis yang membantu dalam merangkul inovasi digital, seperti kewirausahaan teknologi dan lensa perluasan pasar teknologi (Bouwman, Nikou, Molina-Castillo, dan Reuver, 2018; Han, 2019; Quinones, Nicholson, dan Heeks, 2013).

Dari latar belakang di atas, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan cara peneliti merumuskan variabel-variabel, bagaimana hubungan antara berbagai pengetahuan dengan pengetahuan eksplorasi digital dan pengetahuan eksploitasi digital, kemudian antara pengetahuan eksplorasi digital dan pengetahuan eksploitasi digital dengan pembelajaran konten digital sebagai jalan menuju niat kewirausahaan. Peneliti merumuskan setiap variabel-variabel dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada responden untuk mendapatkan data. Kemudian data dari pertanyaan setiap variabel diuji menggunakan *tools* SmartPLS4 untuk mendapatkan hasil hipotesis. Studi kasus ini menargetkan responden dari mahasiswa aktif di Universitas Riau dan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konten edukasi digital dengan cara eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital terhadap minat berwirausaha mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah Tugas Akhir ini adalah:

1. Penelitian ini membahas tentang pengaruh konten edukasi digital untuk mahasiswa pada niat kewirausahaan.
2. Penelitian ini menargetkan sampel mahasiswa Universitas Riau dan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Pengambilan data dengan menyebarkan beberapa kuesioner secara *online* dan *offline*.
4. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan diolah menggunakan



tools SmartPLS4.

1.4 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini adalah:

Tujuan dari masalah ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari konten edukasi digital terhadap mahasiswa dalam niat kewirausahaan.

1.5 Manfaat

Manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Hasil dari penelitian ini menjadi penambahan wawasan mengenai konten edukasi digital terhadap niat kewirausahaan.
2. Memperluas tingkat pemahaman bagaimana cara berwirausaha dengan memanfaatkan konten edukasi digital dan pemahaman eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori umum yang mendukung dalam penelitian ini dan membahas mengenai penelitian terdahulu yang menjadi referensi.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas bagaimana tahapan metodologi serta metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan analisis data yang akan digunakan untuk penyelesaian penelitian ini.

BAB 4. HASIL DAN ANALISA

Bab ini membahas hasil dan analisa dari pengujian terhadap variabel-variabel yang menjadi model konseptual dalam penelitian ini sesuai dengan jawaban responden kuesioner yang disebarakan.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini memaparkan kesimpulan pada penelitian ini, kontribusi penelitian, serta saran untuk penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 *Knowledge Sharing* (Berbagi Pengetahuan)

Pengetahuan adalah sumber daya penting untuk kesuksesan organisasi yang berkelanjutan. KS adalah kegiatan penyampaian informasi dimana individu atau kelompok dalam suatu organisasi mentransmisikan atau menyebarkan pengetahuan kepada anggota organisasi lainnya (Tseng, 2017; Zahedi, Shahin, dan Babar, 2016). KS dan pengembangan perangkat lunak merupakan kegiatan kolaboratif dan padat pengetahuan, dan dengan demikian memicu KS yang mengacu pada pertukaran informasi, ide, atau pengetahuan terkait proyek, produk, dan proses pengetahuan (Ghobadi, 2015; Sudhakar, 2012). Secara khusus, dalam praktiknya, pengetahuan proyek pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak mencakup keterampilan untuk mengelola dan kendala dan risiko segitiga (Ebert dan De Man, 2008; Zahedi dkk., 2016). Pengetahuan proses pengetahuan proses mengacu pada cara terbaik atau paling inovatif untuk melakukan Standar Prosedur Operasi (SOP) berdasarkan, misalnya, tujuan dan praktik spesifik yang direkomendasikan dalam CMMI (Ebert dan De Man, 2008). Pengetahuan produk biasanya mengacu pada fungsi, API, atau pustaka kelas serupa yang dapat digunakan kembali (Ghobadi, 2015; Zahedi dkk., 2016; Zhang dan Li, 2016).

2.2 *Digital-Based Knowledge* (Pengetahuan Berbasis Digital)

Pengetahuan digital mengacu pada kemampuan, kompetensi, dan pemahaman yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital dengan benar dalam berbagai situasi. Pengetahuan ini mencakup kemampuan untuk menemukan, menilai, dan menggunakan informasi digital, serta memahami, dan menerapkan teknologi digital secara kreatif dan kritis. Penyebaran teknologi komputasi mobile telah dipercepat selama abad terakhir (Ladd dkk., 2010), seperti halnya penelitian ponsel misalnya (Butt dan Phillips, 2008; Chung dkk., 2012; Coursaris dkk., 2012; Hong dkk., 2012; Koo dkk., 2014; Sun dan Teng, 2012), karena kombinasi teknologinya yang unik, komputasi *mobile* memiliki potensi untuk secara signifikan mengubah interaksi individu, kelompok, organisasi, dan masyarakat (Ladd dkk., 2010). Salah satu potensi yang dimiliki oleh *mobile* yaitu bagaimana suatu individu, kelompok, organisasi, dan masyarakat bisa memanfaatkannya dari berbagi pengetahuan menjadi pengetahuan berbasis digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu karya.

b. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.3 *Digital-Based Knowledge Exploration* (Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital)

He dan Wong (2004) mendefinisikan eksplorasi sebagai sebuah proses yang melibatkan kegiatan yang bertujuan untuk memasuki produk dan proses baru, dan berkonsentrasi pada pengembangan dan pengejaran pengetahuan, keterampilan, dan proses yang baru atau belum terselesaikan (Li dan Huang, 2013). Eksplorasi pengetahuan berbasis digital telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks pendidikan, bisnis, penelitian, atau hobi. Kemampuan untuk efektif dalam eksplorasi pengetahuan berbasis digital menjadi semakin penting dalam era informasi saat ini, di mana akses ke informasi sangat melimpah dan cepat berubah.

2.4 *Digital-Based Knowledge Exploitation* (Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital)

Eksplorasi didefinisikan sebagai "kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan posisi produk dan proses yang ada". Hal ini mengacu pada pembelajaran incremental pembelajaran dalam adopsi, difusi, penyempurnaan, dan penggunaan kembali teknologi, metode dan pengetahuan yang sudah ada secara maksimal (Jensen dan Clausen, 2017; Liao, Chen, Hu, Chung, dan Yang, 2017; Linder dan Sperber, 2019).

2.5 *Digital Education Content* (Edukasi Konten Digital)

Penggunaan teknologi dalam pendidikan kewirausahaan semakin meningkat Solomon (2007) dan keterampilan teknologi informasi dipandang sebagai faktor penting dalam menentukan keberhasilan bisnis baru di pasar global (Fielden, Davidson, dan Makin, 2000). Pendekatan baru seperti mengundang pembicara tamu dan mempromosikan debat kelas semakin meningkat dan menjadi lebih sering dan meluas daripada pendekatan kelas kuliah tradisional yang tradisional yang sudah tidak digunakan lagi, namun rencana bisnis tradisional masih menjadi metode favorit dalam PLH (Solomon, 2007), dan ketersediaan mentor dianggap sebagai sumber daya yang bernilai signifikan bagi banyak pemilik bisnis potensial dan pemilik bisnis baru (Fielden dkk., 2000). Ini adalah diarahkan pada pengumpulan sistematis, pemrosesan algoritmik, sirkulasi, dan monetisasi data pengguna. Mengacu pada pengajaran studi media dan literasi media, pendidikan media bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana menjadi pengguna media yang kritis melalui analisis media dan produksi media (Hobbs, 2004).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.6 *Entrepreneurial Intentions* (Niat Kewirausahaan)

Niat kewirausahaan mengacu pada tujuan individu untuk memulai bisnis dan bekerja sebagai wirausaha di masa depan (Hmieleski dan Corbett, 2006), mengacu pada intensi kewirausahaan sebagai tindakan atau sikap yang disengaja terhadap perusahaan rintisan atau perusahaan yang sudah ada perusahaan yang mencoba memulai bisnis baru atau mencari peluang baru. Kuratko, Hornsby, dan Goldsby (2007) menyatakan bahwa niat kewirausahaan mengacu pada pengembangan yang praktis dan spesifik rencana untuk memulai bisnis. Hal ini juga diartikan sebagai keinginan untuk memiliki dan memulai bisnis pribadi, termasuk rencana untuk menjadi wirausaha (Krueger Jr, Reilly, dan Carsrud, 2000). Niat kewirausahaan diwujudkan dalam upaya pribadi wirausahawan untuk mengimplementasikan kegiatan *start-up*, menerapkan minat dan tindakan untuk memulai bisnis (Krueger Jr dkk., 2000).

2.7 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian Lee dkk. (2022) dengan judul “*Factors Influencing Entrepreneurial Intention: Focusing on Individuals’ Knowledge Exploration and Exploitation Activities*” membahas hal yang serupa dengan penelitian yang sedang dilakukan hanya beda subjek, pada penelitian ini lebih fokus pada perspektif individu bagaimana aktifitas eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan mempengaruhi niat kewirausahaan. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa setiap kegiatan pembelajaran berhasil mendukung niat kewirausahaan yang membutuhkan proses pengambilan keputusan yang kompleks dan upaya jangka panjang. Penelitian ini membahas implikasi praktis dan pedoman untuk program pendidikan kewirausahaan lebih lanjut.

Selanjutnya, pada penelitian Israr dan Saleem (2018) yang berjudul “*Entrepreneurial intentions among university students in Italy*” dimana penelitian ini cukup relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, mereka membahas bagaimana mengeksplorasi pola pikir mahasiswa untuk memulai bisnis dan juga penelitian ini membahas mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pola pikir kewirausahaan mahasiswa. Hasil dari penelitian adalah jenis kelamin, latar belakang keluarga, pendidikan kewirausahaan, ekstraversi, kesetujuan, dan keterbukaan terhadap pengalaman menunjukkan hasil yang positif sementara usia, nilai sebelumnya, dan neurotisme menunjukkan hubungan yang negatif dengan niat kewirausahaan.

Adapun penelitian Centobelli dkk. (2019) yang berjudul “*Exploration and exploitation in the development of more entrepreneurial universities: A twisting*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

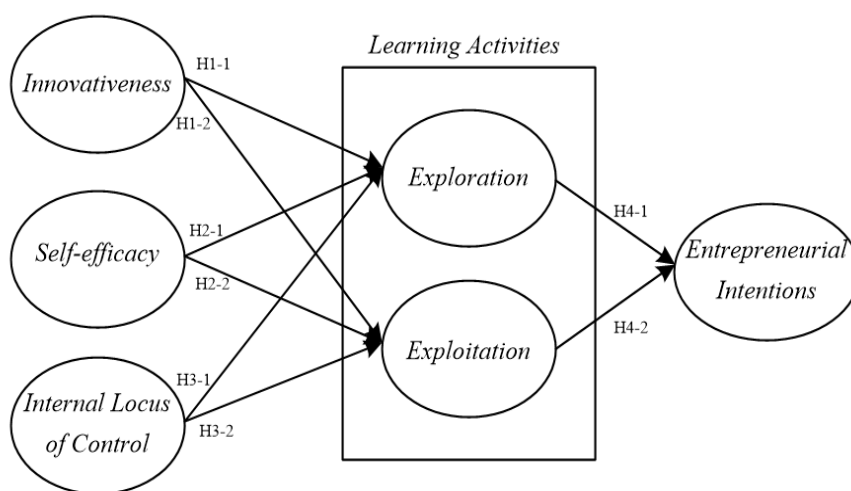
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim II

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

learning path model of ambidexterity” pada penelitian ini lebih berfokus pada *ambidexterity*, dengan metode tinjauan literatur sistematis dan *ambidexterity* ini sendiri pun diadopsi dari konsep organisasi, pembahasan penelitian ini sebagai pendukung untuk penelitian yang sedang saya lakukan bahwa *ambidexterity knowledge* bisa digunakan dalam konteks kewirausahaan pada mahasiswa. Hasil dari penelitian adalah hipotesis penelitian yang diusulkan tentang keterkaitan antara konstruk-konstruk yang disebutkan dan peran mediasi ambideksteritas universitas merupakan bidang penyelidikan yang potensial untuk mengarahkan penelitian empiris di masa depan dan lebih lanjut mengembangkan pengetahuan di bidang universitas kewirausahaan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1. Konseptual Model (Lee et al., 2022)

Gambar 2.1 menyajikan model penelitian dari studi ini. Model penelitian ini mengasumsikan bahwa sifat-sifat individu wirausahawan, seperti keinovatifan, efikasi diri, dan *locus of control internal of control*, secara positif mempengaruhi kegiatan eksplorasi dan eksploitasi sebagai mediator intensi berwirausaha. Dalam penelitian ini, penelitian dilakukan untuk calon wirausahawan yang harus melakukan kewirausahaan berdasarkan ide-ide inovatif. Dalam penelitian ini, *output* inovatif diasumsikan sebagai *start-up* awal, dan model penelitian disajikan dengan membatasi model penelitian pada keinovatifan, efikasi diri, dan *locus of control internal of control* dengan memfokuskan pada karakteristik individu yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya penelitian Jafari-Sadeghi, Garcia-Perez, Canelo, dan Couturier (2021) yang berjudul “*Exploring the impact of digital transformation on technology entrepreneurship and technological market expansion: The role of technolo-*



gy readiness, exploration and exploitation” penelitian ini bertujuan untuk membahas dampak transformasi digital terhadap penciptaan nilai melalui studi tentang kewirausahaan teknologi dan perluasan pasar teknologi untuk melakukan hal ini, transformasi digital dibagi menjadi tiga kategori yaitu kesiapan teknologi (misalnya investasi TIK), eksplorasi teknologi digital (misalnya penelitian dan pengembangan), dan eksploitasi teknologi digital (misalnya paten dan merek dagang). Penelitian ini mengidentifikasi beberapa hubungan yang signifikan antara konstruk-konstruk tersebut, yang berkontribusi pada literatur, dan memberikan implikasi penting bagi manajemen dan praktisi bisnis.

2.8 Theory of Planned Behavior (TPB)

Para psikolog sosial dan peneliti pemasaran telah berhasil menggunakan model berbasis niat dalam aplikasi praktis dan penelitian dasar. Paradigma-paradigma ini konsisten kuat dan dapat diulang, dan telah banyak diterapkan dalam situasi-situasi praktis seperti preferensi karier, penurunan berat badan, penggunaan sabuk pengaman, dan penggunaan kupon (Ajzen, 1987; Kim dan Hunter, 1993). Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior-TPB*) yang dikemukakan oleh Ajzen dan Driver (1991) menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh tiga keyakinan utama: keyakinan perilaku, keyakinan normatif, dan keyakinan kontrol. Dalam memprediksi perilaku seseorang, kontrol perilaku yang dirasakan dan niat perilaku dapat digunakan secara langsung menurut TPB. Pada tiga aspek tersebut memiliki penjelasan tersendiri yaitu pertama pada sikap yang mana pandangan individu terhadap suatu perilaku, selanjutnya norma subjektif yang mana tekanan sosial atau pengaruh dari orang lain yang penting bagi individu, terakhir keyakinan kontrol yang mana keyakinan individu mengenai kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan, sehingga terbentuklah niat yang mana faktor utama untuk menentukan individu untuk melakukan suatu tindakan. Menurut aturan umum TPB Ajzen dan Driver (1991) kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu tergantung pada sikap yang menguntungkan dan norma subjektif terhadap perilaku tersebut. Ini berarti semakin besar kecenderungan seseorang terhadap sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan, semakin kuat kecenderungan untuk melakukan tindakan perilaku tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



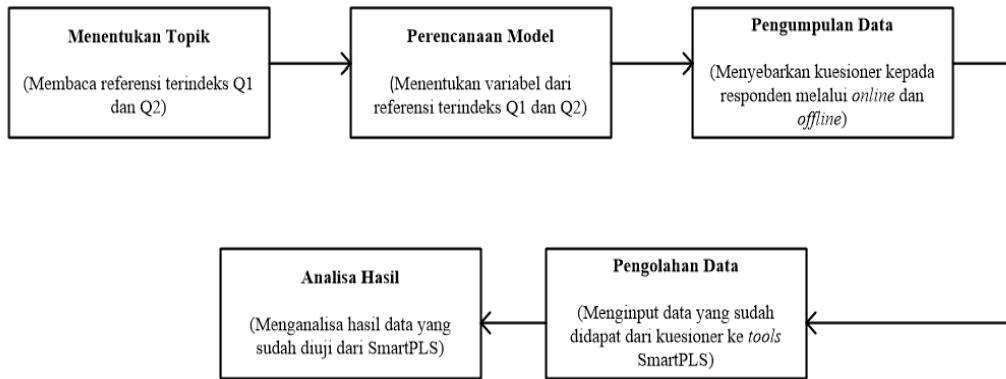
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Pada tahap metodologi ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Disini peneliti menggunakan langkah-langkah yang sudah di rencanakan sebelumnya. Adapun metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

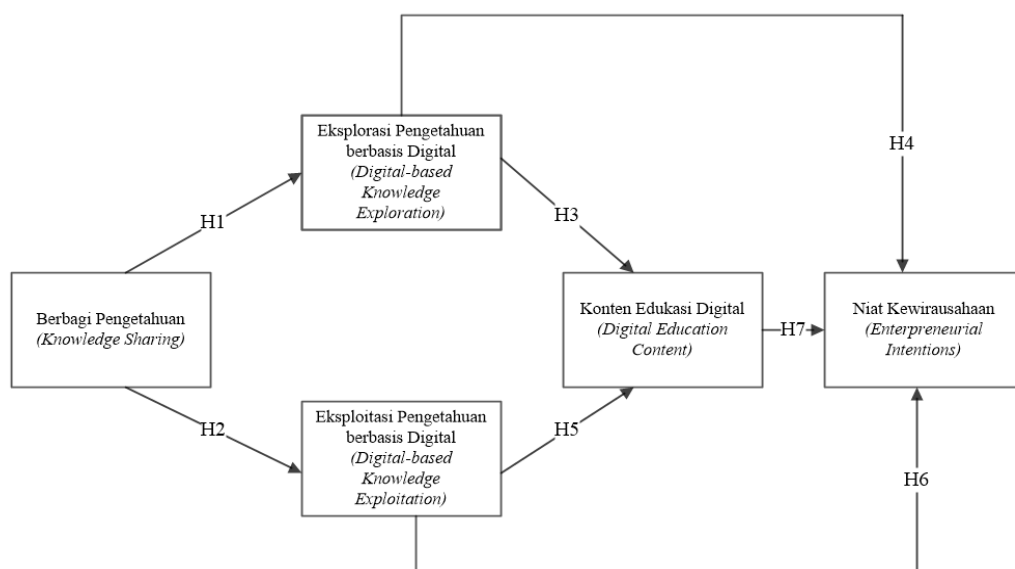
3.1 Menentukan Topik

Menentukan topik sebelum melakukan penelitian ini, peneliti menentukan topik terlebih dahulu dengan langkah awal membaca referensi yang terindeks Q1 dan Q2, setelah menemukan sesuatu yang bisa diangkat dari referensi maka disaat itu bisa menentukan topik. Ini bisa juga di sebut kajian literatur, dengan membaca paper-paper Q1 dan Q2 yang sudah didapat sehingga peneliti mendapatkan peluang untuk menentukan topik apa yang digunakan nantinya. Cara peneliti mencari paper yang berindeks Q1 dan Q2 itu dengan cara membuka jurnal SSCI dan SCIE kemudian mencari paper yang berhubungan untuk dijadikan topik. Sebelum mengunduh paper yang di inginkan, peneliti memeriksa jurnal dari paper tersebut apakah ia terindeks Q1 atau Q2 melalui *Scimago*, dan ketika sudah memastikan indeks paper tersebut, barulah peneliti mengunduh paper tersebut untuk dijadikan sebagai referensi.

3.2 Perencanaan Model

Kerangka konseptual atau model penelitian ini merupakan suatu pemikiran yang disusun atau diatur untuk menyelesaikan permasalahan. Model penelitian ini diambil dari berbagai referensi yang berhubungan dengan menjadikan satu induk model pada penelitian sebelumnya yaitu dari konseptual model (Lee dkk., 2022),

bentuk model ini juga diangkat menggunakan *Theory the Planned Behavior* (TP-B). Dalam konseptual model ini menggambarkan hubungan antara variabel independen (variabel tidak terikat), variabel mediator dan variabel dependen (variabel terikat atau yang dipengaruhi). Pada model penelitian ini terdapat variabel independen yaitu *knowledge sharing* (berbagi pengetahuan). *Digital knowledge exploration* (pengetahuan eksplorasi digital), *digital knowledge exploitation* (pengetahuan eksploitasi digital) dan *digital content creator* (konten creator digital) sebagai variabel mediator dan *entrepreneurial intention* (niat kewirausahaan) sebagai variabel dependen. Berikut model penelitian pada studi Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Model Penelitian (Lee et al., 2022)

3.2.1 Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*)

Pengetahuan adalah sumber daya penting untuk kesuksesan organisasi yang berkelanjutan. KS adalah kegiatan penyampaian informasi dimana individu atau kelompok dalam suatu organisasi mentransmisikan atau menyebarkan pengetahuan kepada anggota organisasi lainnya (Tseng, 2017; Zahedi dkk., 2016). KS dan pengembangan perangkat lunak merupakan kegiatan kolaboratif dan padat pengetahuan, dan dengan demikian memicu KS, yang mengacu pada pertukaran informasi, ide, atau pengetahuan terkait proyek, produk, dan proses pengetahuan (Ghobadi, 2015; Sudhakar, 2012). Pada penjelasan ini berbagi pengetahuan sangat berpengaruh dalam penelitian ini, sebagai langkah awal dimana untuk mengembangkan pengetahuan biasa menjadi pengetahuan berbasis digital. Kini berbagi pengetahuanpun tidak sulit untuk dilakukan



H1. Berbagi Pengetahuan berpengaruh positif terhadap Pengetahuan eksplorasi digital pada niat kewirausahaan.

H2. Berbagi Pengetahuan berpengaruh positif terhadap Pengetahuan eksploitasi digital pada niat kewirausahaan.

3.2.2 Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital (*Digital-Based Knowledge Exploration*)

Mendefinisikan eksplorasi sebagai sebuah proses yang melibatkan "kegiatan yang bertujuan untuk memasuki produk dan proses baru", sedangkan eksploitasi didefinisikan sebagai "kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan posisi produk dan proses yang sudah ada". Dalam penjelasan ini dimana pengetahuan berbasis digital dapat memanfaatkan eksplorasi sebagai bentuk pengembangan pengetahuan. Pengetahuan eksplorasi digital dapat dilakukan melalui komputer, *smartphone*, internet, dan lain sebagainya.

H3. Pengetahuan eksplorasi digital berpengaruh positif terhadap konten edukasi digital pada niat kewirausahaan.

H4. Pengetahuan eksplorasi digital berpengaruh positif terhadap niat kewirausahaan.

3.2.3 Eksploitasi Pengetahuan Berbasis Digital (*Digital-based Knowledge Exploitation*)

Pengetahuan eksploitasi digital merujuk pada penggunaan dan pemanfaatan informasi dan pengetahuan yang ditemukan atau dihasilkan melalui teknologi digital seperti internet, komputer, perangkat seluler, dan perangkat lunak. Dimana dari kegiatan eksplorasi sebelumnya di kembangkan dengan eksploitasi digital. yang dimanfaatkan oleh pengetahuan eksploitasi digital ialah bagaimana informasi atau pengetahuan yang didapat bisa mengembangkan suatu usaha sebagaimana yang sudah dijelaskan bahwa eksploitasi sendiri memiliki arti pembelajaran incremental pembelajaran dalam adopsi, difusi, penyempurnaan, dan penggunaan kembali teknologi, metode dan pengetahuan yang sudah ada secara maksimal (Jensen dan Clausen, 2017; Liao dkk., 2017; Linder dan Sperber, 2019).

H5. Pengetahuan eksploitasi digital berpengaruh positif terhadap konten edukasi digital pada niat kewirausahaan.

H6. Pengetahuan eksploitasi digital berpengaruh positif terhadap niat kewirausahaan.

3.2.4 Konten Edukasi Digital (*Digital Education Content*)

Konten edukasi digital disini menjelaskan tempat pembelajaran dari Pengetahuan eksplorasi digital dan Pengetahuan eksploitasi digital untuk di gunakan oleh



mahasiswa. Konten edukasi digital mengacu pada materi atau informasi pembelajaran yang disampaikan melalui platform digital, seperti situs web, aplikasi, *video online*, media sosial, dan berbagai bentuk media digital lainnya. Tujuan dari konten edukasi digital adalah untuk memberikan informasi yang berguna, menginspirasi pembelajar, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan atau pengetahuan tertentu.

H7. Konten edukasi digital berpengaruh positif terhadap niat kewirausahaan.

3.2.5 Niat Kewirausahaan (*Entrepreneurial Intentions*)

keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan suatu kegiatan dikenal sebagai niat atau tidak melakukan suatu kegiatan dikenal sebagai niat. EI adalah salah satu variabel terpenting dalam permulaan, pertumbuhan, dan pengembangan kewirausahaan (Muhammad, Aliyu, dan Ahmed, 2015). Ini mendorong kemandirian dan mendorong inisiatif (Baihaqi dkk., 2019; Alferaih, 2022). Akan tetapi, tidak hanya niat saja yang dibutuhkan untuk memulai berwirausaha, tentunya sudah ada pembelajaran dan pengetahuan sebelumnya sehingga suatu individu atau kelompok memiliki motivasi dalam niat berwirausaha.

3.3 Pengumpulan Data

Setelah tahap menentukan variabel, maka selanjutnya adalah tahap pengumpulan data. Untuk mengumpulkan data terkait bagaimana mengetahui mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim dan mahasiswa Universitas Riau memanfaatkan eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan digital untuk niat berwirausaha. Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan penyebaran kuesioner dengan cara *online* dan *offline* Lampiran B kepada mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim dan mahasiswa Universitas Riau, untuk pengumpulan data sendiri peneliti menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak, dimana yang menjadi kriteria responden dalam penelitian ini antara lain, mahasiswa aktif Universitas Riau dan UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang tentunya sudah terbiasa dengan menggunakan teknologi digital dan menggunakan beberapa sosial media yang digunakan. Namun setiap fakultas hanya 10 mahasiswa yang menjadi kualifikasi responden. Sebelum menyebarkan kuesioner, peneliti mencari referensi terlebih dahulu pertanyaan apa yang akan di ajukan kepada responden dengan menyesuaikan variabel-variabel yang berhubungan. Bentuk kuesioner yang disebarkan itu ada dua cara yaitu dengan *online* yang tentunya menggunakan link google form dan satu lagi dengan cara *offline* yaitu peneliti terjun langsung untuk menemui calon responden untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Pada penelitian ini kuesioner



yang diajukan menggunakan skala rikert sepanjang 5 poin Lampiran A (1=Sangat Tidak Setuju, 2=Tidak Setuju, 3=Netral, 4=Setuju, 5=Sangat Setuju). Variabel dan indikator dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Variabel dan Indikator

No	Variabel dan Indikator	Referensi
1	<p>Berbagi Pengetahuan (<i>Knowledge Sharing</i>)</p> <p>KS1: Dalam organisasi kami, kami sering berpartisipasi dalam kegiatan berbagi pengetahuan dan berbagi pengetahuan kami dengan pihak lain dalam rangka implementasi SPI.</p> <p>KS2: Dalam organisasi kami, kami biasanya menghabiskan banyak waktu untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan dalam rangka implementasi SPI.</p> <p>KS3: Ketika membahas masalah yang rumit, kami biasanya terlibat dalam interaksi dalam konteks implementasi SPI.</p>	Lee, Shiue, dan Chen (2020)
2	<p>Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital (<i>Digital-Based Knowledge Exploration</i>)</p> <p>DBKR1: saya mengeksplorasi penggunaan baru smartphone untuk mendukung tugas-tugas saya</p> <p>DBKR2: saya sering bereksperimen dengan cara-cara baru dalam menggunakan ponsel cerdas untuk menyelesaikan tugas-tugas saya.</p> <p>DBKR3: saya sering menemukan kegunaan baru dari smartphone dalam melakukan tugas saya.</p> <p>DBKR4: saya menggunakan smartphone dengan cara baru untuk menyelesaikan tugas-tugas saya.</p>	Koo, Chung, dan Kim (2015)
3	<p>Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital (<i>Digital-Based Knowledge Exploitation</i>)</p> <p>DBKS1: saya sepenuhnya menggunakan fitur-fitur smartphone yang tersedia untuk melengkapi tugas saya.</p> <p>DBKS2: saya menggunakan sebagian besar fitur ponsel cerdas yang tersedia dalam melakukan tugas saya.</p> <p>DBKS3: saya memanfaatkan fitur-fitur ponsel pintar yang tersedia untuk mengakomodasi tugas saya.</p> <p>DBKS4: saya menggunakan semua fitur smartphone yang tersedia untuk membantu tugas saya.</p>	Koo dkk. (2015)
4	<p>Konten Edukasi Digital (<i>Digital Education Content</i>)</p>	Rajabion, Wakil, Badfar, Naeini, dan Zareie (2019)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Table 3.1. Variabel dan Indikator (Tabel Lanjutan...)

No	Variabel dan Indikator	Referensi
	EDC1: Kualitas konten teknologi digital dan jaringan sosial, sosial mempengaruhi pikiran dan perasaan.	
	EDC2: Konten jejaring sosial dan Internet menambah informasi ilmiah saya.	
	EDC3: Saya menggunakan jaringan virtual dan teknologi digital sebagai sumber daya ilmiah sumber daya ilmiah.	
5	Niat Kewirausahaan (<i>Entrepreneurial Intentions</i>) EI1: Saya juga seperti itu di masa lalu, dan saya akan melakukan apa saja untuk memulai bisnis sekarang. EI2: Saya seperti itu di masa lalu, dan sekarang saya akan memulai bisnis dan mengerahkan semua upaya saya untuk menjalankan bisnis. EI3: Saya seperti itu di masa lalu, dan saya memutuskan untuk memulai bisnis di masa depan. EI4: Saya dulu dan sampai sekarang, dan tujuan profesional saya adalah menjadi seorang wirausahawan. EI5: Di masa lalu, saya sangat ingin memulai bisnis, dan saya masih memiliki niat yang tinggi untuk memulainya.	Lee dkk. (2022)

3.4 Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan data dari kuesioner penelitian, maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data, peneliti mengelompokkan terlebih dulu data kuesioner yang sudah didapat sesuai dengan pengelompokkan pertanyaan per kuesioner seperti berapa jumlah responden yang didapat, menghitung perbandingan gender responden. Kemudian setelah itu menginput hasil jawaban responden ke google form dan mengeksport google form menjadi file excel, kemudian diubah menjadi format csv dan setelahnya input data ke SmartPLS4 untuk menguji data dan mendapatkan hasil yang diperoleh dari data tersebut.

3.5 Analisis dan Hasil

Setelah menemukan hasil pengolahan data dengan menggunakan *tools* SmartPLS4, peneliti melakukan analisa. Analisa yang dilakukan peneliti adalah mengenai hasil statistik yang sudah diolah dengan *tools* yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan bagaimana suatu keterkaitan antar variabel mendapatkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN Sultan Syarif Kasim II

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hasil yang signifikan atau bisa jadi tidak signifikan mengikuti keadaan lapangan. Dalam menjabarkan analisa hasil statistik, peneliti menjelaskan sesuai dengan jawaban dari hasil jawaban pada kuesioner dan observasi yang dilakukan dan membuktikan apakah hasil tersebut signifikan atau tidak, serta membandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai hipotesis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan bahwa eksplorasi pengetahuan berbasis digital dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital tidak mempengaruhi niat kewirausahaan terhadap mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim dan Universitas Riau. Sebagaimana diketahui bahwa konten edukasi digital sangatlah bermanfaat jika digunakan dengan tepat apalagi sebagai bahan untuk awal mulanya merintis usaha sendiri, dapat dilihat pada hubungan antara konten edukasi digital memiliki hasil yang signifikan terhadap niat kewirausahaan. Adapun beberapa penjelasan mengenai hubungan tersebut yaitu memiliki kontribusi yang dapat digunakan dari konten edukasi digital pada kewirausahaan adalah akses informasi dan pengetahuan yang mana individu dapat mempelajari berbagai aspek bisnis seperti strategi pemasaran, *trend* pasar dengan memanfaatkan konten digital, selanjutnya yaitu inspirasi dan motivasi yang mana ketika individu merasa terinspirasi dan termotivasi ketika melihat konten-konten yang ada di sosial media seperti Youtube, Tiktok, Twitter, dan lain sebagainya.

5.2 Kontribusi Penelitian

5.2.1 Kontribusi Bidang Keilmuan

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat penting yang dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam konteks kewirausahaan digital. Pertama, penelitian ini membantu mahasiswa memahami konsep eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan berbasis digital serta bagaimana teknologi dan pengetahuan digital dapat mempengaruhi proses kewirausahaan. Kedua, penelitian ini mendorong inovasi dalam pendidikan dengan membantu institusi pendidikan mengembangkan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan dunia usaha digital, dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengajaran dan pembelajaran di perguruan tinggi. Terakhir, penelitian ini memberdayakan mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam dunia bisnis digital. Hal ini dapat membuat mereka lebih percaya diri dan kompeten dalam memulai usaha mereka sendiri atau berkontribusi pada usaha digital yang sudah ada.

5.2.2 Kontribusi Bidang Bisnis

Penelitian ini memberikan kontribusi berharga terhadap literatur akademis di bidang kewirausahaan dan manajemen. Hasil penelitian ini dapat memperlu-



as pemahaman tentang bagaimana pengetahuan berbasis digital memengaruhi niat kewirausahaan, sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti di masa depan. penelitian ini juga memberdayakan mahasiswa dengan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi teknologi digital dalam bisnis. Ini akan membantu mereka mengembangkan ide bisnis mereka sendiri atau berkontribusi dalam lingkup kewirausahaan digital.

5.3 Saran

Penggunaan teknologi digital tidak lepas dari kalangan mahasiswa, salah satunya yaitu sosial media. Jika digunakan dengan baik dan tepat, maka pernyataan bahwa eksplorasi pengetahuan digital dan eksploitasi pengetahuan digital sangatlah penting bagi mahasiswa terlebih jika memiliki niat berwirausaha, Namun sayangnya di penelitian ini masih banyak mahasiswa yang belum bisa memanfaatkan teknologi digital dalam hal eksplorasi pengetahuan digital dan eksploitasi pengetahuan digital dalam niat kewirausahaan. Lembaga Pendidikan seperti perguruan tinggi perlu mempertimbangkan pengadopsian budaya belajar yang memperhatikan bagaimana penggunaan teknologi digital seperti media sosial ataupun smartphone dan juga memberi pemahaman tentang kewirausahaan dan bagaimana memulainya sehingga mahasiswa bisa memanfaatkan ilmu eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan digital untuk berwirausaha, dan juga untuk penelitian selanjutnya bisa menjelaskan lebih detail faktor-faktor mengenai mengapa eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan digital tidak berpengaruh kepada niat kewirausahaan terhadap mahasiswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1987). Attitudes, traits, and actions. *Dispositional Prediction of Behavior in Personality and Social Psychology*, 112–145.
- Ajzen, I., dan Driver, B. L. (1991). Prediction of leisure participation from behavioral, normative, and control beliefs: An application of the theory of planned behavior. *Leisure sciences*, 13(3), 185–204.
- Alferaih, A. (2022). Starting a new business? assessing university students' intentions towards digital entrepreneurship in saudi arabia. *International Journal of Information Management Data Insights*, 2(2), 100087.
- Baihaqi, J., dkk. (2019). Entrepreneurial intentions and its influencing factors: a survey of student cooperative members in indonesia. Dalam *2018 international conference on islamic economics and business (iconies 2018)* (hal. 162–166).
- Bouwman, H., Nikou, S., Molina-Castillo, F. J., dan Reuver, M. (2018). The impact of digitalization on business models. *Digital Policy, Regulation and Governance*, 20(2), 105–124.
- Butt, S., dan Phillips, J. G. (2008). Personality and self reported mobile phone use. *Computers in human behavior*, 24(2), 346–360.
- Centobelli, P., Cerchione, R., Esposito, E., dkk. (2019). Exploration and exploitation in the development of more entrepreneurial universities: A twisting learning path model of ambidexterity. *Technological forecasting and social change*, 141, 172–194.
- Chung, N., Han, H. J., dan Koo, C. (2012). Mediating roles of attachment for information sharing in social media: social capital theory perspective. *Asia Pacific Journal of Information Systems*, 22(4), 101–123.
- Coursaris, C. K., Hassanein, K., Head, M. M., dan Bontis, N. (2012). The impact of distractions on the usability and intention to use mobile devices for wireless data services. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1439–1449.
- Ebert, C., dan De Man, J. (2008). Effectively utilizing project, product and process knowledge. *Information and Software Technology*, 50(6), 579–594.
- Fielden, S. L., Davidson, M. J., dan Makin, P. J. (2000). Barriers encountered during micro and small business start-up in north-west england. *Journal of small business and enterprise development*, 7(4), 295–304.
- Fornell, C., dan Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of marketing research*, 18(1), 39–50.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gefen, D., dan Straub, D. (2005). A practical guide to factorial validity using pls-graph: Tutorial and annotated example. *Communications of the Association for Information systems*, 16(1), 5.

Gefen, D., Straub, D., dan Boudreau, M.-C. (2000). Structural equation modeling and regression: Guidelines for research practice. *Communications of the association for information systems*, 4(1), 7.

Ghobadi, S. (2015). What drives knowledge sharing in software development teams: A literature review and classification framework. *Information & Management*, 52(1), 82–97.

Han, J.-w. (2019). Promotion of technology-based start-ups: Tips policy of korea. *Asian Journal of Innovation and Policy*, 8(3), 396–416.

He, Z.-L., dan Wong, P.-K. (2004). Exploration vs. exploitation: An empirical test of the ambidexterity hypothesis. *Organization science*, 15(4), 481–494.

Hmieleski, K. M., dan Corbett, A. C. (2006). Proclivity for improvisation as a predictor of entrepreneurial intentions. *Journal of small business management*, 44(1), 45–63.

Hobbs, R. (2004). A review of school-based initiatives in media literacy education. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 42–59.

Hong, F.-Y., Chiu, S.-I., dan Huang, D.-H. (2012). A model of the relationship between psychological characteristics, mobile phone addiction and use of mobile phones by taiwanese university female students. *Computers in human behavior*, 28(6), 2152–2159.

Israr, M., dan Saleem, M. (2018). Entrepreneurial intentions among university students in italy. *Journal of Global Entrepreneurship Research*, 8(1), 1–14.

Jafari-Sadeghi, V., Garcia-Perez, A., Candelo, E., dan Couturier, J. (2021). Exploring the impact of digital transformation on technology entrepreneurship and technological market expansion: The role of technology readiness, exploration and exploitation. *Journal of Business Research*, 124, 100–111.

Jensen, A., dan Clausen, T. H. (2017). Origins and emergence of exploration and exploitation capabilities in new technology-based firms. *Technological Forecasting and Social Change*, 120, 163–175.

Kim, M.-S., dan Hunter, J. E. (1993). Relationships among attitudes, behavioral intentions, and behavior: A meta-analysis of past research, part 2. *Communication research*, 20(3), 331–364.

Koe, W.-L., Sa'ari, J. R., Majid, I. A., dan Ismail, K. (2012). Determinants of entrepreneurial intention among millennial generation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 40, 197–208.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Koo, C., Chung, N., dan Kim, H.-W. (2015). Examining explorative and exploitative uses of smartphones: a user competence perspective. *Information Technology & People*, 28(1), 133–162.
- Koo, C., Lim, M. K., dan Park, K. (2014). E-smart health information adoption processes: central versus peripheral route. *Asia pacific journal of information systems*, 24(1), 65–91.
- Krueger Jr, N. F., Reilly, M. D., dan Carsrud, A. L. (2000). Competing models of entrepreneurial intentions. *Journal of business venturing*, 15(5-6), 411–432.
- Kuratko, D. F., Hornsby, J. S., dan Goldsby, M. G. (2007). The relationship of stakeholder salience, organizational posture, and entrepreneurial intensity to corporate entrepreneurship. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 13(4), 56–72.
- Ladd, D. A., Datta, A., Sarker, S., dan Yu, Y. (2010). Trends in mobile computing within the is discipline: A ten-year retrospective. *Communication of Association of Information Systems (CAIS)*, 27, 285–316.
- Lee, Kang, M.-J., dan Kim, B.-K. (2022). Factors influencing entrepreneurial intention: Focusing on individuals' knowledge exploration and exploitation activities. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(3), 165.
- Lee, Shiue, Y.-C., dan Chen, C.-Y. (2020). An integrated model of the knowledge antecedents for exploring software process improvement success. *Journal of Enterprise Information Management*, 33(6), 1537–1556.
- Li, Y.-H., dan Huang, J.-W. (2013). Exploitative and exploratory learning in transactive memory systems and project performance. *Information & Management*, 50(6), 304–313.
- Liao, S.-H., Chen, C.-C., Hu, D.-C., Chung, Y.-c., dan Yang, M.-J. (2017). Developing a sustainable competitive advantage: absorptive capacity, knowledge transfer and organizational learning. *The Journal of Technology Transfer*, 42, 1431–1450.
- Linder, C., dan Sperber, S. (2019). Towards a deeper understanding of the emergence of process innovations: Which role do inter-organisational learning and internal knowledge exploitation play? *Journal of Engineering and Technology Management*, 53, 33–48.
- Mamary, A., Abdulrab, M., Alwaheeb, M. A., dan Alshammari, N. G. M. (2020). Factors impacting entrepreneurial intentions among university students in saudi arabia: testing an integrated model of tpb and eo. *Education+ Training*, 62(7/8), 779–803.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mamary, A., dan Alshallaqi, M. (2022). Impact of autonomy, innovativeness, risk-taking, proactiveness, and competitive aggressiveness on students' intention to start a new venture. *Journal of Innovation & Knowledge*, 7(4), 100239.
- Mamary, A., Alwaheeb, M. A., Alshammari, N. G. M., Abdulrab, M., Balhareth, H., dan Soltane, H. B. (2020). The effect of entrepreneurial orientation on financial and non-financial performance in saudi smes: a review. *Journal of critical Reviews*, 7(14), 270–278.
- March, J. G. (1991). Exploration and exploitation in organizational learning. *Organization science*, 2(1), 71–87.
- Muhammad, A. D., Aliyu, S., dan Ahmed, S. (2015). Entrepreneurial intention among nigerian university students. *American Journal of Business Education*, 8(4), 239–248.
- Nunnally, J. C. (1975). Psychometric theory—25 years ago and now. *Educational Researcher*, 4(10), 7–21.
- Quinones, G., Nicholson, B., dan Heeks, R. (2013). Positioning research on e-entrepreneurship in developing economies: a study of latin-american digital ventures. Dalam *Proceedings of 3rd conference of the international consortium of studies on innovation and entrepreneurship (icier) policies to support entrepreneurship rio de janeiro*.
- Rajabion, L., Wakil, K., Badfar, A., Naeini, S. M., dan Zareie, B. (2019). A new model for assessing the impact of ict and digital knowledge on students' thoughts and beliefs. *Journal of Engineering, Design and Technology*, 17(5), 943–959.
- Solomon, G. (2007). An examination of entrepreneurship education in the united states. *Journal of small business and enterprise development*, 14(2), 168–182.
- Sudhakar, G. P. (2012). A model of critical success factors for software projects. *Journal of Enterprise Information Management*, 25(6), 537–558.
- Sun, C., dan Teng, J. T. (2012). Information systems use: Construct conceptualization and scale development. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1564–1574.
- Tseng, S.-M. (2017). Investigating the moderating effects of organizational culture and leadership style on it-adoption and knowledge-sharing intention. *Journal of Enterprise Information Management*, 30(4), 583–604.
- Zahedi, M., Shahin, M., dan Babar, M. A. (2016). A systematic review of knowledge sharing challenges and practices in global software development. *International Journal of Information Management*, 36(6), 995–1019.

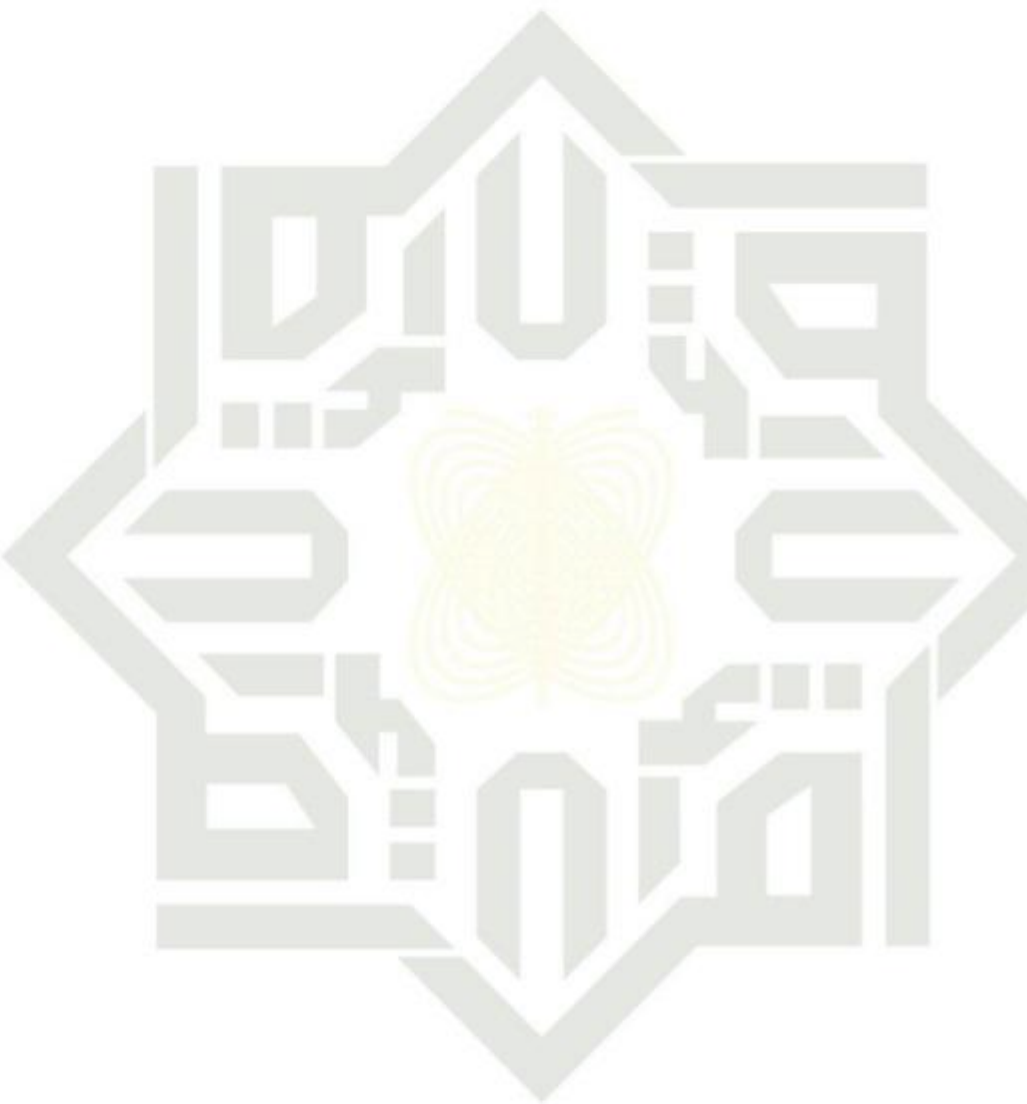
Zhang, L., dan Li, X. (2016). How to reduce the negative impacts of knowledge heterogeneity in engineering design team: Exploring the role of knowledge reuse. *International Journal of Project Management*, 34(7), 1138–1149.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif K

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

KUESIONER PENELITIAN

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh eksplorasi dan eksploitasi pengetahuan digital bagi mahasiswa terhadap niat kewirausahaan

Saudara/saudari responden terhormat,

Bersama ini, kami mohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner yang dibawah ini. Informasi yang saudara/i berikan merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir ini. Atas bantuan dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

I. Identitas Responden

Nama : _____
 Email : _____
 Umur : _____
 Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

II. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan dengan apa yang terjadi pada responden, berilah tanda centang (√) pada bobot nilai jawaban yang sesuai dengan persepsi responden pada setiap pernyataan. Kriteria penelitian:

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Tidak Setuju (TS) = 2

Netral (N) = 3

Setuju (S) = 4

Sangat Setuju (SS) = 5

Gambar A.1. Kuesioner Penelitian



TABEL PERNYATAAN VARIABEL

Berbagi Pengetahuan

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Dalam organisasi, saya sering berpartisipasi dalam kegiatan berbagi pengetahuan dan melakukan berbagi pengetahuan saya dengan pihak lain					
2	Dalam organisasi, saya biasanya menghabiskan banyak waktu untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan					
3	Ketika membahas masalah yang rumit, saya biasanya terlibat dalam interaksi					

Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya mengeksplorasi penggunaan baru smartphone untuk mendukung pengetahuan saya					
2	Saya sering bereksperimen dengan cara-cara baru dalam menggunakan smartphone untuk pengetahuan saya					
3	Saya sering menemukan kegunaan baru dari smartphone dalam eksplorasi pengetahuan saya					
4	Saya menggunakan smartphone dengan cara baru untuk mengembangkan pengetahuan saya					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Eksplorasi Pengetahuan Berbasis Digital

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya sepenuhnya menggunakan fitur-fitur smartphone yang tersedia untuk memanfaatkan tugas saya					
2	Saya menggunakan sebagian besar fitur smartphone yang tersedia dalam memanfaatkan pengetahuan saya					
3	Saya memanfaatkan fitur-fitur smartphone yang tersedia untuk mengakomodasi pengetahuan saya					
4	Saya menggunakan semua fitur smartphone yang tersedia untuk membantu implementasi pengetahuan saya					

Edukasi Konten Digital

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Kualitas konten teknologi digital dan jaringan sosial mempengaruhi pikiran dan perasaan					
2	Konten jejaring sosial dan Internet menambah informasi ilmiah					
3	Saya menggunakan jaringan virtual dan teknologi digital sebagai sumber daya ilmiah konten pendidikan digital					

Niat Kewirausahaan

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Di masa lalu, saya sangat ingin memulai bisnis, dan sekarang saya akan melakukan apa saja untuk memulai bisnis tersebut.					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2	Di masa lalu, saya ingin memulai bisnis, dan sekarang saya berencana untuk memulai bisnis dan akan mengerahkan semua upaya saya untuk menjalankannya.					
3	Di masa lalu, saya ingin memulai bisnis, dan saya berencana untuk memulai bisnis di masa depan.					
4	Sejak dulu hingga sekarang, tujuan profesional saya adalah menjadi seorang wirausahawan.					
5	Di masa lalu, saya sangat ingin memulai bisnis, dan saya masih memiliki niat yang tinggi untuk memulainya.					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN B

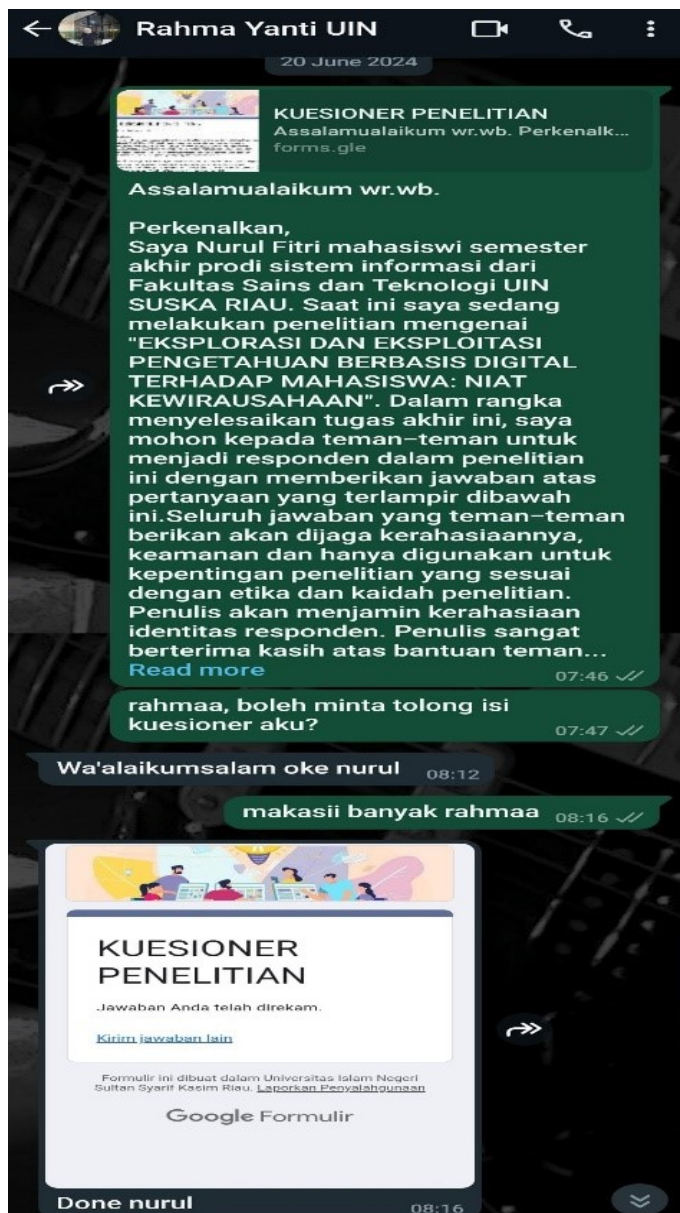
DOKUMENTASI PENELITIAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

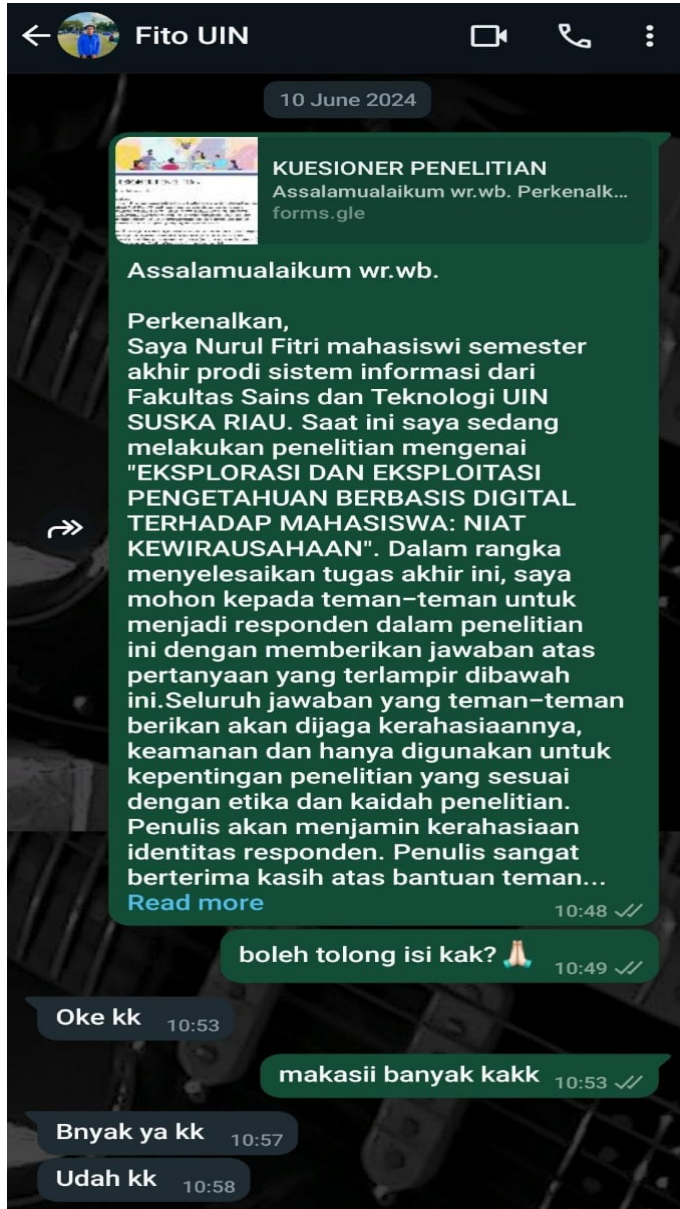
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.1. Penyebaran Kuesioner *Online* melalui Whatsapp

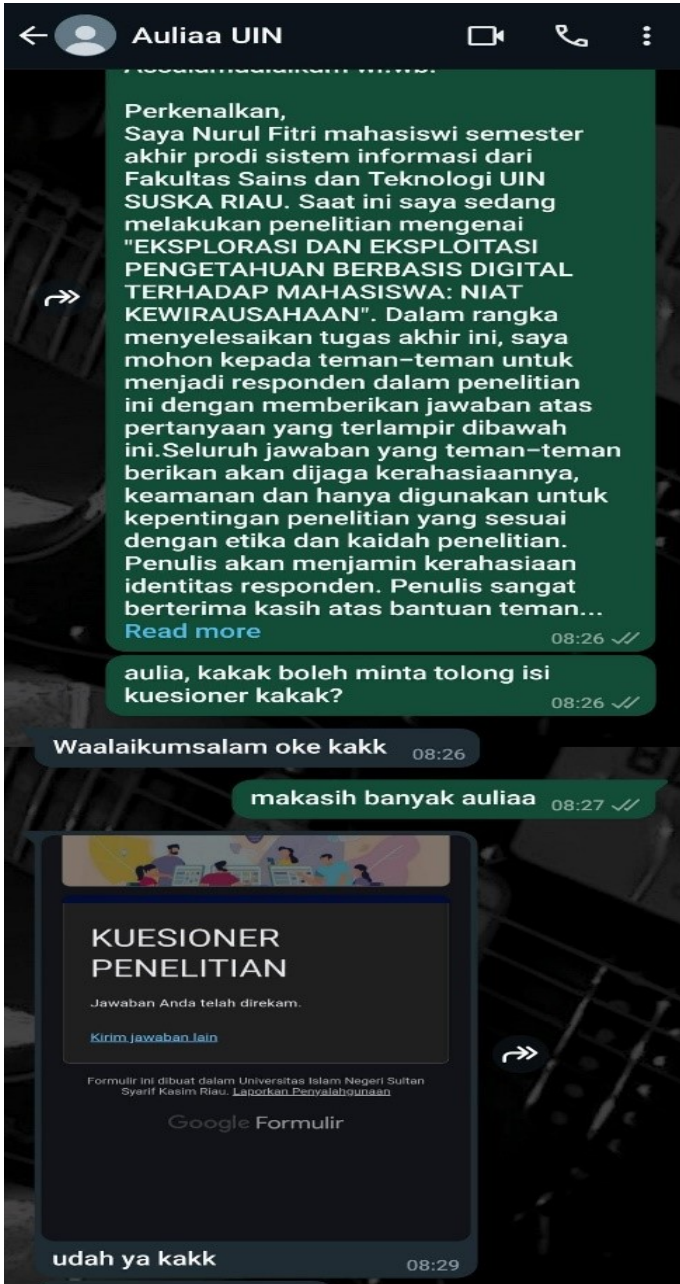
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

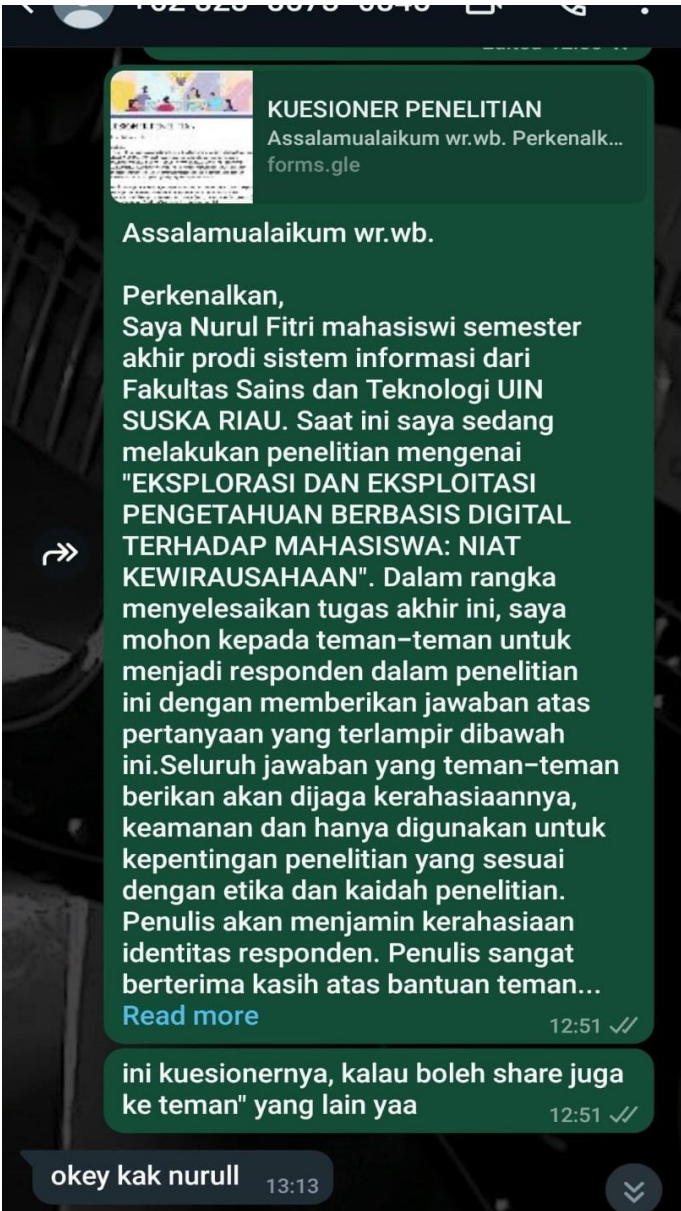
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.2. Penyebaran Kuesioner *Offline* di UIN Sultan Syarif Kasim





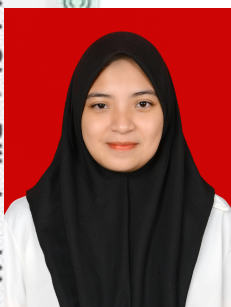
Gambar B.3. Penyebaran Kuesioner *Offline* di Universitas Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti memiliki nama lengkap Nurul Fitri dan biasa dipanggil Nurul. Peneliti lahir di Padang, 18 April tahun 2001. Peneliti merupakan anak bungsu dari lima bersaudara. Ayah peneliti bernama Almandani yang bekerja sebagai wiraswasta dan ibu peneliti bernama Ibu Zurita Eliarti Gazali yang bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT). Peneliti memiliki dua saudara laki-laki yang bernama Muhammad Abdurrasyid dan Muhammad

Alfaruqi dan memiliki dua saudara perempuan yang bernama Ainul Mardhiyah dan Adilatunnisa. Peneliti dibesarkan di Kota Bangkinang, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar. Pendidikan Peneliti dimulai dari Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkiia Padang pada tahun 2006-2007 dan Taman Kanak-Kanak Permata Bunda pada tahun 2007. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Cendekia Bangkinang pada tahun 2008-2013. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darul Quran Mulia Putri, Gunung Sindur pada tahun 2013-2016. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Darul Quran Mulia Putri, Gunung Sindur pada tahun 2016-2019. Kemudian peneliti melanjutkan jenjang sarjana perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi. Semasa Kuliah peneliti pernah melakukan kerja praktek dibidang pengabdian masyarakat di SMA Muhammadiyah Bangkinang dan melaksanakan KKN di Desa Harapan Jaya, Kecamatan Pangkalan Kuras, Kabupaten Pelalawan Riau dan sampai akhirnya peneliti bisa menyelesaikan pendidikan ditahun 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.